

Domaine: Arts plastiques, visuels et de l'espace	
Option : Bande dessinée	
Programme de cours : 2025 - 2026	
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 bande dessinée 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 bande dessinée;
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 24:	Crédits : 18 crédits
Coordinateur de l'UE :	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Bande dessinée / Atelier	Hyuna Kang
Arts numériques	Delhayé Sébastien

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
Bande dessinée / Atelier	Artistique	Annuel	8H/semaine	Juin
Arts numériques	Artistique			

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises

UE 12

Objectifs de l'enseignement

Bande dessinée / Atelier

L'étudiant continue à développer une autonomie et un propos créatif personnel, fondés sur des connaissances approfondies dans le domaine du récit en image, du langage narratif et soutenus par des références culturelles, artistiques, littéraires, etc.

- ☐ Maîtrise de la relation texte-image
- ☐ Expérimentation avec des techniques narratives et visuelles, des outils et des supports différentes
- ☐ Travail d'écriture et réalisation de découpages lisibles
- ☐ Adaptation à partir de textes littéraires et non-littéraires
- ☐ Travail de l'étudiant sur ses moyens narratifs et graphiques pour fonder ses choix (formels et de contenu) qui reflètent sa recherche, sa réflexion et sa pensée
- ☐ L'étudiant propose des projets personnels où il fait preuve d'une véritable créativité en matière de récits en images.
- ☐ Se débarrasser des clichés et des stéréotypes
- ☐ Renforcer les acquis de l'étudiant tout en l'encourageant afin de le faire évoluer vers plus d'acuité narrative et graphique

Arts numériques

Maîtrise des outils numériques : Familiariser les étudiants avec les logiciels et les outils spécifiques utilisés dans la création de bandes dessinées numériques, tels que Photoshop, Procreate et after effect.

Narration visuelle : Développer la compréhension des principes de base de la narration visuelle et enseigner comment les appliquer de manière efficace dans le contexte numérique (ex; animation).

Techniques de création : Enseigner des techniques spécifiques liées à la bande dessinée numérique, y compris la coloration digitale, la manipulation d'effets visuels, et l'utilisation de fonctionnalités interactives.

Adaptabilité aux formats numériques : Former les étudiants à créer des bandes dessinées adaptées aux différentes plateformes numériques, y compris les réseaux sociaux, les applications mobiles et les liseuses électroniques.

Collaboration en ligne : Encourager la collaboration à distance entre les étudiants, simulant des environnements de travail professionnels où les artistes peuvent collaborer sur des projets de bande dessinée.

Expérimentation artistique : Stimuler la créativité en encourageant les étudiants à explorer de nouvelles techniques artistiques et narratives spécifiques au médium numérique. **Publication en ligne :** Apprendre les étapes et les exigences liées à la publication en ligne, y compris la préparation de fichiers adaptés aux différentes plateformes et la compréhension des aspects légaux liés à la publication numérique.

Réflexion critique : Développer la capacité des étudiants à analyser et à évaluer de manière critique des bandes dessinées numériques, en comprenant les choix artistiques, narratifs et techniques.

Projet final : Permettre aux étudiants de créer un projet de bande dessinée numérique complet, mettant en pratique l'ensemble des compétences acquises pendant le cours.

Description de l'enseignement

Bande dessinée / Atelier

- ☐ L'implication de l'étudiant dans sa formation devient décisive : les professeurs d'ateliers sont à l'écoute des demandes et des projets de l'étudiant, tout en veillant à prendre en compte les capacités propres de chaque étudiant.
- ☐ Réalisation d'un certain nombre de croquis d'observation hebdomadaire ou d'un carnet de croquis tout au long de l'année, démontrant une démarche graphique personnelle.
- ☐ Préparation de scénarios et de découpages avant la concrétisation d'un projet en Bande-Dessinée.
- ☐ Réalisation de projets de Bande-Dessinée où l'étudiant aborde une série de problèmes graphiques et narratifs qu'il résout par son expérimentation, par ses réflexions et par les informations données par les enseignants.
- ☐ Intervention individuelle durant les séances et entretien à la demande de l'étudiant
- ☐ L'étudiant se saisit de chaque travail proposé.
- ☐ L'étudiant participe activement à la vie d'atelier (publications, création d'affiches, expositions etc.)

- ☐ Profiter des rencontres avec d'autres auteurs, dessinateurs et scénaristes et des stages externes.

Arts numériques

L'art numérique est un vaste territoire qu'il faudra non pas réduire au spectre de la BD mais explorer de manière intelligente pour obtenir des créations originales en rapport avec le bagage d'atelier des étudiants.

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Bande dessinée / Atelier

Arts numériques

Maîtrise des outils numériques B3 M1 : Apprendre à utiliser des logiciels de création de bandes dessinées numériques, tels que Photoshop, Clip Studio Paint, Procreate, ou des applications similaires.

Mise en page et composition B3 M1 : Apprendre à organiser les cases, les bulles de dialogue et les éléments visuels sur la page de manière à créer un flux cohérent et engageant.

Travail de couverture B3 M1 : apprendre à gérer l'espace de création sur une couv, une der de couv, une tranche, utiliser correctement la typo ou le titrage.

Coloration numérique B3 M1 : Acquérir des compétences dans l'application de couleurs numériques, en comprenant les concepts de palette, d'ombre, de lumière et d'ambiance.

