Domaine: Arts plastiques, visuels et de l'espace	
Option : Peinture	
Programme de cours : 2023 - 2024	
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 peinture faisant suite à celles qui relèvent du niveau de bachelier. Ces connaissances et ces compétences permettent de développer ou de mettre en œuvre des propositions artistiques de manière originale, dans le cadre d'une recherche ou d'une création ;
3	Mise en oeuvre, articulation et valorisation, de manière singulière, ces connaissances et ces compétences en vue de construire des propositions artistiques dans des contextes expérimentaux et pluridisciplinaires ;
4	Mobilisation de ces connaissances et de ces compétences, dans un monde complexe et changeant, en vue d'inventer des propositions artistiques et de forger des outils critiques ;
5	Action à la jonction de domaines hétérogènes, artistiques, politiques, esthétiques, philosophiques, sociétaux, etc. ;
6	Assumer une démarche et une production artistiques également validées en dehors du champ académique ;
7	Présentation de leurs productions, communication à leurs propos et prise en compte les conditions de réception, de transmission et de communication des œuvres selon des modalités adaptées au contexte ;
8	Développement et intégration d'un fort degré d'autonomie qui leur permet de poursuivre leur pratique et leur formation, d'acquérir de nouveaux savoirs et de développer de nouvelles compétences pour pouvoir évoluer dans des contextes culturels, sociaux et professionnels diversifiés et en mutation.

UE 1 :	**Crédits : 24 crédits**
Coordinateur de l'UE :	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Peinture / Atelier	Laurence Dervaux

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
Peinture / Atelier	Artistique	Annuel	12H/semaine	juin

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises

UE 25

Objectifs de l'enseignement

Peinture / Atelier

A la fin de ce module l'étudiant devra avoir acquis une autonomie ainsi qu'une maturité expressive et autocritique dans son travail artistique.
L'étudiant devra être capable :
1. de mener à bien une démarche artistique personnelle pertinente selon ses propres méthodes de travail.
2. de mener à bien un projet artistique élaboré et structuré tout en continuant un travail de recherche.
3. de mettre en œuvre des techniques au service de son travail artistique.
4. d'être autocritique et de questionner la pertinence de son travail.
5. d'être capable de situer son travail dans un contexte actuel (esthétique, philosophique, sociétal...)
6. de présenter ses productions artistiques et de communiquer à leurs propos.

Description de l'enseignement

Peinture / Atelier

L'étudiant propose et met en place un projet artistique pertinent et élaboré selon ses méthodes de travail (propositions de méthodes, de plans de travail, d'échéanciers...)

1. L'étudiant constitue une compilation de données relatives au projet. (réflexions, références, écrits...)
2. L'étudiant explore et approfondit les techniques nécessaires à l'élaboration du projet que ce soit dans un champ scolaire ou hors scolaire
3. L'étudiant doit, tout en œuvrant à l'élaboration du projet, continuer un travail de laboratoire, de recherche afin de nourrir sa démarche. (carnet de notes, de recherches ; expérimentations expressives et techniques...)
4. L'étudiant autocritique, analyse et questionne la pertinence de son travail afin d'affiner cette pertinence et d'avoir la capacité de situer sa démarche dans un contexte actuel
5. L'étudiant élabore des documents relatifs à la communication de ses productions artistiques
6. L'étudiant travaille sur des propositions de monstrations de sa production artistique afin de concrétiser une monstration aboutit à la fin de l'année

Cet apprentissage amène l'étudiant à acquérir :

- une autonomie dans l'élaboration de sa démarche artistique
- une capacité autocritique
- une maturité expressive

Ceci, afin d'être capable, par la suite, de mener de manière autonome un projet artistique en dehors du champ académique.

