Domaine: Arts plastiques, visuels et de l'espace	
Option : Arts numériques	
Programme de cours : 2026 - 2027	
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 arts numériques 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 des arts numériques;**
4	**Présentation de productions artistiques également validées en dehors du champ académique ;**
5	Collecte, analyse et interprétation, de façon pertinente, des données — généralement, dans leur domaine de création — en vue d'inventer des propositions artistiques et de développer une attitude critique qui intègre une réflexion sur des questions sociétales et environnementale, artistiques et éthiques ;
6	Présentation de leurs productions artistiques et architecturales, et communiquent à leurs propos selon des modalités adaptées au contexte ;
7	**Développement des méthodes d'apprentissage nécessaires à poursuivre leur formation de manière autonome.**

UE 24 : Atelier	Crédits : crédits
Coordinateur de l'UE : Sébastien Verbièse	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Arts numériques / Atelier	Sébastien Verbièse
Stages / Atelier	

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
Arts numériques / Atelier	Artistique	Annuelle	10h/semaine	Q2
Stages / Atelier	Artistique		72h	Q2

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises – Co-requises

UE 12

Cohérence pédagogique de l'unité d'enseignement

Le stage/atelier permet à l'étudiant d'explorer d'autres pistes de recherches qui profiteront à son travail d'atelier. Le stage est aussi l'occasion d'appliquer des connaissances acquises lors des cours d'atelier, mais dans une optique différente.

Objectifs de l'enseignement

Arts numériques / Atelier

A la fin du bloc, l'étudiant devra avoir maîtrisé, pourra expliquer et pourra réaliser :

- Le choix de son univers graphique et de sa composition ;
- Le choix des techniques utilisées ;
- La cible visée ;
- Historique du sujet mise en scène (son travail de recherche) ;
- La narration et l'univers dans lequel se déroule sa création.

L'étudiant devra être capable de :

- Réaliser et concevoir un dossier de présentation ;
- Illustrer ses idées par des recherches graphiques cohérentes pour supporter son discours ;
- Adapter et développer sa créativité sur un sujet imposé sans se laisser enfermer dans les contraintes techniques et de proposer d'autres idées ;
- Réaliser le prototypage de son projet ;
- Adapter ses concepts « papier » à l'outil numérique choisi ;
- Savoir argumenter et défendre son projet pour en retirer des enseignements positifs permettant l'évolution de son travail ;
- Extrapoler les évolutions possibles pour son projet.

Stages / Atelier

Stage externe en entreprise.

Description de l'enseignement

Arts numériques / Atelier

Programme

La production artistique et les techniques utilisées étant laissées à l'initiative de l'étudiant, le programme des différentes théories et applications dépend de l'orientation personnelle que l'étudiant donnera à son travail.
Arts ludiques :

- Créations d'artworks ;
- Adaptation des créations vis-à-vis des contraintes techniques ;
- Modélisation et sculpture 3D lowpoly/highpoly ;
- Modélisation modulaire ;
- Création et retouche de textures (Diffuse, Normal map, etc...) ;
- Utilisation d'un moteur 2D/3D temps réel ;
- Level design.

Animation :

- Animation stop motion ;
- Animation traditionnelle ;
- Animation numérique ;
- Création graphique et recherche photographique.

Organisation
Présentation du sujet, d'exemples et de techniques en méthode magistrale.
Échange verbal d'idées entre le professeur et les étudiants. L'étudiant propose plusieurs projets.
L'étudiant est orienté dans ses choix de façon individuelle pour l'aider à résoudre les problèmes de manière personnalisée et lui permettre une progression adaptée.
L'étudiant expérimente, propose différentes techniques et trouve la technique la plus appropriée selon son sujet et ses propres affinités.
Le travail final est réalisé après discussion et correction.

Stages / Atelier

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Arts numériques / Atelier
1-2-3-4-5-6
Stages / Atelier
3-4-6-7

Mode d'enseignement

Arts numériques / Atelier
présentiel
Stages / Atelier
présentiel

Modalités d'évaluation et critères

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

	Pondération en crédits

Arts numériques / Atelier	20 crédits
Stages / Atelier	4 crédits

Arts numériques / Atelier

Evaluation continue et jury extérieur à l'issue du deuxième quadrimestre

Critères d'évaluation :

- Respect des consignes, bonne présentation ;
- La capacité à expliquer ses projets, ses recherches et sa créativité développée par rapport au sujet imposé.
- Pertinence des créations par rapport aux sujets.
- Qualités esthétiques des projets.
- Présentation du travail et utilisation des techniques artistiques appropriées.

