

Domaine: Arts plastiques, visuels et de l'espace	
Option : Bande dessinée	
Programme de cours : 2026 - 2027	
Cycle MASTER	MASTER 1
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 œuvre, 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.

<b>UE 1 :</b>	<b>Crédits : 22 crédits</b>
<b>Coordinateur de l'UE :</b>	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
<b>Bande dessinée / Atelier</b>	Hyuna Kang

### Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
<b>Bande dessinée / Atelier</b>	Artistique	Annuel	11H/semaine	Juin

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

### Unités d'enseignement pré-requises

UE 23
-------

### Objectifs de l'enseignement

<b>Bande dessinée / Atelier</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>● Développement d'autonomie dans la conception, le développement et la création du projet personnel en Bande Dessinée</li><li>● Développement des connaissances dans le domaine du récit en image et du langage narratif</li><li>● Traduire et transmettre ses intentions et idées avec une maîtrise de la relation texte-image cohérente et pertinente</li><li>● S'exprimer à travers une écriture graphique et un vocabulaire plastique personnels</li><li>● Réalisation de projets en Bande Dessinée où l'étudiant montre qu'il est en mesure de résoudre une série de problèmes graphiques et narratifs par son expérimentation, par ses réflexions, par sa recherche</li><li>● Utilisation de la grammaire et des codes narratifs de la Bande Dessinée en adéquation avec son projet et expérimenter avec ces codes</li><li>● Expérimentation avec des outils, des supports, des techniques inhabituels et inaccoutumés</li><li>● Recherche, analyse et prise en compte des informations déterminantes pour la proposition et réalisation d'un projet personnel (documentations, textes, synopsis, références, images, etc.)</li><li>● Développer et réaliser des projets personnels de façon autonome et les mener à terme</li><li>● Maintien du regard critique sur son propre travail et argumenter ses choix en s'interrogeant sur sa pratique</li></ul>

### Description de l'enseignement

<b>Bande dessinée / Atelier</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>● Réalisation d'un carnet de croquis tout au long de l'année, démontrant une démarche graphique personnelle</li><li>● Préparation de découpage avant la concrétisation d'un projet en Bande Dessinée</li><li>● Proposition et réalisation de projets en Bande Dessinée où l'étudiant montre qu'il est en mesure de résoudre une série de problèmes graphiques et narratifs par son expérimentation, par ses réflexions, par sa recherche.</li><li>● Participation active de l'étudiant à la vie d'atelier (publications, création d'affiches, expositions etc.</li></ul>

### Acquis d'apprentissage et compétences visées

**Bande dessinée / Atelier****Mode d'enseignement****Bande dessinée / 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
<b>Bande dessinée / Atelier</b>	26 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

**Bibliographie****Bande dessinée / Atelier****Mots clés****Bande dessinée / Atelier**

<b>UE 2 : Dessin de Modèle Vivant</b>	<b>Crédits : 6 crédits</b>
<b>Coordinateur de l'UE :</b>	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
<b>Publicité / Dessin de Modèle Vivant</b>	Tasiaux François

### Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Évaluation
<b>Dessin de Modèle Vivant</b>	Artistique	Annuel	3h/semaine	Janvier - juin

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

### Unités d'enseignement pré-requises – Co-requises

--

### Cohérence pédagogique de l'unité d'enseignement

--

### Objectifs de l'enseignement

#### **Dessin de Modèle Vivant**

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

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

L'étudiant devra être capable de :

- Se positionner correctement face au modèle, en faisant le choix du point de vue et du cadrage les plus adaptés à ses intentions.
- Déterminer, en début de dessin, les points forts d'une pose, ce qui crée son énergie et son dynamisme, et sur cette analyse déterminer un objectif
- Dessiner le modèle dans ses proportions et attitudes, dans le temps imparti selon les contraintes techniques imposées, en faisant preuve de remise en question, de recherche et de créativité, l'intérêt ultime étant l'apport d'une touche et d'une sensibilité personnelle.

