Domaine: Arts plastiques, visuels et de l'espace	
Option : Illustration	
Programme de cours : 2023 - 2024	
Cycle BACHELIER	BLOC 3
Langue d'enseignement : français	

Compétences et acquis d'apprentissage	
1	**Expérimentation et mise en oeuvre d'une pratique artistique située dans un contexte étendu théorique, historique, sociopolitique et économique, etc.**
2	**Acquisition des connaissances et des compétences approfondies** en illustration 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 l'illustration;**
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 23 :	**Crédits : 18 crédits**
Coordinateur de l'UE :	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Illustration / Atelier	Ludovique Tollitte

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
Illustration / Atelier	Artistique	Annuel	9H/semaine	Janvier - juin

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises

UE 11

Objectifs de l'enseignement

Illustration / Atelier

Répondre aux questions inhérentes aux projets de l'illustrateur. Choisir ses outils de travail

- L'étudiant scénarise, découpe, structure étape par étape et prend en compte le format le mieux adapté à ses projets
- Optimiser la mise en page
- Aborder l'impression et penser la reliure
- Analyser le réel, se documenter
- Apporter une réflexion personnelle à propos des sujets abordés
- Définir tout le parcours rythmique contenu au sein de chaque projet
- Proposer une mise en page, en forme cohérente pour chaque objectif : livre, affiche, brochure,..
- Clarifier au maximum la lecture et les liens qu'entretiennent images et textes
- Proposer des supports variés et moins conventionnels comme perspective de travail.

Description de l'enseignement

Illustration / Atelier

Programme

- Préciser son, ses domaines narratifs.
- Raconter sous diverses latitudes et explorer des champs variés et transversaux tels que le littéraire, le fictionnel, le journalisme, poétique, scientifique,..
- Articuler les propositions selon des exigences textuelles, des recherches graphiques et visuelles, documentaires et explorer les possibilités de la mise en page
- L'étudiant mène à bien ses projets et réalise un, des objets livres entiers et lisibles
- Les réalisations se passent selon des durées de travail variées répondant à des critères éditoriaux que l'on croise couramment
- L'étudiant poursuit le développement et la recherche d'un univers personnel et singulier.

Méthodologie

Évaluation actualisée des acquis afin d'étendre les possibilités tant techniques que cognitives de l'étudiant- illustrateur.

Les contraintes sont aussi apportées par l'étudiant et entrent en résonance avec ses différents projets personnels.
Les dessins d'observations nourrissent les matières abordées et sont indispensables à la qualité de chaque projet.
La recherche de documents sur le visuel autant que sur la rhétorique de chaque projet garantit l'architecture des créations successives.

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Illustration / Atelier

Mode d'enseignement

Illustration / 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
Illustration / Atelier	18 crédits

Illustration / Atelier

Q1 :Evaluation continue
Q2 : Evaluation continue – jury artistique externe

Évaluation continue et ponctuelle durant chaque quadrimestre et en fin de période : janvier et juin pour l'atelier principal.
Durant l'année l'étudiant voit sa production évaluée sous différents angles et regards, et a trait aux étapes successives que chaque travail comporte : choix du sujet, scénario, découpage, création des images, documentation, montage des pages.
Le professeur d'atelier est le premier évaluateur.
Au terme des quadrimestres, le professeur d'atelier sollicite des intervenants de l'école et fait appel à un jury composé d'intervenants extérieurs professionnels et acteurs du secteur artistique et culturel.

Jurys artistique : Aboutissement des travaux demandés.
Dossier comportant les recherches pour leur réalisation.
Clarté de la présentation et de l'accrochage du travail : visuellement et verbalement.
Précision d'un univers personnel

Bibliographie

Illustration / Atelier

Mots clés

Illustration / Atelier
Illustration, image, dessin, texte, mise en page, livre, scénario, expérimentation, récit, fiction, narration, arts, théâtre, cinéma, liens, ouverture, actualité, économie, politique...

UE 24 :	**Crédits : 4 crédits**
Coordinateur de l'UE :	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Dessin / Modèle vivant	François Tasiaux

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
Dessin / Modèle vivant	Artistique	Annuel	2H/semaine	Janvier - juin

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises – Co-requises

UE 13

Objectifs de l'enseignement

Dessin / Modèle vivant

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

- Les notions avancées des deux aspects essentiels du cours, le Modèle et le Vivant ;
- L'intérêt et les qualités d'un cadrage et d'une présentation adéquate au sujet ;
- Les notions de raccourcis, de proportions, de soutien au noir, de contraste, d'ombre de volume ou d'ombre portée ;
- L'apport de la lumière sur le volume ;
- Les mécanismes anatomiques qui donnent vie et expression à une attitude.