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Peinture / Atelier

Mode d'enseignement

Peinture / 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
Peinture / Atelier	24 crédits

Peinture / Atelier

Jury artistique en fin de Q2

Trois méthodes utilisées pour évaluer le travail de l'étudiant :

- L'évaluation continue : évaluations effectuées sur base des réalisations et des entretiens individuels avec l'étudiant.
- Evaluation des divers dossiers.
- Evaluation de fin de quadrimestre par un jury artistique.

Critères d'évaluation :

- l'originalité, la singularité et la pertinence de la démarche artistique.
- la capacité à situer son travail dans un contexte actuel (esthétique, philosophique, sociétal ...)
- L'autonomie dans ses méthodes de travail
- La capacité autocritique et l'aptitude à questionner la pertinence de sa démarche artistique
- l'assiduité au travail
- l'investissement et l'engagement en dehors du champ scolaire.

Bibliographie

Peinture / Atelier

Mots clés

Peinture / Atelier

UE 2 :	**Crédits : 6 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
Histoire et actualité des arts / Générale	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
Histoire et actualité des arts / Générale	Général	Q2	2h/semaine	juin

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises

UE 23 – UE 28

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

Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art

1. Éveiller l'esprit de curiosité, d'investigation et de critique.
2. Observer et analyser des événements de l'actualité en cours.
3. A l'occasion, développer des prolongements des cours d'histoire de l'art en mettant l'accent sur des aspects moins connus des mouvements et leurs contextes géo-politico-culturels.
4. Découvrir des expositions en cours et, si possible, rencontrer des personnalités de la scène artistique-culturelle.

Philosophie / Esthétique

Questionner et comprendre des démarches créatives et discursives ;

- Dégager leur apport et leur structuration 'esthétique' sur/ dans notre environnement quotidien occidental (dominant) ;
- Lecture de fragments de textes de philosophes ou d'artistes et réflexion critique ;
- Présentation orale par les étudiantEs ;
- Inviter des personnalités. Préparer les interventions externes en amont par la lecture de textes et la prolonger par un courrier de remerciement et de questionnement.
- Renforcer la connaissance et l'appropriation de la langue anglaise en utilisant des citations, aphorismes ... d'artistes ou auteurEs contemporainEs.

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

Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art
Programme : 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. Méthodologie : grâce à l'intervention de jeunes diplômés, nous continuons de comprendre le pourquoi et comment archiver des documents. Comment les retrouver... Comment les utiliser... Comment se préparer à concevoir et rédiger un mémoire... Organisation : Visite d'expositions et collections. Préparation aux visites. 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
Le cours s'adresse aux étudiantEs de toutes les disciplines. L'accent est mis sur l'importance de la contextualisation, l'importance de la/des significations du texte/œuvre dans ce contexte, et sur l'importance de ceux-ci dans le contexte actuel. Autrement dit : comment se l'/les approprier puisque nous en sommes héritières/héritiers. Maintenance des notions et connaissances des différents courants, mouvements ou attitudes de l'art contemporain occidental. L'enseignement est interactif. Les étudiants sont en permanence questionnés et stimulés à s'exprimer de manière objective et subjective. Créer des liens entre les différents sujets abordés.
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

Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art

Philosophie / Esthétique
Histoire et actualité des arts / Générale

Mode d'enseignement

Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art
Présentiel
Philosophie / Esthétique
Présentiel
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
Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art	2 crédits
Philosophie / Esthétique	2 crédits
Histoire et actualité des arts / Générale	2 crédits

Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art

Examen écrit + participation durant les cours + visite autonome d'expositions ou événements culturels + éventuellement exercice écrit ou oral durant le quadrimestre

Critères d'évaluation : l'examen se déroule « à cahier ouvert ». L'évaluation porte sur l'appropriation et le rendu critique de la matière par l'étudiant(e).