### Description de l'enseignement

#### **Dessin de Modèle Vivant**

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

Programme (contenu détaillé) :

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

Organisation (déroulement) :

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

Par exemple :

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

## Acquis d'apprentissage et compétences visées

### Dessin de Modèle Vivant

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

## Mode d'enseignement

### Dessin de Modèle Vivant

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

## Modalités d'évaluation et critères

	Pondération en crédits
<b>Dessin de Modèle Vivant</b>	6 crédits
Critères d'évaluation : Le principal critère est l'évolution sur l'ensemble de l'année. Les points observés en particulier seront <ul style="list-style-type: none"><li>- L'organisation de la page</li><li>- Le sens des proportions</li><li>- La compréhension globale des poses (équilibre, appuis, plans, etc.)</li><li>- La vivacité du trait, la liberté du geste</li></ul>	
L'étudiant reçoit régulièrement un retour sur son travail. Si un souci se pose de manière récurrente (disproportion, trait haché, épaisseur de trait inadéquate, manque de contraste, etc.), celui-ci lui est signalé, exemple à l'appui, avec une solution/méthode de travail adaptée pour tenter de remédier au problème. La présence au cours, l'investissement de l'étudiant ainsi que ses prises de risques et initiatives entrent également en ligne de compte.	
L'évaluation se fait sur dossier comprenant l'ensemble des œuvres de la période, et ce en janvier et juin.	

## Bibliographie

### Dessin de Modèle Vivant

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

## Mots clés

### Dessin de Modèle Vivant

<b>UE 3 :</b>	<b>Crédits : 2 crédits</b>
<b>Coordinateur de l'UE :</b>	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
<b>Arts numériques / DAO</b>	Hélène Guilbert

### Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
<b>Arts numériques / DAO</b>	Artistique	Annuel	1H/semaine	juin

**Pas de seconde session pour les cours de type artistique**

### Unités d'enseignement pré-requises – Co-requises

--

### Objectifs de l'enseignement

<b>Arts numériques / DAO</b>
<p>Expérimenter une approche plus personnelle pour l'animation ;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Approfondir la création via le logiciel d'animation ;</li> <li>● Approfondir l'utilisation de la tablette graphique ;</li> <li>● Comprendre le monde de l'animation par le biais de l'ordinateur.</li> </ul> <p>L'étudiant devra être capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Utiliser un ordinateur et son système d'exploitation ;</li> <li>● Réaliser un storyboard ;</li> <li>● Choisir le meilleur moyen de créer son animation ;</li> <li>● Maîtriser le logiciel d'animation.</li> <li>● Élaborer un projet à partir de dessin et créer un métrage sur le logiciel d'animation ;</li> <li>● Réaliser un montage vidéo pour mettre l'animation au bon format (AVI) ;</li> <li>● Développer son côté créatif par rapport aux exercices demandés ;</li> <li>● S'intéresser à tout ce qui touche de près ou de loin au monde artistique.</li> </ul>

### Description de l'enseignement

<b>Arts numériques / DAO</b>
<p>Programme</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>☐ Travail d'élaboration de storyboard <ul style="list-style-type: none"> <li>☐ Créer des images fixes – images clés – qui créeront l'animation ;</li> <li>☐ Assembler les images pour en faire un storyboard.</li> </ul> </li> <li>☐ Choix de la méthode d'animation <ul style="list-style-type: none"> <li>☐ Déterminer la méthode d'animation qui convient le mieux à l'étudiant par la présentation et la théorie des différentes possibilités d'animation.</li> </ul> </li> <li>☐ Travail sur l'animation <ul style="list-style-type: none"> <li>☐ Appliquer la théorie ;</li> <li>☐ Créer une animation personnelle et créative ;</li> <li>☐ Sauver son animation en gérant le bon format vidéo (AVI)</li> </ul> </li> </ul> <p>Méthodologie</p>