Création de storyboard B3 M1 : Pratiquer la création de storyboards pour planifier la séquence d'événements et la mise en page de chaque page de la bande dessinée.

Adaptation du travail et de la recherche en animation B3 M1 : partir du travail papier et des recherches pour travailler l'animation, apprentissage du logiciel after effect.

Adaptabilité aux formats numériques B3 M1 : Comprendre comment créer des bandes dessinées adaptées aux plateformes en ligne, aux applications mobiles et autres formats numériques.

Travail collectif de fanzine numérique travail personnel de BD numérique en M1 : création d'un fanzine numérique collectif lié à l'atelier ou chaque personnalité aura sa place pour réaliser un travail cohérent, éditable numériquement et sur papier.

Mode d'enseignement

Bande dessinée / Atelier

Présentiel

Arts numériques

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
Bande dessinée / Atelier	16 crédits
Arts numériques	2 crédits

Bande dessinée / Atelier

L'évaluation est continue et tient compte des travaux (régularité et remises), de la présence et de la participation active de l'étudiant, de l'évolution, de l'engagement personnel, de la singularité, de l'authenticité et de l'autonomie de son travail.

En fin de quadrimestre une évaluation avec un jury est organisée, composé d'enseignants impliqués par le programme de l'option Bande Dessinée et d'un jury extérieur composé de professionnels dans le domaine de la Bande Dessinée et d'intervenants d'autres champs artistiques.

Les travaux présentés en jury doivent être complets et aboutis.

Réflexion sur la présentation et l'accrochage

Arts numériques

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 Technique de dessin Capacité d'analyse, de réflexion et de compréhension

Bibliographie

Bande dessinée / Atelier

Mots clés

Bande dessinée / Atelier

Arts numériques
Digital Comics, Webcomics, Tablettes graphiques, Logiciels de création Storyboard numérique, Narration visuelle interactive, Effets visuels numériques Coloration digitale, Formats numériques, Mise en page adaptative Plateformes de publication en ligne, Création collaborative en ligne, animation.

UE 25	Crédits : 4 crédits
Coordinateur de l'UE :	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Dessin / Modèle Vivant	Slobodzian Stéphane

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
Dessin / Modèle Vivant	Artistique	annuelle	2H/semaine	Juin

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises – Co-requises

UE 13

Objectifs de l'enseignement

Dessin / Modèle Vivant
<ul style="list-style-type: none"> ☐ L'objectif premier est de faire prendre conscience de la gestuelle idéale du dessinateur, de sorte que le dessin devienne facile ☐ L'objectif second est de sensibiliser l'étudiant au plaisir de la composition d'une image. Le dessin de modèle vivant est un jeu de mise en page, de mise en scène, de narration et un travail pictural ☐ Le premier enjeu est de développer un trait sensible et propre à l'étudiant ☐ Le second enjeu est de faire une image qui se suffise à elle-même

Description de l'enseignement

Dessin / Modèle Vivant
<ul style="list-style-type: none"> ☐ Laisser libre cours à l'imaginaire de l'étudiant ☐ Écouter l'étudiant, par ses mots, son attitude, et ses goûts musicaux ☐ L'enseignant s'adapte aux besoins de l'étudiant, l'étudiant est au centre de l'enseignement ☐ L'enseignant développe et met en pratique : <ul style="list-style-type: none"> - la spatialité de la classe, la spatialité de la feuille et du temps imparti pour la pose du modèle - l'expérimentation de techniques différentes, craies graphites, aquarelle, bics, feutres à alcool, fusain, ciseaux, encre de chine, écholine, tablette numérique, pastels gras, pastels secs, crayons graphites, crayons de couleur - les notions de graphismes, contrastes, rythmes, règles des tiers, pleins et vides, champs/hors champs, cadrages, équilibres/déséquilibres, symétries/dynamiques - la lumière qui tombe sur le modèle et le drapé - la perte du jugement sur son propre travail - le choix du point de vue, l'étudiant se déplace entre chaque pose du modèle et choisit ce qu'il a envie de dessiner

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Dessin / Modèle Vivant
Autonomie

Mode d'enseignement

Dessin / Modèle Vivant
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 / Modèle Vivant	4 crédits
Dessin / Modèle Vivant	
Évaluation continue	

Bibliographie

Dessin / Modèle Vivant
- David Hockney, Savoirs secrets, les techniques perdues des Maîtres anciens, aux éditions du Seuil, 2001 - Georg Groddeck, Le livre du ça, aux éditions Gallimard, 1973 - Christophe Blain, Isaac le pirate, aux éditions Dargaud 1999

Mots clés

Dessin / Modèle Vivant
Morphologie, Jean-François Debord

UE 26 :	Crédits : 4 crédits
Coordinateur de l'UE :	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Gravure / Impression	Bruno Robbe

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
Gravure / Impression	Artistique	Annuel	2H/semaine	Janvier - juin

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises – Co-requises

--

Objectifs de l'enseignement

Gravure / Impression
<ul style="list-style-type: none"> ☐ Comprendre l'intérêt de l'image imprimée dans le contexte de l'illustration et celui de l'art contemporain ☐ découvrir les bases dans chacune des techniques liées à l'estampe (gravure en creux, gravure en relief et impression à plat (lithographie)) afin de sonder leurs spécificités et dégager un moyen d'expression propre ☐ Découvrir les principes de la lithographie (préparation des pierres et encrage) ☐ Exploiter l'image imprimée et le multiple : projet d'éditions en tirage limités. (livres, livre-objet, estampe...) <p>L'étudiant devra être capable de:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☐ Utiliser les différentes techniques d'impression comme nouveaux outils d'expression ☐ Se situer de manière critique dans ses projets de création.