Philosophie / Esthétique

Examen écrit à cahier ouverture

Critères d'évaluation
être en mesure de créer des liens entre les matières étudiées et

- être en mesure d'articuler des pensées avec une orientation
- être en mesure de pouvoir utiliser le vocabulaire étudié

Histoire et actualité des arts / Générale

Examen écrit à l'issue du Q2

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

Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art
Délivrée tout au long du quadrimestre durant les cours et via Classroom.
Philosophie / Esthétique

Textes envoyés par intranet en pdf, ou photocopiés et remis aux étudiants + transmission des références bibliographiques et sites
Histoire et actualité des arts / Générale
Diffusée durant les cours et via Classroom

Mots clés

Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art
Questionnements / liens / esprit critique / sensibilité / histoire / actualités / diversité/ solidarité / singularité
Philosophie / Esthétique
Histoire et actualité des arts / Générale
Abstraction, photographie, cinéma, architecture, identité artistique, public, médias, mouvements, deuxième guerre mondiale, narrations, théories, ruptures.

UE 3 :	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 4 :	**Crédits : 2 crédits**
Coordinateur de l'UE :	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Droit / Notions de législation et de droit	Jean-Deghoy

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
Droit / Notions de législation et de droit	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

Droit / Notions de législation et de droit
▯ Acquérir une compréhension théorique de la matière ; ▯ Être en mesure d'appliquer les règles et les principes vus aux cours pour résoudre des cas pratiques ;

Description de l'enseignement

Droit / Notions de législation et de droit
Plan du cours ▯ Notion entre le droit et la morale ▯ Les différentes sources de droits ▯ L'échelle judiciaire ▯ Qui compose ▯ Différents types de sanction ▯ Définition des droits d'auteur Méthodologie Le cours s'articule entre des exposés oraux, des débats avec les étudiants et des mises en situation pour mieux appréhender la matière.

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Droit / Notions de législation et de droit

Mode d'enseignement

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

Bibliographie

Droit / Notions de législation et de droit

Mots clés

Droit / Notions de législation et de droit

UE 5 :	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 30

Objectifs de l'enseignement

Histoire et actualité des arts / Cinéma

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

- Approfondissement de la connaissance du langage cinéma ;
- 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

Histoire et actualité des arts / Cinéma

Programme

- théorie appliquée du scénario ;
- bases du cinéma documentaire.

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 de Q2 Analyse scénaristique écrite d'une séquence d'un film ou d'une séquence de film vu(e) au cours (fiction) ou analyse thématique et cinématographique d'un documentaire.

Bibliographie

Histoire et actualité des arts / Cinéma

Mots clés

Histoire et actualité des arts / Cinéma
Cinéma

UE 6 : min 4 ECTS /cours	Crédits : 20 crédits
Coordinateur de l'UE :	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Dessin / Dessin et moyens d'expression	Marie-Line Debliquy
Ecriture / Création textuelle	Didier Mouton
Structure formelle / Volume et espace	Gwendoline Robin
Arts numériques / Infographie	Alexandre Quintin
Arts numériques / Création multimédia et vidéo	Vincent Aupaix / Thomas Boucart
Couleur / Général	Daniel Dutrieux
Gravure / Impression	Elodie Moreau / Bruno Robbe
Gravure / Sérigraphie	Anne Gourdin
Photographie / Recherches photographiques	Isabelle Detournay / Nathalie Amand / Nicolas Clément
Techniques et technologies / Techniques fondamentales	Fabienne Foucart
Structure formelle / Recherches plastiques et tridimensionnelles	Juan Paparella

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
Dessin / Dessin et moyens d'expression	Artistique	Annuel		Juin
Ecriture / Création textuelle	Artistique	Annuel		Juin
Structure formelle / Volume et espace	Artistique	Annuel		Juin
Arts numériques / Infographie	Artistique	Annuel		Juin
Arts numériques / Création multimédia et vidéo	Artistique	Annuel		Juin
Couleur / Général	Artistique	Annuel		Juin
Gravure / Impression	Artistique	Annuel		Juin
Gravure / Sérigraphie	Artistique	Annuel		Juin
Photographie / Recherches photographiques	Artistique	Annuel		Juin
Techniques et technologies / Techniques fondamentales	Artistique	Annuel		Juin
Structure formelle / Recherches plastiques et tridimensionnelles	Artistique	Annuel		Juin