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 adapté à ses intentions ;
- Dessiner le modèle dans ses proportions et attitudes, dans le temps imparti selon les contraintes techniques imposées, en faisant preuve de remise en question, de recherche et de créativité, l'intérêt ultime étant l'apport d'une touche et d'une sensibilité personnelle.
- Gérer son temps de travail.
- Varier entre différentes techniques.
- Faire des choix techniques et graphiques : se débarrasser du superflu pour ne retenir que l'essentiel, ce qui donne corps au dessin

Description de l'enseignement

Dessin / Modèle vivant

Programme

- 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
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, échangés 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 / Modèle vivant

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

Jury artistique d'un dossier composée d'une sélection d'œuvres de la période parmi les plus abouties à l'issue de chaque quadrimestre

Critères d'évaluation
Le principal critère est l'évolution sur l'ensemble de l'année. Les points observés en particulier seront

- L'organisation de la page
- Le sens des proportions
- La compréhension globale des poses (équilibre, appuis, plans, etc.)

La vivacité du trait, la liberté du geste L'étudiant reçoit régulièrement un retour sur son travail. Si un souci se pose de manière récurrente (disproportion, trait haché, épaisseur de trait inadéquate, manque de contraste, etc.), celui-ci lui est signalé, exemple à l'appui, avec une solution/méthode de travail adaptée pour tenter de remédier au problème.

Bibliographie

Dessin / Modèle vivant

Mots clés

Dessin / Modèle vivant

UE 25 :	**Crédits : 4 crédits**
Coordinateur de l'UE :	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Dessin / Dessin et moyens d'expression	Marie Line Debliquy

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

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

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises

UE 12

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...

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...

Description de l'enseignement

Dessin / Dessin et moyens d'expression

Programme

Observer:

- 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

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
- Entre chaque cours, des croquis d'observation sont à faire selon une contrainte imposée
- 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 moyens d'expression

Mode d'enseignement

Dessin / Dessin et moyens d'expression

Présentiel

Modalités d'évaluation et critères

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

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

Dessin / Dessin et moyens d'expression

Evaluation continue durant l'année et jury artistique en mai

Critères d'évaluation

- Evaluation continue : lors de chaque séance, la remise des croquis est ouverte et l'ensemble des travaux est regardé collectivement. Analyse critique du travail en cours de manière individuelle et/ou en groupe
- Jurys : les travaux sont évalués en jury artistique interne en mai

Bibliographie

Dessin / Dessin et moyens d'expression

Mots clés

Dessin / Dessin et moyens d'expression

Dessin, observation, trace

UE 26 : cours au choix 4 ECTS min/cours	Crédits : 10 crédits
Coordinateur de l'UE :	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Gravure / Impression	Elodie Moreau
Photographie / Recherches photographiques	Isabelle Detournay / Nicolas Clément
Gravure / Sérigraphie	Anne Gourdin
Couleur / Général	David Clément
Arts numériques / DAO	Hélène Guibert / Alexandre Quintin

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
Gravure / Impression	Artistique	Annuel	2h/semaine	
Photographie / Recherches photographiques	Artistique	Annuel	2h/semaine	
Gravure / Sérigraphie	Artistique	Annuel	2h/semaine	
Couleur / Général	Artistique	Annuel	2h/semaine	
Arts numériques / DAO	Artistique	Annuel	2h/semaine	

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises – Co-requises

Objectifs de l'enseignement

Gravure / Impression

- Développer un projet spécifique à l'image imprimée dans le contexte de l'illustration et celui de l'art contemporain ;
- 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 ;
- Développer l'autonomie en lithographie (préparation des pierres et encrage) ;
- Exploiter l'image imprimée et le multiple : projet d'éditions en tirage limité. (livres, livre- objet, estampe...)

L'étudiant devra être capable de :

- Utiliser les différentes techniques d'impression comme outils d'expression ;
- Se situer de manière critique dans ses projets de création.