Description de l'enseignement

Gravure / Impression
<p>Contenu</p> <p>Techniques abordées :-</p> <ul style="list-style-type: none"> ☐ La gravure en creux : La taille douce : pointe sèche, aquatinte, eau forte, vernis mou, sucre... ☐ La gravure en relief : Bois, lino, carton, monotype.. ☐ L'impression à plat : Lithographie, monotype <p>Organisation (déroulement): Méthodologie</p> <ul style="list-style-type: none"> ☐ Séries d'exercices proposés à l'étudiant sur un thème proposé ou en lien direct avec les recherches de son atelier principal ☐ Thématique proposée par l'étudiant en fonction des techniques apprises ☐ Visites d'expositions et documentation (œuvres, livres d'artiste, vidéo...)

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	4 crédits
Gravure / Impression	
Evaluation continue au cours de l'année Les étudiants doivent pouvoir utiliser les techniques abordées au cours et réaliser différents exercices élaborés à partir d'un thème donné et plus tard, proposé par l'étudiant lui-même.	

Bibliographie

Gravure / Impression
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... Éditeur d'art : Catherine Putman, Franck Bordas, Barbara Krakov... Éditeur de bandes dessinées : L'association, 6 pieds sous terre, Aire Libre, Casterman... Catalogues d'expositions.

Mots clés

Gravure / Impression

UE 27 :	Crédits : 4 crédits
Coordinateur de l'UE :	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Techniques et technologies / Reproduction	Anaïs Callens

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
Techniques et technologies / Reproduction	Technique	annuel	2h/semaine	Janvier - juin

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises

--

Objectifs de l'enseignement

Techniques et technologies / Reproduction
<p>A la fin de ce module, l'étudiant devra avoir compris et pourra expliquer (principaux concepts) : toutes les bases fondamentales qui permettent la compréhension technique de leur domaine (la chaîne graphique).</p> <p>L'étudiant devra être capable de : trouver des solutions techniques et technologiques qui l'aideront à conduire son projet créatif à terme. Il maîtrisera également les termes technologiques du monde de la chaîne graphique.</p>

Description de l'enseignement

Techniques et technologies / Reproduction

Programme

- Introduction
- Approche de l'ordinateur
- Les images et la couleur : images vectorielles, bitmap, la résolution, la colorimétrie, les notions de couleur, les formats d'enregistrement
- Les polices de caractère : Histoire, la classification de Vox, les règles de lecture et typographiques
- La mise en page : règles de mise en page, répartition des blancs/des textes/des illustrations

Organisation

Il s'agira donc, par toute une série de démonstrations, d'exemples, de travaux personnels, de découvrir, de se perfectionner et d'appréhender le monde de la reproduction. Les travaux le poussent à la gestion intelligente de l'outil afin qu'il puisse mener également son travail d'atelier à terme et de le professionnaliser.

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Techniques et technologies / Reproduction

Mode d'enseignement

Techniques et technologies / Reproduction

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
Techniques et technologies / Reproduction	4 crédits

Techniques et technologies / Reproduction

Examen écrit en Q2
Evaluation formative, exercices côtés en cours d'année

Bibliographie

Techniques et technologies / Reproduction

Kaj Johansson, Peter Lundberg, Robert, La chaîne graphique, ed. Eyrolles, 2009, EAN13 : 9782212123456

Mots clés

Techniques et technologies / Reproduction

Images, couleur, vectorisation, résolution, colorimétrie, formats d'enregistrement, polices de caractère, mise en page.

UE 28 :	Crédits : 4 crédits
Coordinateur de l'UE :	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Dessin / Dessin et moyen d'expression	Olivier Perret

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
Dessin / Dessin et moyen d'expression	Artistique	Annuel	2H/semaine	Juin

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises – Co-requises

UE 17

Objectifs de l'enseignement

Dessin / Dessin et moyen d'expression
<p>Confirmer l'éveil de l'étudiant « Je suis au monde et je trace »</p> <ul style="list-style-type: none"> ☐ Ouvrir l'étudiant à l'observation des « réalités intérieures »: sentiments, émotions, fictions... ☐ Persévérer dans l'observation du réel (corps, lieux, atmosphères, objets, animaux...) ☐ Combiner l'observation de la réalité objective à des éléments subjectifs, fictifs... <p>A la fin de cette année, l'étudiant devra être capable de:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☐ Dessiner d'observation des lieux, des personnes, des animaux, des objets en situation ☐ Dégager une piste de travail personnel dans un sujet donné collectivement ☐ Trouver les documents utiles à l'élaboration de son travail ☐ Combiner l'observation objective et des éléments plus subjectifs, intérieurs, inventions, expériences...

Description de l'enseignement

Dessin / Dessin et moyen d'expression
<p>Programme</p> <p>Observer:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☐ Le mouvement, corps, atmosphères, sons... ☐ Des situations mettant en jeux, des corps, des lieux, des actions, des sentiments, des émotions ☐ Son « intérieur », lieu singulier siège des désirs, émotions, sentiments <p>Choisir</p> <ul style="list-style-type: none"> ☐ Un angle de vue, un cadrage, une échelle, un support, un format, une technique... ☐ Des documents valables: les analyser, trier, couper, combiner, composer, inventer... ☐ Un abord singulier, personnel d'un sujet donné. <p>Exprimer</p> <ul style="list-style-type: none"> ☐ Une atmosphère, lieux, saisons... ☐ Des interactions entre des personnages, animaux ☐ Mettre en scène, composer, montrer

- ☐ Combiner les observations objectives à une observation plus intérieure, fictive
- ☐ Un point de vue personnel sur un sujet donné.