Un contrôle continu valide chaque étape de la création des projets
L'étudiant fait une présentation et une défense orale de tous les travaux réalisés. Lors de son jury, il a la possibilité de présenter des travaux d'autres cours liés à l'atelier, ainsi que son travail de stage externe.

Stages / Atelier

Évaluation par le professeur référent sur base du rapport de stage et de l'évaluation de l'entreprise.

Bibliographie

Arts numériques / Atelier

Stages / Atelier

Mots clés

Arts numériques / Atelier

Créativité – expression – animation - 2D - 3D – interactif - Jeux vidéo - concept arts

Stages / Atelier

C

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	Caroline Herman

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
Dessin / Dessin et moyens d'expression	Artistique	Annuel	2h/semaine	Q1-Q2

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises – Co-requises

U13

Objectifs de l'enseignement

Dessin / dessin et moyens d'expression
L'étudiant est tenu de mettre en pratique le savoir-faire et l'apprentissage de la 1ère et 2ème bachelier. Le travail de l'étudiant sera analysé, suivi et soutenu dans sa démarche créative en vue de contribuer à son épanouissement personnel en fonction des énoncés. L'étudiant devra développer une réflexion et un regard critique et sensible envers sa création.

Description de l'enseignement

Dessin / dessin et moyens d'expression
Programme Le cours s'articule autour de différentes thématiques et de leurs consignes. Chaque semaine, un entretien individuel s'articule autour de leur sujet afin d'enclencher un regard critique en vue d'apporter des corrections. Le langage de l'image : - Recherche de la narration dans l'image. - Développements d'images grâce à la mise en pratique des expérimentations et études, découvertes des années précédentes ; - Réalisations de dépliants ou livres imprimés en fonction des thèmes abordés. Méthodologie L'étudiant sera amené à développer, critiquer et réaliser ses projets sous guidance. Il devra nourrir une réflexion sur son travail en associant différents cours pour mieux finaliser son projet. Le principal objectif de ce cours consiste à sensibiliser l'aspect créatif par l'expérience et la découverte.

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Dessin / dessin et moyens d'expression

Mode d'enseignement

Dessin / dessin et moyens d'expression

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
Évaluation continue du travail. Remise des travaux durant chaque quadrimestre. Critères d'évaluation - La réalisation, la compréhension et le respect des énoncés ; - La cohérence et l'engagement dans le projet personnel ; - L'application, l'utilisation des acquis ; - La maîtrise des techniques ; - La qualité des recherches ; - La créativité ; - Le soin et la présentation ; - L'assiduité à suivre les cours ; - La participation au cours -

Bibliographie

Dessin / dessin et moyens d'expression

Mots clés

Dessin / dessin et moyens d'expression

UE 26 :	**Crédits : crédits**
Coordinateur de l'UE :	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Photographie/Recherches photographiques	Nathalie Amand

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
Photographie / Recherches photographiques	Artistique	Annuel	2h/semaine	janvier-juin

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises – Co-requises

UE14

Cohérence pédagogique de l'unité d'enseignement

Objectifs de l'enseignement

Photographie / Recherches photographiques

A la fin de ce module, l'étudiant devra être capable de:
Affiner sa manière de voir à travers le médium photographique.
Créer des liens entre plusieurs images.
Concevoir des images destinées à transmettre des messages aux concepts originaux.
Penser la présentation de ses travaux avec soin.
Mettre l'outil photographique au service de la pratique de l'atelier.
Acquérir des notions d'histoire de la photographie.

Description de l'enseignement

Photographie / Recherches photographiques

Exercices pratiques précis suivis d'entretiens afin d'amener à une réflexion sur le rapport de l'outil photographique avec les recherches faites à l'atelier Arts numériques.
Exposés sur base de PPT traitant de l'histoire de la photographie et visite de sites internet.