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises – Co-requises

Objectifs de l'enseignement

Dessin / Dessin et moyens d'expression
Ecriture / Création textuelle
Structure formelle / Volume et espace
Arts numériques / Infographie
A la fin de ce module, l'étudiant devra avoir compris et pourra expliquer : - Elaborer des conceptions d'imageries numériques porter un regard personnel et artistique, par sa réflexion et son intervention sur l'image numérique - comprendre les contraintes inhérentes à la réalisation d'un projet d'images numériques - maîtriser les techniques de traitement en imagerie numérique - réaliser avec compétences les activités reliées à la formation d'infographiste. L'étudiant devra être capable de : 1. Des connaissances spécifiques : - Maîtriser techniquement plusieurs moyens d'expression. - Acquérir un vocabulaire descriptif précis. - Connaître des références artistiques en rapport avec les questions posées. 2. Des opérations spécifiques : - Produire une réponse pertinente par rapport à un problème plastique. - Utiliser et maîtriser des opérations plastiques simples. 3. Des attitudes spécifiques : - Elaborer un projet en semi autonomie et le conduire à son terme. - Chercher des références et constituer une documentation personnelle - Remettre en question ses acquis. - S'investir au-delà des impératifs et du périmètre scolaire 4. Un horizon spécifique : - Créer de son entière initiative - Acquérir une totale autonomie de réflexion - Se sentir impliqué face aux questions artistiques
Arts numériques / Création multimédia et vidéo
Placer l'étudiant à l'intersection des pratiques artistiques contemporaines, d'une utilisation créative des technologies numériques, croisant les enjeux attenants à la création et à la formation de ces turbulentes transversalités. - Inscrire l'étudiant dans le présent de la création audiovisuelle, l'encourager à s'allier aux pratiques - nouvelles qui font, pour une grande part, l'art et la culture d'aujourd'hui. - Sensibiliser l'étudiant à toutes les formes d'expression, notamment en exerçant les perceptions visuelles et auditives. - Lui permettre d'acquérir des techniques permettant d'accéder à la maîtrise objective des « choses de l'art », de se dépasser pour atteindre la créativité. - Participer à la formation équilibrée pour que chacun découvre et construise sa personnalité. - Développer des comportements tels que l'autonomie, l'esprit (auto) critique, la tolérance, etc...

- Savoir s'adapter aux évolutions technologiques, explorer de nouvelles voies, expérimenter des pédagogies innovantes.

Couleur / Général

Gravure / Impression

Exploiter les techniques de l'image imprimée dans le contexte de la bande-dessinée 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 limités. (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.

Gravure / Sérigraphie

L'étudiant doit avoir acquis toutes les étapes du processus sérigraphique depuis la conception jusqu'à l'impression sur la multiplicité possible des supports.
L'étudiant doit être capable de concevoir son travail en sérigraphie tout en fédérant dessin, photographie, graphisme, peinture et en alliant l'écriture numérique et les technologies en devenir.
Il doit développer des projets en lien direct avec le travail d'atelier qui incluent créations, pertinences, recherches plastiques et conceptuelles menées à terme tout en maîtrisant «l'alchimie » de la sérigraphie.

Photographie / Recherches photographiques

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

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

Techniques et technologies / Peinture

L'étudiant sera amené à developper une réflexion sur ses moyens d'expression et de création au sein de l'atelier de peinture.
Explorer différentes modalités de présentation.
Réaliser un projet qui se présentera sous divers formes de livres, livres objets, emboîtements,...

Structure formelle / Recherches plastiques et tridimensionnelles

- Concevoir le travail artistique comme un outil de communication
- Re-considérer notre relation au monde

Description de l'enseignement

Dessin / Dessin et moyens d'expression

Ecriture / Création textuelle

Structure formelle / Volume et espace

Arts numériques / Infographie

Programme

- les projets
- l'autoformation tutorée

Ces méthodes dynamiques sont adaptées aux objectifs du cours et aux caractéristiques des élèves.