Méthodologie

- ☐ Combinaison d'exercices de dessin et de sujets plus libres
- ☐ Analyse critique du travail en cours individuelle et/ou en groupe

Présentation et analyse d'oeuvres d'artistes anciens et/ou contemporains en lien avec les problématiques du cours.

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Dessin / Dessin et moyen d'expression

1, 7

Mode d'enseignement

Dessin / Dessin et moyen 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 moyen d'expression	4 crédits

Dessin / Dessin et moyen d'expression

Evaluation continue + évaluation en fin de chaque quadrimestres

Critères d'évaluation

- ☐ Evaluation continue : La présence, l'investissement, la production, l'observation, les recherches et la qualité du travail sont observés à chaque cours. Analyse critique du travail en cours de manière individuelle et/ou en groupe
- ☐ Jurys : les travaux sont évalués dans leur ensemble en janvier et en mai

Bibliographie

Dessin / Dessin et moyen d'expression

Mots clés

Dessin / Dessin et moyen d'expression

Dessin, observation, trace

UE 29: min 2 ECTS /cours au choix	Crédits : 6 crédits
Coordinateur de l'UE :	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Gravure / Sérigraphie	Anne Gourdin
Photographie / Recherches photographiques	Nicolas Clément, Isabelle Detournay, Nathalie Amand
Couleur / Général	David Clément
Arts numériques / DAO	Helene Guilbert

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
Gravure / Sérigraphie	Artistique	Annuel		Janvier - juin
Photographie / Recherches photographiques	Artistique	Annuel		juin
Couleur / Général	Artistique	Annuel		Janvier - juin
Arts numériques / DAO	Artistique	Annuel		Janvier - juin

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises – Co-requises

--

Objectifs de l'enseignement

Gravure / Sérigraphie
<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>
Photographie / Recherches photographiques
<p>A la fin de ce module, l'étudiant devra être capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> ☐ 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.
Couleur / Général
<p>Avoir acquis une autonomie de compréhension et de formulation au service du langage de la couleur et de ses accords.</p>

- ☐ Avoir acquis une indépendance au développement particulier de l'utilisation des couleurs et de leurs accords.
- ☐ Autonomie évidente d'une utilisation pertinente de la couleur par association et structure d'accords coloristiques.

L'étudiant devra être capable de :

- ☐ Reconnaître, comprendre et décrire les couleurs par expérimentation, la recherche singulière et l'analyse des couleurs situées dans un champ théorique, socioculturel, historique, symbolique ;
- ☐ Acquérir un esprit analytique, critique et objectif quant à l'utilisation des couleurs au sein de leurs travaux ;
- ☐ Mettre en oeuvre une parfaite cohésion entre le projet et la gamme de couleurs.

Arts numériques / DAO

Expérimenter une approche des différentes possibilités pour animer ;

- ☐ Approfondir la création via le logiciel d'animation Approfondir l'utilisation de la tablette graphique ;
- ☐ Comprendre le monde de l'animation par le biais de l'ordinateur.

L'étudiant devra être capable de :

- ☐ Utiliser un ordinateur et son système d'exploitation ;
- ☐ Réaliser un storyboard ;
- ☐ Choisir le meilleur moyen de créer son animation ;
- ☐ Maîtriser le logiciel d'animation.
- ☐ Élaborer un projet à partir de dessin et créer un métrage sur le logiciel d'animation ;
- ☐ Réaliser un montage vidéo pour mettre l'animation au bon format (AVI) ;
- ☐ Développer son côté créatif par rapport aux exercices demandés ;
- ☐ S'intéresser à tout ce qui touche de près ou de loin au monde artistique.

Description de l'enseignement

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.

Photographie / Recherches photographiques

Au départ, l'étudiant rédige 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 dégage 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.

Couleur / Général

Programme

- ☐ Définir et développer des projets à partir de textes donnés, d'objets, de documents, autres,
- ☐ Utilisation de mots clés lors de discussions, de dialogues attenants aux projets ;
- ☐ Pertinence lors de la représentation des idées créatives autour du projet.
- ☐ Autonomie évidente quant à la maîtrise du développement du travail tout au long de sa conception.

Organisation

- ☐ Suivi par observations, conseils et analyses en continu.
- ☐ Théories.

Arts numériques / DAO

Programme

- ☐ Travail d'élaboration de storyboard
 - ☐ Créer des images fixes – images clés – qui créeront l'animation ;
 - ☐ Assembler les images pour en faire un storyboard.
- ☐ Choix de la méthode d'animation
 - ☐ Déterminer la méthode d'animation qui convient le mieux à l'étudiant par la présentation et la théorie des différentes possibilités d'animation.
- ☐ Travail sur l'animation
 - ☐ Appliquer la théorie ;
 - ☐ Créer une animation personnelle et créative ;
 - ☐ Sauver son animation en gérant le bon format vidéo (AVI)

Méthode

Méthode expositive

Par la théorie, avec exemple en images pour enchérir l'exposé. Explication du travail demandé avec ses différentes consignes agrémentés de sources diverses.