Photographie / Recherches photographiques

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

- Savoir manipuler l'appareil réflex numérique
- Savoir importer, classer, développer et imprimer des images numériques
- Dominer les lumières et les éclairages tant artificiels que naturels
- Anticiper les moyens pour réaliser et ses photos et pouvoir lire et interpréter la réalité grâce au médium photographique

- Comprendre les spécificités du traitement d'un thème photographique en une série d'images
- Acquérir quelques notions d'histoire de la photographie.

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

Accompagner l'étudiant à l'éveil du langage de la couleur par observation, étude et analyse qualitative et quantitative ;

- Déclencher, provoquer un intérêt au développement d'une sensibilité particulière de l'utilisation des couleurs ;
- Mener l'étudiant à l'autonomie d'une utilisation pertinente de la couleur par association, combinaison et structure d'accords coloristiques ;
- Contribuer à la compréhension des théories et des analyses des couleurs utilisées au sein des travaux.

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

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

- Expérimenter une approche de logiciel d'animation afin de réaliser des images animées simples
- 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
- Maîtriser le logiciel d'animation pour l'image animées simples
- Élaborer un projet à partir de dessin et créer des images fixes
- 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 / 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

Exposés par démonstrations pratiques de l'utilisation des éclairages artificiels au studio.
Par des exercices pratiques précis (portrait, autoportrait...) suivis d'entretiens individuels, amener à une réflexion sur le rapport de la représentation du réel par l'outil photographique.
Exposés sur base de power point traitant de l'histoire de la photographie et visites de sites internet traitant de la photographie.

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

- Les cours théoriques et pratiques sont articulés de façons à acquérir de l'autonomie sur un projet, à acquérir une parfaite maîtrise et à acquérir une sensibilité particulière à l'utilisation des couleurs ;
- L'utilisation de mots clés pour l'analyse de documents apportés et des travaux d'applications.

Organisation

- Exercices, analyse et conseils tout au long de la réalisation du travail.
- Théories de et sur la couleur.

Arts numériques / DAO

Programme

Travail d'élaboration d'images animées simples

- Créer des images fixes tirées de leur réflexion par rapport au sujet donné
- Sauver les images fixes en gérant le bon format d'exportation (résolution)
- Appliquer la théorie
- Découper les images fixes en plusieurs plans
- Monter l'ensemble des plans dans le logiciel d'animation
- Finaliser le projet personnel

Méthodologie

Méthode expositive

Par la théorie, avec exemple en images pour enchérir l'exposé. Explication du travail demandé avec ses différentes consignes agrémenté 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 / Impression

Photographie / Recherches photographiques

Gravure / Sérigraphie

Couleur / Général

Programme

- Les cours théoriques et pratiques sont articulés de façons à acquérir de l'autonomie sur un projet, à acquérir une parfaite maîtrise et à acquérir une sensibilité particulière à l'utilisation des couleurs ;
- L'utilisation de mots clés pour l'analyse de documents apportés et des travaux d'applications.

Organisation

- Exercices, analyse et conseils tout au long de la réalisation du travail.
- Théories de et sur la couleur

Arts numériques / DAO

Evaluation 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 EN MAI.

Mode d'enseignement

Gravure / Impression

Photographie / Recherches photographiques

Gravure / Sérigraphie

Couleur / Général
Arts numériques / DAO

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
Photographie / Recherches photographiques	4 crédits
Gravure / Sérigraphie	4 crédits
Couleur / Général	4 crédits
Arts numériques / DAO	4 crédits

Gravure / Impression

Remise de travaux

Critères d'évaluation
Les étudiants doivent pouvoir utiliser les techniques abordées au cours, de manière autonome.
Réaliser différents exercices élaborés à partir d'un thème donné et plus tard, proposé par l'étudiant lui- même.

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 en numérique
- La maîtrise de tous les éclairages
- La capacité de se détacher du réel et à l'interpréter
- La créativité et l'originalité des recherches
- La cohérence du point de vue dans une série d'images produites
- Le soin dans les tirages et la présentation
- Respect des délais et des consignes de travail
- La régularité dans le suivi et les présences.