Organisation

- Mises en situation adaptées aux compétences visées
- Mise en place de situations d'apprentissages favorisant des attitudes de recherche, réflexion et créativité, permettant une articulation entre les savoirs et les savoir-faire
- L'enseignant encourage l'expression, en permettant d'acquérir des techniques précises
- L'enseignant conseille et adapte ses explications. Il favorise les productions originales, et valorise l'autocritique

Plusieurs démarches d'enseignant :

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

Etudes plastiques et graphiques :

- Création numérique basée sur un/des projet(s) personnel(s) de l'étudiant
- L'étudiant propose un projet personnalisé, et le professeur évalue avec lui l'intérêt de sa proposition
- L'étudiant élabore en concertation avec le professeur des stratégies numériques afin de réaliser son projet

Arts numériques / Création multimédia et vidéo

Programme

- l'enseignement théorique
- les projets

Ces méthodes dynamiques, sont adaptées aux objectifs du cours et elles tiennent compte des caractéristiques des élèves.

Organisation

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

Plusieurs démarches d'enseignant :

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

Etudes vidéographiques :

- Familiarisation avec le jargon vidéographique : plan, mouvement de caméra, cadrage, découpage, raccord, transitions
- Compréhension des contraintes inhérentes à la réalisation d'un projet d'images de vidéographie
- Maîtrise des techniques de traitement en imagerie numérique : étalonnage, colorimétrie
- Sensibilisation au champ d'application du compositing.
- Elaboration de conceptions d'imageries vidéographiques

Couleur / Général

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

Projets 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...)

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.
Au moyen de ses interventions et réflexions, il porte un regard personnel, artistique à propos de son monde intérieur, de ses observations, de ses revendications, sous des apparences de « polyformes, polyphonies » grâce à « l'image imprimée ».
Donc il développe son projet au moyen de la sérigraphie partiellement ou totalement (d'autres techniques peuvent s'y joindre, gravure, peinture, dessin, impression numérique, collage, etc ...)

Organisation
L'étudiant se dégage des apprentissages des différentes étapes des techniques de la sérigraphie et devient maître de ses moyens de production.
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, livres d'artistes, de production de collectifs l'intègre au vaste univers de la création au moyen de la sérigraphie.
Visite d'expositions, de musées et d'ateliers d'artistes.

Photographie / Recherches photographiques

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

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

Techniques et technologies / Peinture

Le programme est laissé à l'initiative de l'étudiant en concertation avec ses professeurs tout en recevant les informations suffisantes à la concrétisation de son projet et en demeurant sous guidance.
Le contenu du cours dépend de ses choix personnels et devra être complémentaire à son projet d'atelier.

Méthode
En début d'année, l'étudiant élabore un projet personnel qu'il soumet à ses professeurs d'atelier.
Il développera, adaptera et réalisera son projet. L'enseignement est individualisé.
Un suivi et une assiduité constante sont primordiaux à tout épanouissement créatif.

Structure formelle / Recherches plastiques et tridimensionnelles

A travers une série d'exercices, l'étudiant doit développer un sens aigu de la perception de la réalité, en tenant compte de leur travail personnel dans leur option principale.

- Concevoir le travail artistique comme un outil de communication

Les étudiants créent une dynamique de dialogue critique entre eux. Ils veillent aussi à prêter une attention particulière au dialogue à établir avec « l'autre », le spectateur.

- Re-considérer notre relation au monde

L'étudiant s'interroge sur sa relation avec son entourage. Il se questionne jusqu'à « se perdre » pour arriver à découvrir une réalité nouvelle. Il privilégie les lectures multiples et cherche à découvrir des sens plus intuitifs dans la perception des choses. L'étudiant est invité à travailler autant avec l'intelligence intuitive que la rationnelle.