Méthode expositive

Par la théorie, avec exemple en images pour enrichir 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

Arts numériques / DAO

## Mode d'enseignement

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
Arts numériques / DAO	2 crédits

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

Arts numériques / DAO

## Mots clés

Arts numériques / DAO

Olivier P

<b>UE 4 :</b>	<b>Crédits : 6 crédits</b>
<b>Coordinateur de l'UE :</b>	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
<b>Dessin / Dessin et moyens d'expression</b>	Olivier Perret

### Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
<b>Dessin / Dessin et moyens d'expression</b>	Artistique	Annuel	3H/semaine	juin

**Pas de seconde session pour les cours de type artistique**

### Unités d'enseignement pré-requises

UE 27

### Objectifs de l'enseignement

#### **Dessin / Dessin et moyens d'expression**

- ☐ Confirmer l'éveil de l'étudiant « Je suis au monde et je trace ».
- ☐ 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...
- ☐ Gagner une autonomie dans l'élaboration du processus créatif.

A la fin de cette année, l'étudiant devra être capable de :

- ☐ 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...
- ☐ Choisir les pistes de travail les plus à même de l'aider dans son travail d'atelier
- ☐ Mettre en place tous les éléments de mise en valeur de son travail en fonction du sujet traité
- ☐

### Description de l'enseignement

#### **Dessin / Dessin et moyens d'expression**

Programme

- ☐ Observer :
  - ☐ Le mouvement, corps, atmosphères, sons... ;
  - ☐ Des situations mettant en jeu, des corps, des lieux, des actions, des sentiments, des émotions ;
  - ☐ Son « intérieur », lieu singulier siège des désirs, émotions, sentiments
- ☐ Choisir :

- ☐ 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.
- ☐ Exprimer :
  - ☐ 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 individuel 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 moyens d'expression**

1, 4, 8

### Mode d'enseignement

**Dessin / Dessin et moyens d'expression**

Présentiel

### Modalités d'évaluation et critères

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

	Pondération en crédits
<b>Dessin / Dessin et moyens d'expression</b>	6 crédits

**Dessin / Dessin et moyens 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 moyens d'expression

**Mots clés**

Dessin / Dessin et moyens d'expression
Dessin, observation, trace



<b>UE 5 :</b>	<b>Crédits : 4 crédits</b>
<b>Coordinateur de l'UE :</b>	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
<b>Techniques et technologies / Reproduction</b>	Anais Callens

### Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
<b>Techniques et technologies / Reproduction</b>	Technique	annuel	2h/semaine	juin

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

### Unités d'enseignement pré-requises

<b>UE 26</b>
--------------

### Objectifs de l'enseignement

<b>Techniques et technologies / Reproduction</b>
<p>A la fin de ce module, l'étudiant devra avoir compris et pourra expliquer (principaux concepts) : les fondamentaux à travers la conception des formes graphiques et leur organisation. Le cours de techniques et technologie complète le cours de PAO, afin de permettre à l'étudiant d'acquérir la formation nécessaire à la maîtrise de la machine, des logiciels employés dans le domaine de la communication, et la gestion artistique et intelligente de cet outil.</p> <p>Le cours amènera l'étudiant à acquérir la formation nécessaire à l'utilisation des logiciels professionnels tels que Photoshop, Illustrator et InDesign (Suite Adobe).</p> <p>L'étudiant devra être capable de trouver des solutions techniques et technologiques qui l'aideront à conduire son projet créatif à terme. La PAO l'amènera à finaliser professionnellement les projets de création réalisés dans l'atelier.</p>

## Description de l'enseignement

### Techniques et technologies / Reproduction

#### Programme

- L'ordinateur et le scanner ;
- Photoshop : initiation, nomenclature, outils, barre des menus, calques, effets, masques de fusion,... Exercices pratiques de maîtrise du logiciel ;
- Illustrator : initiation, nomenclature, découverte de la vectorisation. Exercices pratiques de maîtrise du logiciel ;
- InDesign : initiation, nomenclature, découverte des éléments d'une mise en page. Exercices pratiques de maîtrise du logiciel.