Gravure / Sérigraphie

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 et oral à l'issue de chaque quadrimestre

Critères d'évaluation

- L'étudiant doit être capable de distinguer et comparer les différents points des théories et savoir décrire, identifier, associer et définir les couleurs utilisées pour son travail et des documentations apportées ;

- Analyse en continu du travail

Arts numériques / DAO

Bibliographie

Gravure / Impression

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
Arts numériques / DAO

Mots clés

Gravure / Impression
Photographie / Recherches photographiques
Gravure / Sérigraphie
Couleur / Général
Arts numériques / DAO

UE 27 :	**Crédits : 2 crédits**
Coordinateur de l'UE :	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Techniques et technologies / Reproduction	Anais Callens

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
Techniques et technologies / Reproduction	Technique	Annuel	1H/semaine	Janvier - juin

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises – Co-requises

UE 17

Objectifs de l'enseignement

Techniques et technologies / Reproduction

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. Le cours amènera l'étudiant à acquérir la formation nécessaire à l'utilisation des logiciels professionnels tels que Photoshop, Illustrator et InDesign (Suite Adobe).
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.

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 maitrise du logiciel ;
- Illustrator : initiation, nomenclature, découverte de la vectorisation. Exercices pratiques de maitrise 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	2 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

UE 28 :	**Crédits : 4 crédits**
Coordinateur de l'UE :	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Stages / Externes	

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
Stages / Externes				

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises – Co-requises

Objectifs de l'enseignement

Stages / Externes

Description de l'enseignement

Stages / Externes

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Stages / Externes

Mode d'enseignement

Stages / Externes
Présentiel

Modalités d'évaluation et critères

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

	Pondération en crédits
Stages / Externes	
Stages / Externes	

Bibliographie

Stages / Externes

Mots clés

Stages / Externes

UE 29 :	Crédits : 4 crédits
Coordinateur de l'UE :	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Histoire et actualité des arts / Générale	Véronique Danneels

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

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

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises

UE 18

Objectifs de l'enseignement

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

Description de l'enseignement

Histoire et actualité des arts / Générale
Programme : De l'entre deux-guerres au début des années 60 Organisation : Évolution chronologique dans la mesure du possible, visite de musées, bibliothèques et sites. L'enseignement est interactif. Les étudiants sont questionnés et stimulés à observer et commenter les illustrations. Visites des sites internet + apprentissage à utiliser systématiquement les sites des musées et lieux culturels.

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Histoire et actualité des arts / Générale

Mode d'enseignement

Histoire et actualité des arts / Générale
Présentiel

Modalités d'évaluation et critères

L'évaluation de l'UE repose sur une épreuve non intégrée (une évaluation par AA). Pour que l'UE soit validée, la moyenne pondérée doit être supérieure ou égale à 50% pour l'UE **et** une note supérieure ou égale à 10/20 pour chacune des AA qui la composent.	
	Pondération en crédits
Histoire et actualité des arts / Générale	4 crédits
Histoire et actualité des arts / Générale	
Examen écrit à l'issue de chaque quadrimestre Critères d'évaluation : reconnaître les mouvements, les oeuvres clés, les « signatures », pouvoir les contextualiser, savoir les décrire : contenu, style, taille, matière, lieu de conservation	

Bibliographie

Histoire et actualité des arts / Générale
Diffusée durant les cours et via Classroom

Mots clés

Histoire et actualité des arts / Générale
Abstraction, photographie, cinéma, architecture, identité artistique, public, médias, mouvements, deuxième guerre mondiale, narrations, théories, ruptures.

UE 30 :	**Crédits : 4 crédits**
Coordinateur de l'UE :	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art	Véronique Danneels
Philosophie / Esthétique	Véronique Danneels

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

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

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises

UE 19

Cohérence pédagogique de l'unité d'enseignement

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

Objectifs de l'enseignement

Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art

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

Philosophie / Esthétique

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

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

L'étudiant devra être capable de :