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Dessin / Dessin et moyens d'expression
Ecriture / Création textuelle
Structure formelle / Volume et espace
Arts numériques / Infographie
Arts numériques / Création multimédia et vidéo
Couleur / Général
Gravure / Impression
Gravure / Sérigraphie
Photographie / Recherches photographiques
Techniques et technologies / Techniques fondamentales
Structure formelle / Recherches plastiques et tridimensionnelles

Mode d'enseignement

Dessin / Dessin et moyens d'expression
Présentiel
Ecriture / Création textuelle
Présentiel
Structure formelle / Volume et espace
Présentiel
Arts numériques / Infographie
Présentiel
Arts numériques / Création multimédia et vidéo
Présentiel
Couleur / Général
Présentiel
Gravure / Impression
Gravure / Sérigraphie
Présentiel

Photographie / Recherches photographiques
Présentiel
Techniques et technologies / Techniques fondamentales
Présentiel
Structure formelle / Recherches plastiques et tridimensionnelles
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	
Ecriture / Création textuelle	
Structure formelle / Volume et espace	
Arts numériques / Infographie	
Arts numériques / Création multimédia et vidéo	
Couleur / Général	
Gravure / Impression	
Gravure / Sérigraphie	
Photographie / Recherches photographiques	
Techniques et technologies / Techniques fondamentales	
Structure formelle / Recherches plastiques et tridimensionnelles	

Dessin / Dessin et moyens d'expression

Ecriture / Création textuelle

Structure formelle / Volume et espace

Arts numériques / Infographie

Evaluation continue et jury interne en fin de Q2
Tout au long de l'année, les exercices seront cotés.
En fin d'année, les étudiants devront présenter leur travail personnel devant un jury interne composé des professeurs qui donnent cours au sein de l'atelier.

Arts numériques / Création multimédia et vidéo

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

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

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

Couleur / Général

Gravure / Impression
Jury artistique en fin de Q2 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).
Gravure / Sérigraphie
Remise de travaux durant les deux quadrimestres Critères d'évaluation L'évaluation lors d'entretiens individuels est basée sur la qualité et la régularité des réflexions de son discours artistique, la maîtrise des outils proposés et la pertinence de sa productivité.
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.
Techniques et technologies / Peinture
Évaluation continue Une évaluation continue a lieu tout au long du développement du projet en fonction des recherches. Une évaluation du projet définitif aura lieu à la fin du 2ème quadrimestre. Critères d'évaluation - la réalisation, la compréhension et le respect des énoncés - l'application, l'utilisation des acquis - la maîtrise des techniques - la qualité des recherches - l'assiduité à suivre les cours
Structure formelle / Recherches plastiques et tridimensionnelles
Evaluation : échanges avec l'enseignant et évaluation régulière au fil des 2 quadrimestres.

Bibliographie

Dessin / Dessin et moyens d'expression
Ecriture / Création textuelle

Structure formelle / Volume et espace
Arts numériques / Infographie
Arts numériques / Création multimédia et vidéo
Couleur / Général
Gravure / Impression
Gravure / Sérigraphie
Photographie / Recherches photographiques
Une classe virtuelle (Classroom) a été créée pour les étudiants afin qu'ils puissent recevoir les intitulés des exercices pratiques à réaliser et des supports de cours.
Techniques et technologies / Techniques fondamentales
Structure formelle / Recherches plastiques et tridimensionnelles

Mots clés

Dessin / Dessin et moyens d'expression
Ecriture / Création textuelle
Structure formelle / Volume et espace
Arts numériques / Infographie
Arts numériques / Création multimédia et vidéo
Couleur / Général
Gravure / Impression
Gravure / Sérigraphie
Photographie / Recherches photographiques
Techniques et technologies / Techniques fondamentales
Structure formelle / Recherches plastiques et tridimensionnelles