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Photographie / Recherches photographiques

Mode d'enseignement

Photographie / Recherches photographiques
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
Photographie / Recherches photographiques	4 crédits

Évaluation continue.
Critères d'évaluation

- La maîtrise de la pratique technique de la photographie numérique.
- La capacité de se détacher du réel et de l'interpréter.
- La créativité et l'originalité des recherches en relation avec l'atelier d'Arts numériques.
- La cohérence du point de vue dans une série d'images produites.
- Le soin dans les tirages et la présentation.
- Le respect dans les délais des consignes de travail.
- La présence au cours.

Bibliographie

Photographie / Recherches photographiques

Mots clés

Photographie / Recherches photographiques

UE 27 : Dessin de Modèle Vivant	Crédits : 2 crédits
Coordinateur de l'UE :	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Publicité / Dessin de Modèle Vivant	Tasiaux François

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Évaluation
Dessin de Modèle Vivant	Artistique	Quadrimestre 1	2h/semaine	Janvier

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises – Co-requises

UE 15

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 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.

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
Dessin de Modèle Vivant	2 crédits

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.
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.

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

UE 28 :	Crédits : 4 crédits
Coordinateur de l'UE :	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Arts numériques / Graphisme et mise en page par ordinateur	Caroline Lemaire

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
Arts numériques / Graphisme et mise en page par ordinateur	Artistique	Annuel	2H/semaine	janvier-juin

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises

UE 16

Objectifs de l'enseignement

Arts numériques / Graphisme et mise en page par ordinateur

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

- La pertinence de la technique utilisée ;
- L'image (dans tous ses aspects graphiques) en tant que telle et dans son rapport au texte ;
- La communication par le graphisme et la recherche d'une écriture singulière ;
- La manière de procéder pour illustrer, synthétiser et traduire graphiquement une image à l'aide des logiciels graphiques.

L'étudiant devra être capable de :

- Enrichir sa vision du design graphique et favoriser une exploitation graphique personnalisée ;
- Créer des projets graphiques et pertinents en fonction des exigences d'une demande ;
- De mettre en place un concept et d'exprimer graphiquement sa propre vision d'un travail.

Description de l'enseignement

Arts numériques / Graphisme et mise en page par ordinateur

Programme

Le cours est composé d'exercices imposés et de travaux proposés par l'étudiant :

- Travaux de groupe et participation à des demandes externes ;
- L'étudiant propose une série de travaux liés aux techniques graphiques, en accord avec le professeur, ces travaux sont définis clairement quant au contenu ;
- La première approche d'un BOOK et d'une identité visuelle personnelle étant obligatoirement comprise dans ces travaux ;
- L'étudiant est dirigé et orienté de façon individuelle pour l'aider à

- résoudre les problèmes de manière personnalisée et lui permettre une progression adaptée.

Organisation
- Présentation de l'exercice et présentation d'exemples en méthode magistrale ;
- L'étudiant propose plusieurs projets ;
- L'exercice est corrigé et l'étudiant est dirigé et orienté de façon individuelle ;
- Le travail final est réalisé après discussions avec le professeur et corrections ;
- Définir, analyser, traduire, composer, créer afin de répondre au monde de la création graphique ;
- L'étudiant doit être actif et productif. Correction et discussion sur les exercices de façon individuelle.

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Arts numériques / Graphisme et mise en page par ordinateur
1,2,3,5,7

Mode d'enseignement

Arts numériques / Graphisme et mise en page par ordinateur
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 / Graphisme et mise en page par ordinateur	4 crédits

Arts numériques / Graphisme et mise en page par ordinateur
Évaluation continue durant les deux quadrimestres et suivi hebdomadaire du travail donnant lieu à la validation des travaux Critères d'évaluation - originalité, créativité, recherches ; - examens des partis-pris ; - pertinence des choix et des propos ; - qualité de mise en forme ; - maîtrise des outils ; - rendu d'un fichier de qualité professionnelle ; - Evaluation permanente ; - Respect des consignes ;

Mots clés

Arts numériques / Graphisme et mise en page par ordinateur
Définir, traduire, construire, créer

UE 29 :	**Crédits : 6 crédits**
Coordinateur de l'UE : Vincent Aupaix	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Arts Numériques 3ème BAC / Création multimédia et vidéo	Vincent Aupaix

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
Arts Numériques 3ème BAC / Création multimédia et vidéo	Artistique	Annuel	3H/semaine	Evaluation continue

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises – Co-requises

Pré-requis :
Il n'y a pas de pré requis particuliers pour commencer ce cours. Néanmoins il est souhaitable que l'étudiant possède :
- Une culture liée au monde des arts plastiques, graphiques, et audio-visuels comme l'animation.
- Une bonne maîtrise d'un ordinateur et de son système d'exploitation.