#### But final : réalisation d'un book afin de :

- se familiariser avec le logiciel ;
- préparer la maquette du document ;
- mettre en forme le texte ;
- mettre en place les contenus visuels (images/dessins) ;
- préparer les fichiers pour impression.

#### Organisation

Il s'agira donc, par toute une série d'exercices et de travaux personnels, de découvrir, de se perfectionner à l'utilisation de ces logiciels, ainsi que d'assimiler le fonctionnement du système informatique.

Les travaux le poussent à la gestion intelligente de l'outil afin qu'il puisse mener également son travail d'atelier à terme.

## 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**

Tests sur machine en cours d'année et exercices pratiques de maîtrise du logiciel en cours d'apprentissage permanent, les travaux personnels amèneront l'étudiant à développer son sens critique et à pouvoir se confronter au travail des autres et du monde graphique extérieur.

**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, Photoshop, Illustrator, InDesign.

<b>UE 6 : 1 cours au choix</b>	<b>Crédits : 4 crédits</b>
<b>Coordinateur de l'UE :</b>	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
<b>Gravure / Impression</b>	Bruno Robbe
<b>Photographie / Recherches photographiques</b>	Nicolas Clément / Isabelle Detournay / Nathalie Amand
<b>Gravure / Sérigraphie</b>	Anne Gourdin
<b>Couleur / Général</b>	David Clément

### Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
<b>Gravure / Impression</b>	Artistique	annuel		Juin
<b>Photographie / Recherches photographiques</b>	Artistique	annuel		Juin
<b>Gravure / Sérigraphie</b>	Artistique	annuel		Juin
<b>Couleur / Général</b>	Artistique	annuel		Juin

**Pas de seconde session pour les cours de type artistique**

### Unités d'enseignement pré-requises – Co-requises

--

### Objectifs de l'enseignement

<p><b>Gravure / Impression</b></p> <p>Exploiter les techniques de l'image imprimée dans le contexte de la bande-dessinée et celui de l'art contemporain ;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>☐ Approfondir les connaissances techniques liées à l'estampe (gravure en creux, gravure en relief et impression à plat (lithographie)) afin de développer un moyen d'expression propre ;</li> <li>☐ Développer l'autonomie en lithographie (préparation des pierres et encrage) ;</li> <li>☐ Exploiter l'image imprimée et le multiple : projet d'éditions en tirage limité. (livres, livre- objet, estampe... )</li> </ul> <p>L'étudiant devra être capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>☐ Utiliser les différentes techniques d'impression comme outils d'expression ;</li> <li>☐ Se situer de manière critique dans ses projets de création.</li> </ul>
<p><b>Photographie / Recherches photographiques</b></p> <p>A la fin de ce module, l'étudiant devra être capable de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>☐ Réaliser un projet photographique en une série d'images cohérentes traitant d'un sujet particulier ;</li> <li>☐ 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...);</li> </ul>

- ☐ 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.

### Couleur / Général

Avoir acquis une autonomie d'analyse et de compréhension au service du langage de la couleur et de ses accords.

- ☐ Avoir acquis un sens particulier au développement de l'utilisation des couleurs et de leurs accords ;
- ☐ Mise en œuvre d'une utilisation pertinente de la couleur par association, combinaison et structure d'accords coloristiques ;
- ☐ Découverte et étude de différentes théories ouvertes à la sensibilisation et la structuration au service de la couleur.

L'étudiant devra être capable de.

- ☐ Apprendre, comprendre et reconnaître l'expérimentation des couleurs et de leurs accords situés dans des cas concrets ;
- ☐ Acquérir la maîtrise d'un compte rendu minutieux, qui tente de dégager les éléments propres à une analytique structurée au service des couleurs ;
- ☐ Acquérir la mise en œuvre d'une parfaite cohésion entre les couleurs et le projet ;
- ☐ De développer la réflexivité et le discernement ;
- ☐ La différence entre savoir et savoir faire.