Méthode active

Application de la théorie par rapport au sujet demandé par le biais d'exercices d'apprentissage avec suivi formatif individuel. Réfléchir, être créatif, concevoir

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Gravure / Sérigraphie

Photographie / Recherches photographiques

Couleur / Général

Arts numériques / DAO

Mode d'enseignement

Gravure / Sérigraphie

Présentiel

Photographie / Recherches photographiques

Présentiel

Couleur / Général

Présentiel

Arts numériques / DAO

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 / Sérigraphie	6
Photographie / Recherches photographiques	6
Couleur / Général	6
Arts numériques / DAO	6

Remise de travaux à 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.

Photographie / Recherches photographiques

L'évaluation se fait par un suivi régulier au travers d'exercices pratiques et d'entretiens individuels avec l'étudiant afin d'évaluer son évolution ainsi que son niveau d'acquisition des différents critères à savoir :

- La maîtrise de la pratique photographique
- La capacité d'étoffer son propos par des recherches théoriques, des visites d'exposition...
- La créativité, l'originalité et la pertinence des recherches et du propos.
- La cohérence du point de vue dans une série d'images produites.
- Le soin dans les tirages.
- La pertinence de la mise en espace des travaux.

Jury artistique interne en fin de Q2 à 50%

Couleur / Général

Evaluation continue et oral à l'issue de chaque quadrimestre

Critères d'évaluation

- ☐ L'étudiant doit avoir acquis une autonomie et une maîtrise de l'utilisation de la couleur au sein de ses travaux ;
- ☐ L'étudiant doit être capable d'identifier, de décrire, d'associer, de définir, d'analyser son travail dans les contextes : historique, socioculturel, symbolique, etc.
- ☐ Evaluation continue.
- ☐ Analyse en continu du travail.

Arts numériques / DAO

Évaluation formative permanente liée à tous les exercices qui se feront au cours de l'année.
Évaluation sommative sous forme de jury composé des professeurs de l'atelier et des cours de soutien (Janvier et Juin).

Bibliographie

Gravure / Sérigraphie

Photographie / Recherches photographiques

Couleur / Général

Platon: -Phédon[108c-109e]et[110b-111a]. -Timée[45b-46c],[52b],[57d-58d]et[67c-68d].
-Gorgias[465a-b].
Aristote: [402a-435b] (De anima).
Pseudo-Aristote:[791a-799b] (De coloribus).
Plotin: Traité 12 (Ennéade II,4) 9[5] à 10[35].
"Le roman de Renart." Lettres gothiques, Le livre de poche.
Marsile FICIN,"Quid sit lumen", Ed. Allia.
André GRABAR,"Les origines de l'esthétique médiévale", Macula.
Johan HUIZINGA,"L'automne du moyen-âge", Payot.
Jacques HEERS,"Le moyen-âge, une imposture", coll. tempus, Perrin.
Jacques LE GOFF,"La civilisation de l'occident médiéval", Flammarion.
"Un moyen-âge en images", Hazan.
Michel PASTOUREAU,"Une histoire symbolique du moyen-âge occidental", Points.

“Jésus chez le teinturier”, Le Léopard d’Or.

Isaac NEWTON, “Optique”.

Johann Wolfgang GOETHE, “Traité des couleurs”.

Philip BALL, “Histoire vivante des couleurs”, Hazan.

Manlio BRUSATIN, “Histoire des couleurs”, Flammarion.

John GAGE, “La couleur dans l’art”, Thames & Hudson.

Derek JARMAN, “Chroma, un livre de couleurs”, L’éclat.

Wassily KANDINSKY, “Du spirituel dans l’art”, essais, Folio.

Jacqueline LICHTENSTEIN, “La couleur éloquente”, Flammarion.

Olivier MESSIAEN, “Traité de rythme, de couleur et d’ornithologie”, Tome VII, A. LEDUC.

Claude ROMANO, “De la couleur”, philosophie, Les éditions de la transparence.

Georges ROQUE, “Art et science de la couleur”, Gallimard.

Junichirô TANIZAKI, “Eloge de l’ombre”, Verdier.

Frédérique TOUDOIRE-SURLAPIERRE, “Colorado”, Editions de minuit.

Dora VALLIER, “Sur ce pont là de Kyoto”, L’échoppe.

Anne VARICHON, “Couleurs, pigments et teintures dans les mains des peuples”, Seuil.

Ludwig WITTGENSTEIN, “Remarques sur les couleurs”, T.E.R.

<https://www.franceculture.fr/emissions/les-nouveaux-chemins-de-la-connaissance/de-la-couleur-44-goethe-et-schopenhauer-la-theorie>

Arts numériques / DAO

Mots clés

Gravure / Sérigraphie

Photographie / Recherches photographiques

Couleur / Général

Arts numériques / DAO

UE 30 :	Crédits : 4 crédits
Coordinateur de l'UE :	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Histoire et actualité des arts / Générale	Robin Legge

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-requis

UE 19

Objectifs de l'enseignement

Histoire et actualité des arts / Générale

A la fin de ce module, l'étudiant devra avoir compris et pourra expliquer les notions générales en histoire de l'art selon le programme présenté au cours.

L'étudiant devra être capable de :

- Identifier, décrire, analyser et comparer les productions artistiques ;
- Utiliser les outils mis en place à l'entame des études avec pertinence (grille d'analyse, manipulation de la documentation, ...). En développer le sens ;
- Utiliser le vocabulaire afférent ;
- Développer un regard critique et une approche sensible de la création artistique.