- s'exprimer et de se référer aux auteurEs abordéEs

Description de l'enseignement

Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art
Programme : Le cours s'adresse aux étudiants de toutes les disciplines. L'accent est mis sur quelques événements de l'actualité artistique locale ou internationale et sur la signification ainsi que la communication et la réception de celui-ci. Organisation : L'enseignement est interactif. Les étudiant(e)s sont en permanence questionné(e)s et stimulées à s'exprimer de manière objective et subjective. Visite d'expositions et collections. Dans le meilleur des cas : préparation aux visites avec d'autres professeurs… Visites des sites internet + réflexe à utiliser les sites des musées et lieux culturels. Méthodologie : Comment archiver des documents ? Comment les retrouver ? Comment les utiliser?
Philosophie / Esthétique
Programme - Textes d'artistes : Martha Rosler/ Louise Bourgeois/ Victor Burgin/ Agnés Martin/ Gerhard Richter / Gisueppe Penone / Annette Messager - Textes de théoricienNEs : Georges Didi-Hubermann/ Laura Cottingham/ Amelia Jones/ Elisabeth Lebovici/ Desprez - Textes de philosophes : Deleuze / Foucault/ Preciado/ Rancière/ Latour/ Harraway. Organisation - lecture et commentaires de fragments en classe ; - Préparation en « devoir » et présentation en faisant lien ou distinction avec travail perso ...

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art
Philosophie / Esthétique

Mode d'enseignement

Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art
Présentiel
Philosophie / Esthétique
Présentiel

Modalités d'évaluation et critères

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

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

Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art

Examen écrit + participation durant les cours + visite autonome d'expositions ou événements culturels + éventuellement exercice écrit ou oral durant le quadrimestre 1
Critères d'évaluation: l'examen se déroule "à cahier ouvert". L'évaluation porte sur l'appropriation et le rendu critique de la matière par l'étudiant(e).

Philosophie / Esthétique

Examen écrit en Q2
Objectifs d'évaluation :

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

Bibliographie

Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art

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

Philosophie / Esthétique

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

Mots clés

Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art

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

Philosophie / Esthétique

UE 31 :	**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	Juin

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises – Co-requises

UE 21

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 chacunes 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 contemporaine pour penser la spécificité de l'art, et la possibilité de son engagement politique et moral. (Engagement, Responsabilité, Auteur,…)

Les étudiants devront non seulement connaître et comprendre les principaux arguments de ces questions philosophiques, mais également pouvoir les mobiliser dans un débat ou un commentaire portant sur une œuvre d'art.

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 la question de l'engagement et de la responsabilité, en particulier dans le domaine de l'art, telle qu'elle a été traitée par la philosophie contemporaine, et notamment par Albert Camus, Michel Foucault, Friedrich Nietzsche, Sigmund Freud, Jean-Paul Sartre, Hannah Arendt, etc.

Organisation :
On lira des textes de penseurs contemporains, de Nietzsche à nos jours, que l'on fera entrer en dialogue, par l'exercice du commentaire et du débat, avec les œuvres d'artistes contemporains choisis par les étudiants, afin de discerner les enjeux philosophiques, et en particuliers éthiques et politiques, de la pratique artistique aujourd'hui.

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.
Un plan du cours est distribué aux étudiants en début d'année.
La lecture d'un ouvrage de synthèse théorique est imposée aux étudiants, dans le but de les accompagner dans leur découverte progressive des différents enjeux qu'engage la rédaction d'une interprétation.

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Philosophie / Générale

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

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

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

Sémiologie / Média

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

Mots clés

Philosophie / Générale
Philosophie, Engagement, Responsabilité, Auteur, Révolte.
Sémiologie / Média
Interprétation, histoire de la lecture, programmation de la lecture, lecture comme activité créatrice, lecture centripète/centrifuge.

UE 32 :	**Crédits : 4 crédits**
Coordinateur de l'UE :	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Histoire et actualité des arts / Cinéma	Philippe de Pierpont

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

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

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises

UE 22

Objectifs de l'enseignement

Histoire et actualité des arts / Cinéma

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

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

L'étudiant devra être capable de :

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

Description de l'enseignement

Histoire et actualité des arts / Cinéma

Programme

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

Organisation

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

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Histoire et actualité des arts / Cinéma

Mode d'enseignement

Histoire et actualité des arts / Cinéma

Présentiel

Modalités d'évaluation et critères

L'évaluation de l'UE repose sur une épreuve non intégrée (une évaluation par AA). Pour que l'UE soit validée, la moyenne pondérée doit être supérieure ou égale à 50% pour l'UE **et** une note supérieure ou égale à 10/20 pour chacune des AA qui la composent.	
	Pondération en crédits
Histoire et actualité des arts / Cinéma	4 crédits
Histoire et actualité des arts / Cinéma	
Examen écrit en fin d'année Analyse d'une séquence d'un film vu au cours	

Bibliographie

Histoire et actualité des arts / Cinéma
Disponible dans le syllabus

Mots clés

Histoire et actualité des arts / Cinéma