## Description de l'enseignement

### Gravure / Impression

Programme

Techniques abordées :

- ☐ 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.

Organisation

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... )

### **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.

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.

Peu à peu, une ligne directrice de fond se dégage et une forme sera choisie (impressions, édition, diaporama, ...) et réalisée, dans le but de constituer un élément du travail artistique à part entière de l'étudiant dans son parcours en atelier de bande-dessinée.

### **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.

### **Couleur / Général**

#### **Programme**

- ☐ Définir et développer des projets au service de contextes concrets et artistiques ;
- ☐ Utilisation de mots clés lors de discussions, de dialogues attenants aux projets ;
- ☐ Pertinence lors de la représentation des idées créatives et concrètes autour du projet.
- ☐ Autonomie évidente quant à la maîtrise du développement du travail tout au long de sa conception.

#### **Organisation**

- ☐ Suivis du sujet distribué par observations, conseils et analyses en continu.

☒ La correction des couleurs se fait à l'aide d'un nuancier (INCS, RAL, Pantone) et d'un axe de clarté.

### Acquis d'apprentissage et compétences visées

**Gravure / Impression**

**Photographie / Recherches photographiques**

**Gravure / Sérigraphie**

**Couleur / Général**

### Mode d'enseignement

**Gravure / Impression**

Présentiel

**Photographie / Recherches photographiques**

Présentiel

**Gravure / Sérigraphie**

Présentiel

**Couleur / Général**

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
<b>Gravure / Impression</b>	4 crédits
<b>Photographie / Recherches photographiques</b>	4 crédits
<b>Gravure / Sérigraphie</b>	4 crédits
<b>Couleur / Général</b>	4 crédits

**Gravure / Impression**

Critères d'évaluation

Les étudiants doivent pouvoir utiliser les techniques abordées au cours, de manière autonome.

Gérer toutes les étapes de la construction d'un projet d'édition. (maquette, choix de la technique la mieux appropriée, choix des papiers, mise en œuvre et réalisation).

**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%

### **Gravure / Sérigraphie**

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.

### **Couleur / Général**

Evaluation continue

#### **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, religieux, symbolique, relatant des années marquantes, ... ;
- ☐ l'étudiant doit pouvoir restituer et se montrer capable d'un savoir-faire évident quant à l'utilisation des couleurs et de leurs accords ;
- ☐ Analyse en continu du travail ;
- ☐ Utilisation d'un nuancier (NCS).

## **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 «coxocodex 1 (seuil), Jean-François Bizot «free press»

Traité 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.

### 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

### 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](https://www.franceculture.fr/emissions/les-nouveaux-chemins-de-la-connaissance/de-la-couleur-44-goethe-et-schopenhauer-la-theorie)

## Mots clés

**Gravure / Impression**

**Photographie / Recherches photographiques**

**Gravure / Sérigraphie**

**Couleur / Général**

<b>UE 7 :</b>	<b>Crédits : 2 crédits</b>
<b>Coordinateur de l'UE :</b>	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
<b>Histoire et actualité des arts / Générale</b>	Robin Legge

### Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
<b>Histoire et actualité des arts / Générale</b>	Général	Q2	2H/semaine	juin

**Pas de seconde session pour les cours de type artistique**

### Unités d'enseignement pré-requises

<b>UE 30</b>
--------------

### Objectifs de l'enseignement

<b>Histoire et actualité des arts / Générale</b>
<p>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.</p> <p>L'étudiant devra être capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Identifier, décrire, analyser et comparer les productions artistiques ;</li> <li>● Utiliser les outils mis en place à l'entame des études avec pertinence (grille d'analyse, manipulation de la documentation, ...). En développer le sens ;</li> <li>● Utiliser le vocabulaire afférent ;</li> <li>● Développer un regard critique et une approche sensible de la création artistique.</li> </ul>