Description de l'enseignement

Histoire et actualité des arts / Générale

Programme :

Le cours d'histoire de l'art présente la création artistique de la période moderne (en fonction des bases reçues lors du Cycle Bachelier).

Les faits sont inscrits dans leur contexte historique général afin de mettre en relation les liens de causalité. Selon les années, ce contenu peut varier.

Organisation

- Cours magistraux illustrés au moyen d'une sélection de visuels projetés et commentés à l'aide de textes, témoignages, documentaires, ...
- Lecture d'oeuvres (notions générales de composition stylistique), toutes disciplines confondues et abordées spécifiquement à chaque cours ;
- Liste de visuels et bibliographie, ...fournis à l'étudiant ;
- Prise de notes et recherches personnelles documentaires de la part de l'étudiant sont indispensables à la consolidation du savoir apporté en cours.

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 des courants vus en cours.

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 en fin d'année, questions transversales ou ponctuelles (analyse comparée ou non d'oeuvres).

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

L'évaluation prend en compte la qualité des connaissances restituées, commentées et argumentées. L'étudiant doit pouvoir reconnaître les mouvements, les oeuvres clés, les « signatures », les contextualiser, et les décrire (analyse d'image).

Bibliographie

Histoire et actualité des arts / Générale

(liste non exhaustive) : Paul Ardenne, *Art le présent: La création plasticienne au tournant du XXIe siècle* ; Edward Lucie-Smith, *Les arts au XXe siècle* ; Edward Lucie-Smith, *Art Tomorrow : regard sur les artistes du futur*.

Mots clés

Histoire et actualité des arts / Générale

Modernité, avant-gardes, photographie, cinéma, architecture, identité artistique, public, médias, mouvements, écoles, manifestes, guerres mondiales, narrations, théories, continuité et ruptures.

UE 31 :	Crédits : 4
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

Unités d'enseignement pré-requises

UE 20

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, ainsi que les différentes crises (politiques, climatiques, environnementales, migratoires, militaires,...).

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

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 32 :	Crédits : 6 crédits
Coordinateur de l'UE :	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Philosophie / Générale	Olivier Odaert
Sémiologie / Média	Stéphanie Delneste

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
Philosophie / Générale	Général	Annuel	1H/semaine	Juin
Sémiologie / Média	Général	Annuel	2H/semaine	Janvier-Juin

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises

UE 22

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 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 ancienne et contemporaine, et de prendre position de façon critique et argumentée.

Sémiologie / Média

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

- ☐ La remise en cause d'idées reçues sur ce que peut être une méthode d'analyse « rigoureuse » (abstraite, savante, artificielle, sclérosante, etc.).
- ☐ La prise en compte différenciée de paramètres fondamentaux pour organiser valablement son interprétation : l'œuvre avant tout (qu'il faut respecter sans la trahir), le lecteur/spectateur sans lequel l'œuvre ne serait rien, mais aussi les contextes de production et de réception de l'œuvre considérée.
- ☐ L'articulation de ces différents paramètres pour la rédaction d'une interprétation ayant pour objet un corpus médiatique contemporain (BD, PUB, livre illustré, album pour enfants, etc.).

L'étudiant devra être capable de :

- ☐ Formuler une interprétation à la fois personnelle et rigoureuse d'une production qui associe texte et image dans un média contemporain.

Description de l'enseignement

Philosophie / Générale

Programme :

Le cours de troisième année portera sur une question philosophique, par exemple sur le beau en art, l'engagement en art, ou la liberté.

Organisation :

On lira des textes philosophiques issus de toutes les époques au sujet de la thématique choisie, y compris des textes contemporains, pour constituer un champ de réflexion critique et apprendre à penser dans un dialogue critique.

Sémiologie / Média

Programme

Partant des analyses de messages iconiques ou mixtes réalisées dans le cadre du cours de Sémiologie de l'image, il s'agit désormais d'être attentif aux possibilités de rassembler et d'organiser ses observations en un « tout » interprétatif qui fasse la part des choses entre les significations essentielles et les détails. L'expérimentation par les étudiants du travail d'organisation de leurs observations de lecture est encadrée par la progression à caractère épistémologique proposée par Vincent Jouve dans son étude *La Lecture* (Paris, Hachette, 1993, 111 p., coll. « Contours littéraires »).

Organisation

La méthode est tantôt inductive, tantôt déductive.

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Philosophie / Générale

1, 2, 3, 5, 7

Sémiologie / Média

Mode d'enseignement

Philosophie / Générale

Présentiel

Sémiologie / Média

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 / Média	4 crédits

Philosophie / Générale

Travail écrit à l'issue du Q2

Critères d'évaluation :

Capacité à reformuler la pensée d'auteurs contemporains vus au cours, et de se situer par rapport à cette pensée de façon argumentée dans un débat philosophique.

Le système d'évaluation demande aux étudiants de réaliser cette tâche par écrit de manière personnelle.

Sémiologie / Média

Examen écrit partiel à l'issue du Q1. Défense orale d'un travail écrit à remettre à l'issue du Q2.

Critères d'évaluation

Q1 : Connaissance et compréhension de la théorie. Application correcte de la théorie sur des productions mixtes. Q2 : Application correcte de la théorie dans le cadre d'un travail personnel, lequel consiste en la « lecture » d'une production mixte, associant texte écrit et image fixe. Originalité de l'interprétation. Qualité de la présentation.