Co-requis :
U.E.24

Objectifs de l'enseignement

Arts Numériques 3ème BAC / Création multimédia et vidéo

- 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…
- Permettre le développement d'habiletés liées à l'utilisation de logiciels spécifiques au domaine de la vidéographie et d'effets spéciaux, le développement de capacités à communiquer efficacement et à travailler avec méthode et précision.
- Former des personnes capables de réaliser correctement des tâches et des activités techniques de la vidéographie dans les divers milieux de production et de post-production en cinéma et en télévision.

- Favoriser l'épanouissement des nouvelles énergies créatrices et le travail en équipes.

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

Description de l'enseignement

Arts Numériques 3ème BAC
/ Création multimédia et vidéo

Programme (contenu détaillé) :

- l'enseignement théorique
- les exercices pratiques
- travaux dirigés
- les projets

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

Organisation (déroulement) : Méthodologie

- 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.

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Arts Numériques 3ème BAC
/ Création multimédia et vidéo

- Introduction au motion design.
- Etude de la composition ; du layout au cadrage.
- Cohérence graphique au sein d'un projet créatif.
- Initiation à l'animation par interpolation.
- Gestion du caractère de l'animation par une bonne gestion du timing, de la fluidité, des lissages de vitesse, de l'inertie, de la gravité, et de l'articulation du timing de l'animation en fonction du contexte de projet.
- Développement des compétences en motion design par la recherche et la pratique de l'animation au travers de projets créatifs.
- Introduction au "compositing" ; multiplicité et expérimentation des sources créatives.

Mode d'enseignement

Arts Numériques 3ème BAC / Création multimédia et vidéo
Présentiel

Modalités d'évaluation et critères

Critères d'évaluation :

L'évaluation sommative pour mesurer la réussite par rapport à des objectifs fixés et aux connaissances à acquérir. Dans cet esprit, la notation vise l'appréciation d'un travail précis, accompli dans des conditions et durant un temps donné. Il convient de toujours bien fixer ce sur quoi elle porte ainsi que les critères qui seront pris en considération.

L'évaluation formative pour améliorer l'apprentissage de l'élève par une évaluation permanente et individuelle. Elle amène l'élève à prendre conscience de ce qu'il découvre, comprend, conquiert et partage. Il mesure son progrès et confronte son point de vue à celui des autres. Ce type d'évaluation permet, par ailleurs d'introduire des références artistiques motivées par le travail fourni. ***Il est donc indispensable d'y avoir recours souvent.***

Une note de participation qui prend en compte la motivation (intérêt, présence, attitude), l'élan, et l'implication de l'étudiant, intervient dans l'évaluation finale.

Au bout des deux quadrimestres (juin), et en tenant compte de(s) l'évaluation(s) continue(s), le (ou les) projet(s) est (sont) évalué(s) par le professeur qui communique les résultats à ses étudiants.

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 3ème BAC / Création multimédia et vidéo	6 crédits

Arts Numériques 3ème BAC / Création multimédia et vidéo

Bibliographie

Arts Numériques 3ème BAC / Création multimédia et vidéo
Toute documentation nécessaire, est transmise aux étudiants.

Mots clés

Arts Numériques 3ème BAC / Création multimédia et vidéo
Initiation, expérimentation, compétence, créativité, motion-design.