### Description de l'enseignement

<b>Histoire et actualité des arts / Générale</b>
<p><b>Programme :</b></p> <p>Le cours d'histoire de l'art présente la création artistique de la période moderne et contemporaine (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.</p> <p><b>Organisation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Cours magistraux illustrés au moyen d'une sélection de visuels projetés et commentés à l'aide de textes, témoignages, documentaires, ...</li> <li>● Lecture d'oeuvres (notions générales de composition stylistique), toutes disciplines confondues et abordées spécifiquement à chaque cours ;</li> <li>● Liste de visuels et bibliographie, ...fournis à l'étudiant ;</li> <li>● Prise de notes et recherches personnelles documentaires de la part de l'étudiant sont indispensables à la consolidation du savoir apporté en cours.</li> </ul>

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, 8

## 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 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 XXIe 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, ruptures.

<b>UE 8 :</b>	<b>Crédits : 4 crédits</b>
<b>Coordinateur de l'UE :</b>	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
<b>Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art</b>	Robin Legge
<b>Philosophie / Esthétique</b>	Robin Legge

### Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
<b>Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art</b>	Général	Q1	2h/semaine	janvier
<b>Philosophie / Esthétique</b>	Général	Q2	2h/semaine	juin

### Unités d'enseignement pré-requises – Co-requises

UE 31

### Cohérence pédagogique de l'unité d'enseignement

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

### Objectifs de l'enseignement

#### **Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art**

Le cours d'actualités culturelles a pour objectifs de présenter des démarches artistiques en regard de contextes sociaux, culturels et politiques, et d'éveiller l'esprit de curiosité et d'investigation de la part de l'étudiant.

Au terme du cours, l'étudiant sera capable d'analyser différentes démarches artistiques en lien avec son contexte de production (collaboration, médiation) et d'exposition (réception). L'étudiant devra pouvoir porter une analyse critique sur certaines pratiques artistiques et actualités culturelles étudiées en cours.

#### **Philosophie / Esthétique**

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

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

## Description de l'enseignement

### Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art

#### Programme

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

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

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

#### Organisation

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

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

### Philosophie / Esthétique

#### Programme :

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

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

#### Organisation :

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

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

## Acquis d'apprentissage et compétences visées

<b>Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art</b>
--

5, 8
------

<b>Philosophie / Esthétique</b>
---------------------------------

5, 8
------

### Mode d'enseignement

<b>Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art</b>
--

Présentiel
------------

<b>Philosophie / Esthétique</b>
---------------------------------

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
--	------------------------

<b>Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art</b>	2 crédits
--	-----------

<b>Philosophie / Esthétique</b>	2 crédits
---------------------------------	-----------

<b>Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art</b>
--

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.
---

<b>Philosophie / Esthétique</b>
---------------------------------

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.

<b>UE 9 :</b>	<b>Crédits : 2 crédits</b>
<b>Coordinateur de l'UE :</b>	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
<b>Droit / Notions de législation et de droit</b>	Jean-Louis Deghoy

### Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
<b>Droit / Notions de législation et de droit</b>	Général	Q1	2h/semaine	janvier

**Pas de seconde session pour les cours de type artistique**

### Unités d'enseignement pré-requises – Co-requises

--

### Objectifs de l'enseignement

<b>Droit / Notions de législation et de droit</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Acquérir une compréhension théorique de la matière ;</li> <li>● Être en mesure d'appliquer les règles et les principes vus aux cours pour résoudre des cas pratiques ;</li> </ul>