L'évaluation en pratique :

Q1 : une évaluation écrite partielle. Cette évaluation conditionne l'inscription à l'évaluation du Q2. Autrement dit, une absence non justifiée lors de l'examen de janvier implique nécessairement une passation de la totalité de l'examen en août . Toute note de présence équivaut à un 0/20.

Q2 : remise d'un travail écrit (50% de la note du Q2) + défense orale de ce travail (50% de la note du Q2). La note globale de juin est constituée de la moyenne des résultats du Q1 et du Q2.

Q3 : évaluation écrite Q1 + remise d'un travail écrit + défense orale de ce travail.

Bibliographie

Philosophie / Générale

Portefeuille de lecture adapté en fonction de la thématique de l'année.

Sémiologie / Média

Vincent Jouve, La Lecture, Paris, Hachette, coll. « Contours littéraires », 1993, 111 p.

Mots clés

Philosophie / Générale

Philosophie, Critique, Débat, Pensée, Dialogue.
Sémiologie / Média
Interprétation, histoire de la lecture, programmation de la lecture, lecture comme activité créatrice, lecture centripète/centrifuge.

Académie des Beaux-Arts de la Ville de Tournai
Fiches UE BANDE DESSINÉE Bachelier 3

Domaine: Arts plastiques, visuels et de l'espace	
Option : Bande dessinée	
Programme de cours : 2024 - 2025	
Cycle BACHELIER	BAC 3
Langue d'enseignement : français	

Compétences et acquis d'apprentissage	
1	Conduite d'une recherche originale sur la base de l'expérimentation et réalisent des œuvres artistiques singulières situées dans un contexte élargi théorique, historique, sociopolitique, etc. ;
2	Acquisition avérée des connaissances hautement spécialisées et des compétences en bande dessinée faisant suite à celles qui relèvent du niveau de bachelier. Ces connaissances et ces compétences permettent de développer ou de mettre en œuvre des propositions artistiques de manière originale, dans le cadre d'une recherche ou d'une création ;
3	Mise en oeuvre, articulation et valorisation, de manière singulière, ces connaissances et ces compétences en vue de construire des propositions artistiques dans des contextes expérimentaux et pluridisciplinaires ;
4	Mobilisation de ces connaissances et de ces compétences, dans un monde complexe et changeant, en vue d'inventer des propositions artistiques et de forger des outils critiques ;
5	Action à la jonction de domaines hétérogènes, artistiques, politiques, esthétiques, philosophiques, sociétaux, etc. ;
6	Assumer une démarche et une production artistiques également validées en dehors du champ académique ;
7	Présentation de leurs productions, communication à leurs propos et prise en compte les conditions de réception, de transmission et de communication des œuvres selon des modalités adaptées au contexte ;
8	Développement et intégration d'un fort degré d'autonomie qui leur permet de poursuivre leur pratique et leur formation, d'acquérir de nouveaux savoirs et de développer de nouvelles compétences pour pouvoir évoluer dans des contextes culturels, sociaux et professionnels diversifiés et en mutation.

UE : 33	Crédits : crédits
Coordinateur de l'UE :	4
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Bande dessinée / Stages	

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
Bande dessinée / Stages	artistique	annuel	2 semaines	juin

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises

UE

Objectifs de l'enseignement

Bande dessinée / Stages
<ul style="list-style-type: none"> • L'objectif du stage est une expérience pratique qui complète et enrichit les connaissances de l'étudiant·e dans le cadre de son domaine. • Acquisition des aptitudes concrètes utiles au champ de travail • Développement des compétences professionnelles : L'étudiant·e rencontre des acteurs et intervenants dans des champs artistiques variés. • La recherche, la prise de contact avec les lieux potentiels de stage se font idéalement dès septembre à la rentrée. • Les stages peuvent être réalisés dans : des maisons de la culture, centres culturels, musées, chez des imprimeurs, des maisons d'édition de petite à moyen structure, des galeries spécialisées (organisation/montage d'expo) ... • Sont exclus des stages en dehors du champ artistique • Il ne s'agit PAS d'un stage d'observation !

Description de l'enseignement

Bande dessinée / Stages

- L'étudiant·e prend l'initiative et commence à contacter les responsables de potentiels lieux de stage à temps, soit en se rendant sur place, soit par écrit.
- Le stage/lieu du stage doit être validé préalablement par le responsable d'option.
- Les stages réalisés par l'étudiant hors de l'école supérieure des arts font l'objet d'une convention de stage.
Celle-ci reprend les dispositions générales, les modalités d'évaluation, d'assurance et de rémunération relatives aux stages. Elle prévoit également qu'y soient consignés les missions confiées par la structure d'accueil au stagiaire, l'identification du maître de stage, la planification (période et horaires) du stage. Cette convention de stage doit faire l'objet d'une validation pédagogique et administrative de l'Académie quinze jours ouvrables avant le début du stage.
- Les stages réalisés par l'étudiant hors de l'école supérieure des arts doivent l'être dans un périmètre « raisonnable » afin de permettre les visites de stages par les professeurs de l'option.

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Bande dessinée / Stages

- Acquisition d'expérience pratique (aussi : outils, logiciels spécifiques).
- Application des compétences artistiques
- Développement des compétences techniques spécifiques (travail en équipe, communication, gestion de projets, prise de décisions)
- Apprentissage de compétences professionnelles
- Apprentissage du fonctionnement du métier
- Création de contacts

Mode d'enseignement

Bande dessinée / Stages

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.