Techniques et technologies / Image numérique

Programme

- ∉ Concours liés au très court métrage.
- ∉ De nombreux exercices en atelier liés à l'écriture et au développement du story-board (Projections, revues, livres, internet)

Création d'un mini métrage professionnel avec :

- ∉ Prise de son
- ∉ Utilisation des outils divers de prise d'images, de film
- ∉ Travail en équipe
- ∉ Gestion du timing
- ∉ Présentation des films dans un cadre professionnel
- ∉ Synopsis ;
- ∉ Scénario ;
- ∉ Recherches, documentations ;
- ∉ Croquis ;
- ∉ Story-board
- ∉ Montage
- ∉ Post production

Projet personnel de second quadrimestre :

- ∉ Recherche sonore, visuelle, technique, artistique
- ∉ Développement de la personnalité artistique
- ∉ Développer un projet personnel
- ∉ Aboutissement d'un projet
- ∉ Organisation

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Techniques et technologies / Image numérique

Les compétences visées sont :

- **Écriture de scénario :** Capacité à développer une histoire concise et captivante adaptée au format court métrage, avec une structure narrative solide.
- **Réalisations techniques :** Connaissance approfondie des techniques de réalisation cinématographique, y compris la direction d'acteurs, la gestion de la lumière, le son, le montage et d'autres aspects techniques.
- **Direction artistique :** Compétences pour concevoir et superviser l'esthétique visuelle du film, y compris le choix des décors, des costumes et la direction artistique globale.
- **Cinématographie :** Maîtrise de l'utilisation de la caméra, des angles de prise de vue, des mouvements de caméra et de la composition pour créer des images visuellement percutantes.
- **Montage :** Compétences en montage pour assembler les scènes de manière cohérente, en choisissant le rythme approprié pour soutenir la narration.
- **Son :** Connaissance des techniques de capture audio, de conception sonore et de mixage pour améliorer l'expérience auditive du spectateur.
- **Direction d'acteurs :** Aptitude à collaborer avec les acteurs pour obtenir des performances authentiques et à guider l'interprétation conformément à la vision du réalisateur.
- **Production :** Compétences en gestion de projet, y compris la planification, le budget, la coordination d'équipes et la résolution de problèmes.
- **Scénographie :** Capacité à concevoir des décors et des lieux qui soutiennent la narration et à travailler en étroite collaboration avec la direction artistique.
- **Éclairage :** Compréhension des techniques d'éclairage pour créer des ambiances visuelles appropriées et mettre en valeur les éléments clés de l'image.
- **Effets spéciaux (FX) :** Connaissance des techniques d'effets spéciaux pour créer des éléments visuels extraordinaires si nécessaire pour l'histoire.
- **Costume et maquillage :** Compétences pour concevoir et superviser les choix de costumes et de maquillage, en veillant à ce qu'ils soient en accord avec la vision du film.
- **Écriture créative :** Capacité à développer des idées créatives, des personnages mémorables et des dialogues pertinents.
- **Planification de production :** Compétences en planification et en organisation pour garantir un déroulement fluide du tournage.
- **Adaptabilité :** Capacité à s'adapter aux imprévus et aux changements tout en maintenant la qualité du projet.
- **Collaboration :** Compétences interpersonnelles pour travailler efficacement avec les membres de l'équipe et résoudre les conflits de manière constructive.
- **Connaissance de l'industrie :** Compréhension des normes et des tendances actuelles dans l'industrie cinématographique.
- **Communication :** Compétences pour communiquer clairement la vision du projet à l'équipe et aux parties prenantes.
- **Gestion du temps :** Capacité à respecter les échéances et à gérer efficacement le temps pendant toutes les phases du projet.

Mode d'enseignement

Techniques et technologies / Image numérique

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.

La production artistique et les techniques utilisées étant laissées à l'initiative de l'étudiant, le programme des différentes théories et applications dépend de l'orientation personnelle que l'étudiant donnera à son travail.

- Gérer son temps de travail et anticiper les imprévus.
- Développer les bases sur papier
- Adaptation des créations vis à vis des contraintes techniques.
- Création graphique, sonore et animée.
- Apprentissage des outils de créations numériques correspondant aux sujets donnés.