### Description de l'enseignement

<b>Droit / Notions de législation et de droit</b>
<p>Plan du cours</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>☐ Notion entre le droit et la morale</li> <li>☐ Les différentes sources de droits</li> <li>☐ L'échelle judiciaire</li> <li>☐ Qui compose</li> <li>☐ Différents types de sanction</li> <li>☐ Définition des droits d'auteur</li> </ul> <p>Méthodologie</p> <p>Le cours s'articule entre des exposés oraux, des débats avec les étudiants et des mises en situation pour mieux appréhender la matière.</p>

### Acquis d'apprentissage et compétences visées

<b>Droit / Notions de législation et de droit</b>

### Mode d'enseignement

<b>Droit / Notions de législation et de droit</b>
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
<b>Droit / Notions de législation et de droit</b>	2 crédits
<b>Droit / Notions de législation et de droit</b>	
Examen oral en fin de quadrimestre	

### **Bibliographie**

<b>Droit / Notions de législation et de droit</b>

### **Mots clés**

<b>Droit / Notions de législation et de droit</b>

C

<b>UE 10 :</b>	<b>Crédits : 4 crédits</b>
<b>Coordinateur de l'UE :</b>	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
<b>Histoire et actualité des arts / Cinéma</b>	Valérie Berteau

### Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

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

**Pas de seconde session pour les cours de type artistique**

### Unités d'enseignement pré-requises

--

### Objectifs de l'enseignement

<b>Histoire et actualité des arts / Cinéma</b>
Approfondissement de la connaissance du langage cinématographique ; Connaissance des bases de la narration et des outils scénaristiques ; Connaissance de base du cinéma documentaire.
L'étudiant devra être capable de : Pouvoir analyser la narration d'un film en utilisant les outils et concepts scénaristiques, tant au niveau macro (structure du récit) que micro (analyse des enjeux d'une scène, de la caractérisation des personnages, etc.) Développer une analyse personnelle hors des préjugés, des stéréotypes et des idées reçues.

### Description de l'enseignement

<b>Histoire et actualité des arts / Cinéma</b>
Programme <ul style="list-style-type: none"><li>Analyse d'œuvres cinématographiques de formes diverses par thématiques</li></ul>
Le cinéma est une institution sociale. Le film est un support, dont la forme a fortement évolué et a été questionnée tout au long de son histoire. Les récentes avancées technologiques numériques, l'interactivité, ont révolutionné le cinéma. Le film devient non linéaire, dépourvu de forme, non musical, ne vise parfois ni à raconter une histoire, ni à former une danse abstraite, ni à transmettre un message.
A travers une série de thématiques le cours veut soulever des questions sur la fonction et la signification des images et des sons dans un interminable processus de déconstruction, de décontextualisation, de reconstruction et de re-contextualisation.
La forme inclut l'expression de sa propre matérialité et cette matérialité doit être en osmose avec le sujet.
La question de l'évolution du langage cinématographique et la place du spectateur sont au cœur de toutes ces thématiques. On ne raconte plus une histoire de la même manière aujourd'hui tout comme on ne reçoit ni ne perçoit les images de la même façon.

Organisation
Visionnement et analyse de films par thématiques ; 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 <b>et</b> 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 de Q2	

## Bibliographie

Histoire et actualité des arts / Cinéma

## Mots clés

Histoire et actualité des arts / Cinéma
Cinéma

<b>UE 11 :</b>	<b>Crédits : crédits</b>
<b>Coordinateur de l'UE :</b>	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
<b>Méthodologie du mémoire</b>	

### Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
<b>Méthodologie du mémoire</b>				juin

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

### Unités d'enseignement pré-requises – Co-requises

--

### Objectifs de l'enseignement

<b>Méthodologie du mémoire</b>

### Description de l'enseignement

<b>Méthodologie du mémoire</b>

### Acquis d'apprentissage et compétences visées

<b>Méthodologie du mémoire</b>

### Mode d'enseignement

<b>Méthodologie du mémoire</b>
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
<b>Méthodologie du mémoire</b>	2 crédits
<b>Méthodologie du mémoire</b>	

### Bibliographie

<b>Méthodologie du mémoire</b>