Les stages externes sont supervisés par un maître de stage désigné au sein de la structure d'accueil et par un professeur référent désigné au sein de l'Académie.

Le maître de stage accompagne l'étudiant durant son stage et sert de relais avec l'Académie. Il s'engage à évaluer le stage de l'étudiant.

Le professeur référent est chargé de réceptionner le rapport de stage ainsi que le rapport d'évaluation et d'attribuer la note globale du stage. Il peut aussi réaliser une visite de stage.

Le rapport et/ou la visite de stage sont des dispositifs qui visent à permettre au professeur référent d'évaluer objectivement le stage effectué par son étudiant.

	Pondération en crédits
Bande dessinée / Stages	crédits
Bande dessinée / Stages	

Bibliographie

Bande dessinée / Stages

Mots clés

Bande dessinée / Stage

UE 34 :	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

UE 24

Objectifs de l'enseignement

Histoire et actualité des arts / Cinéma
<p>Programme</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bases du cinéma documentaire. • Approche du cinéma expérimental <p>Approfondissement de la connaissance des concepts et du vocabulaire essentiels du cinéma.</p> <p>Le cours mettra l'accent sur l'analyse formelle, sur l'apprentissage du langage cinématographique et en particulier son rapport au réel, son rapport au temps et son caractère expérimental.</p> <p>S'il se veut principalement un outil narratif, d'autres formes, plus expérimentales ont déconstruit cette linéarité. Afin de comprendre en quoi ces démarches sont avant-gardistes d'une part au niveau socio-culturel de leur époque, mais aussi dans leur recherche formelle, il est nécessaire d'apprendre des notions propres au langage cinématographique.</p> <p>C'est pourquoi, à travers tout le cursus, il sera question de cadre, de champ, de hors champ, de point de vue, de dialectique son-image, de narration, de temporalité, de montage, de séquence, de plan, d'ellipses, etc</p> <p>L'étudiant(e) sera donc confronté au parcours d'artistes actuels et aux pratiques de la vidéo contemporaine et du cinéma, en lien avec l'évolution de la société. Il/elle sera amené à développer une démarche critique et son sens de l'analyse. Il/elle se nourrira des créations abordées au cours, y puisera ses sources d'inspiration, développera sa personnalité artistique en se positionnant dans le champ de l'art actuel.</p> <p>Comprendre la relation du cinéma au réel, son pouvoir, ses enjeux, par l'analyse d'œuvres documentaires et expérimentales de différentes époques.</p>

Description de l'enseignement

Histoire et actualité des arts / Cinéma
<p>L'invention de la photographie et du cinéma ont bouleversé notre compréhension de notions telles que création, originalité, temps, réalisme-réalité, fiction, narration, reproduction, multiplication, cadre, espace, son, etc. Ces questions hantent encore aujourd'hui la création d'images. L'objectif de cette deuxième année est l'appropriation à la fois d'un cadre de référence historique et critique de l'image cinématographique dans la spécificité de ses</p>

formes et de son langage. Cette acquisition se fera en deux temps et dans un processus d'intensification du cadre théorique nécessaire à une meilleure compréhension du langage cinématographique. Et ce à travers deux formes bien distinctes : Le documentaire et le cinéma expérimental. Ces deux « styles » seront abordés, en parallèle, afin d'explorer d'une part les notions de réel, de point de vue, de regard, de transmission, du rôle du cinéaste et du cinéma sur le réel et d'autre part, la recherche formelle, la déconstruction des formes classiques, la contre-culture, etc

Une attention particulière sera apportée à l'influence réciproque du cinéma expérimental et documentaire à travers les autres formes d'art et d'expression. L'objectif est que l'étudiant(e) puisse intégrer les acquis de ce cours dans son propre processus de réflexion et de création, en se confrontant tant au réel, qu'à l'abstraction.

Le Documentaire

Le langage cinématographique est plus ou moins le même qu'il s'agisse de fiction ou de documentaire. Nous aborderons donc ce genre à travers l'histoire et ses différents aspects (scientifique, politique, poétique, anthropologique, etc.)

Cela nous permettra d'apprendre à regarder cinématographiquement c'est-à-dire observer, écouter, entendre et placer une vision subjective.

Comprendre la scénarisation et la forme d'un film, son rôle politique, social et sensoriel.

Le Cinéma expérimental

Le cinéma expérimental affectionne les approches non linéaires, non commerciales et non figuratives. Il y a dès lors un retour fréquent à la poésie, à la métaphore, à l'allusion.

L'arme puissante du cinéma expérimental c'est qu'il traite de l'image elle-même, qu'il pose plus de questions qu'il ne donne de réponses. Le spectateur est donc libre de s'investir plus pleinement dans le processus et d'appréhender l'œuvre à un niveau plus approfondi.

L'œuvre se définit moins par sa capacité à induire d'intenses point de vues cinématographiques que par son existence en tant qu'objet d'art à part entière.

L'accent sera donc porté sur la signification, le langage et les codes. Une mise en avant du support matériel du film et de l'espace dans lequel il se situe.

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

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.

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	

Bibliographie

Histoire et actualité des arts / Cinéma
Disponible dans le classroom

Mots clés

Histoire et actualité des arts / Cinéma