Critères d'évaluation :

- Présence active au cours
- Recherche personnelle de références
- Communication
- Maitrise des outils
- Retranscription artistique
- Évaluation continue
- Écriture d'histoire
- Relation entre récit et image
- Théorie liée au story-board
- Technique de dessin
- Capacité d'analyse, de réflexion et de compréhension

	Pondération en crédits
Techniques et technologies / Image numérique	4 crédits
Techniques et technologies / Image numérique	

Bibliographie

Techniques et technologies / Image numérique

De nombreuses et diverses références en fonction des sujets abordés (toujours avec liens internet)

Mots clés

Techniques et technologies / Image numérique

- **Scénario**
- **Storyboard**
- **Réalisation**
- **Cinématographie**
- **Montage**
- **Son**
- **Acteurs**
- **Production**
- **Post-production**

- **Digital Art**
- **Esthétique visuelle**
- **Narration visuelle**
- **Médias mixtes**
- **Expression personnelle**
- **Processus créatif**
- **Portfolio numérique**

UE 31 :	Crédits : 2 crédits
Coordinateur de l'UE :	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Histoire et actualité des arts / Générale	Séverine Hennard

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

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

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises

UE 19

Objectifs de l'enseignement

Histoire et actualité des arts / Générale
L'étudiant sera capable de ● Acquérir les notions générales sur les principaux courants qui ont marqué les arts et la société à partir de la Renaissance jusqu'au XIXe siècle ; ● Établir des liens entre : les diverses formes d'art : peinture, sculpture, musique, danse, design, photographie, architecture, cinéma, théâtre etc. ainsi que les arts et l'époque, le climat intellectuel, social et politique ; ● Saisir des liens avec des formes d'art actuelles ; ● D'utiliser le vocabulaire afférent ; ● D'effectuer une recherche documentaire sur un artiste, une œuvre, un courant, une thématique ... ; ● De développer un regard critique et une approche sensible de la création artistique.

Description de l'enseignement

Histoire et actualité des arts / Générale
Programme Matière : Les faits (courants, styles, artistes, œuvres principales) sont présentés selon un déroulement chronologique, à partir du XXe siècle, en partant du point de vue développé par D.Riout, dans son texte Qu'est-ce que l'art moderne ? Les faits sont inscrits dans leur contexte historique général afin de mettre en relation les liens de causalité. Outils de lecture : lecture d'une œuvre (notions générales de composition stylistique (formulation, explication,...), toutes disciplines confondues et abordées spécifiquement à chaque cours. Outils de recherche documentaire: expérimentation de techniques et outils de recherches : documentation iconographique, dossier, ... Organisation

Cours magistraux illustrés au moyen d'une sélection de visuels projetés et commentés à l'aide de textes, citations, documentaires, ... Synthèse, liste de visuels, bibliographie,… fournis à l'étudiant. Prise de notes indispensable. En complément : conférences (Jeunesse et arts plastiques, rencontres avec des intervenants extérieurs, ...), visites de musées, d'expositions, spectacles, voyages d'étude.

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Histoire et actualité des arts / Générale
5-7

Mode d'enseignement

Histoire et actualité des arts / Générale
Présentiel

Modalités d'évaluation et critères

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

	Pondération en crédits
Histoire et actualité des arts / Générale	2 crédits

Histoire et actualité des arts / Générale
Examen écrit ou oral, questions transversales ou ponctuelles (analyse comparées ou non d'œuvre(s) à l'issue du Q1

Bibliographie

Histoire et actualité des arts / Générale
Fournie au cours et disponible sur "classroom"

Mots clés

Histoire et actualité des arts / Générale
Histoire – Histoire des arts

UE 32 :	Crédits : 4
Coordinateur de l'UE :	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art	Robin Legge
Philosophie / Esthétique	Robin Legge

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

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

Unités d'enseignement pré-requises

UE 20

Cohérence pédagogique de l'unité d'enseignement

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

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

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

Philosophie / Esthétique

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

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

Description de l'enseignement

Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art

Programme
Le cours d'actualités culturelles développe une analyse de démarches artistiques engagées (écologie, genre, féminisme, décolonialisme, ethnicité, capitalisme, guerres, robotique,..) en regard de son contexte social, culturel et politique et, le cas échéant, en regard de l'histoire de l'art classique, moderne et contemporaine.
L'accent est mis sur différentes pratiques liées à l'actualité artistique et sur la signification ainsi que la communication et la réception de celle-ci.
Dans la mesure du possible, des liens et parallèles seront proposés avec des actualités culturelles et artistiques locales, régionales et internationales.

Organisation
L'enseignement est interactif. Les étudiants sont en permanence questionnés et stimulés à s'exprimer afin de proposer une analyse critique sur les concepts et démarches artistiques présentés.
Des visites d'expositions et des rencontres avec des personnalités de la scène artistique et/ou culturelle actuelle pourront être organisées en fonction du thème du cours

Philosophie / Esthétique

Programme :
Le cours de philosophie/esthétique introduit l'étudiant aux concepts de philosophie de l'art, théories de l'art et sociologie de l'art. Le cours étudie différents paradigmes artistiques en en décrivant les enjeux et les contours. L'enseignement propose une analyse critique des catégories culturelles et artistiques (art classique, art moderne, art contemporain, art actuel, art naïf, art brut et ses dérivés, arts traditionnels,...) ainsi que leurs différents processus et dispositifs de production, de circulation, de diffusion, de médiation, de réception ou encore de conservation des oeuvres d'art.
Dans la mesure du possible, des liens et parallèles seront proposés avec des actualités culturelles et artistiques locales, régionales et internationales.

Organisation :
L'enseignement est interactif. Les étudiants sont en permanence questionnés et stimulés à s'exprimer afin de proposer une analyse critique sur les concepts et démarches artistiques présentés.
Des visites d'expositions et des rencontres avec des personnalités de la scène artistique et/ou culturelle actuelle pourront être organisées en fonction du thème du cours.

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art

5, 7
Philosophie / Esthétique
5, 7

Mode d'enseignement

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

Modalités d'évaluation et critères

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

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

Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art
L'évaluation se fera soit sous forme de la remise d'un travail écrit (éventuellement accompagné d'une présentation orale), soit sous forme d'un examen oral ou écrit (éventuellement à cahier ouvert, mais sans accès à internet). Les modalités d'évaluation seront annoncées aux étudiants 6 semaines avant l'évaluation. L'étudiant doit pouvoir proposer une analyse critique des différents champs culturels et artistiques vus en cours. Il doit pouvoir décrire et comparer les différentes démarches artistiques en regard du contexte social, culturel et politique dans lequel les productions artistiques ont été réalisées.
Philosophie / Esthétique
L'évaluation se fera soit sous forme de la remise d'un travail écrit (éventuellement accompagné d'une présentation orale), soit sous forme d'un examen oral ou écrit (éventuellement à cahier ouvert, mais sans accès à internet). Les modalités d'évaluation seront annoncées aux étudiants 6 semaines avant l'évaluation. L'étudiant doit pouvoir proposer une analyse critique des courants esthétiques, écoles, mouvements, courants et oeuvres vus en cours. Il doit pouvoir décrire et comparer les différentes démarches artistiques sous le prisme de la philosophie de l'art.

Bibliographie

Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art
(liste non exhaustive) : Nathalie Heinich, *La Sociologie de l'art* ; Paul Ardenne, *Un art contextuel* ; Paul Ardenne, *Un art écologique. Création plasticienne et anthropocène.*
Philosophie / Esthétique
(liste non exhaustive) : Atelier philosophique, *Esthétique et philosophie de l'art Repères historiques et thématiques*, Nathalie Heinich, *Le paradigme de l'art contemporain. Structures d'une révolution artistique* ; Anne Cauquelin, *Les Théories de l'art* ; Carine Fol, *De l'art des fous à l'art sans marges*.

Mots clés

Actualités culturelles / Actualité et lectures de l'art
Histoire culturelle, sociale et politique, Histoire de l'art, Sociologie de l'art, Art relationnel et art contextuel, Culture artistique, Réception, médiation et production et marché de l'art.
Philosophie / Esthétique
Philosophie de l'art, Esthétique, Théorie de l'art, Anthropologie de l'art, Sociologie de l'art, Paradigmes artistiques, Catégories culturelles et artistiques, Expositions et scénographie.

UE 33 :	Crédits : 2 crédits
Coordinateur de l'UE :	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Philosophie / Générale	Olivier Odaert

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

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

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises – Co-requises

UE 21

Objectifs de l'enseignement

Philosophie / Générale
Le cours de philosophie générale III — Époque contemporaine a pour objectif le développement de la réflexion et la formation de l'esprit critique, en particulier quant aux pratiques artistiques. Au terme du cours, l'étudiant sera capable de comprendre, reformuler, et articuler les concepts élaborés par la philosophie ancienne et contemporaine, et de prendre position de façon critique et argumentée.

Description de l'enseignement

Philosophie / Générale
Programme : Le cours de troisième année portera sur une question philosophique, par exemple sur le beau en art, l'engagement en art, ou la liberté. **Organisation** : On lira des textes philosophiques issus de toutes les époques au sujet de la thématique choisie, y compris des textes contemporains, pour constituer un champ de réflexion critique et apprendre à penser dans un dialogue critique.

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Philosophie / Générale
1, 2, 3, 5, 7

Mode d'enseignement

Philosophie / Générale
Présentiel

Modalités d'évaluation et critères

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

	Pondération en crédits
Philosophie / Générale	2 crédits

Philosophie / Générale
Travail écrit à l'issue du Q2 Critères d'évaluation : Capacité à reformuler la pensée d'auteurs contemporains vus au cours, et de se situer par rapport à cette pensée de façon argumentée dans un débat philosophique. Le système d'évaluation demande aux étudiants de réaliser cette tâche par écrit de manière personnelle.

Bibliographie

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

Mots clés

Philosophie / Générale
Philosophie, Critique, Débat, Pensée, Dialogue.

UE 34 :	**Crédits : 4 crédits**
Coordinateur de l'UE :	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
Histoire et actualité des arts / Cinéma	Valérie Berteau

Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

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

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

Unités d'enseignement pré-requises

UE 23

Objectifs de l'enseignement

Histoire et actualité des arts / Cinéma

Programme

- Bases du cinéma documentaire.
- Approche du cinéma expérimental

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

Le cours mettra l'accent sur l'analyse formelle, sur l'apprentissage du langage cinématographique et en particulier son rapport au réel, son rapport au temps et son caractère expérimental.

S'il se veut principalement un outil narratif, d'autres formes, plus expérimentales ont déconstruit cette linéarité. Afin de comprendre en quoi ces démarches sont avant-gardistes d'une part au niveau socio-culturel de leur époque, mais aussi dans leur recherche formelle, il est nécessaire d'apprendre des notions propres au langage cinématographique.

C'est pourquoi, à travers tout le cursus, il sera question de cadre, de champ, de hors champ, de point de vue, de dialectique son-image, de narration, de temporalité, de montage, de séquence, de plan, d'ellipses, etc

L'étudiant(e) sera donc confronté au parcours d'artistes actuels et aux pratiques de la vidéo contemporaine et du cinéma, en lien avec l'évolution de la société. Il/elle sera amené à développer une démarche critique et son sens de l'analyse. Il/elle se nourrira des créations abordées au cours, y puisera ses sources d'inspiration, développera sa personnalité artistique en se positionnant dans le champ de l'art actuel.

Comprendre la relation du cinéma au réel, son pouvoir, ses enjeux, par l'analyse d'œuvres documentaires et expérimentales de différentes époques.

Description de l'enseignement

Histoire et actualité des arts / Cinéma

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

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

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

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

Cela nous permettra d'apprendre à regarder cinématographiquement c'est-à-dire observer, écouter, entendre et placer une vision subjective.
Comprendre la scénarisation et la forme d'un film, son rôle politique, social et sensoriel.

Le Cinéma expérimental
Le cinéma expérimental affectionne les approches non linéaires, non commerciales et non figuratives. Il y a dès lors un retour fréquent à la poésie, à la métaphore, à l'allusion.
L'arme puissante du cinéma expérimental c'est qu'il traite de l'image elle-même, qu'il pose plus de questions qu'il ne donne de réponses. Le spectateur est donc libre de s'investir plus pleinement dans le processus et d'appréhender l'œuvre à un niveau plus approfondi.
L'œuvre se définit moins par sa capacité à induire d'intenses point de vues cinématographiques que par son existence en tant qu'objet d'art à part entière.
L'accent sera donc porté sur la signification, le langage et les codes. Une mise en avant du support matériel du film et de l'espace dans lequel il se situe.

Organisation

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

Acquis d'apprentissage et compétences visées

Histoire et actualité des arts / Cinéma

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

Mode d'enseignement

Histoire et actualité des arts / Cinéma

Présentiel

Modalités d'évaluation et critères

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

Bibliographie

Histoire et actualité des arts / Cinéma
Disponible dans le classroom

Mots clés

Histoire et actualité des arts / Cinéma