

2020-2021

Graphisme : BAC 3 / 23UE14 Ateliers de graphisme / 23C Atelier Carlier

Atelier Carlier

CODE	23C
OPTION	Graphisme
CATÉGORIE	Atelier
CLASSE CIBLÉE	BAC 3
PROFESSEUR(S)	CARLIER Yannick (mailto:yannick.carlier@saintluctournai.be)
ECTS	6 crédits
UNITÉ D'ENSEIGNEMENT	23UE14 Ateliers de graphisme
CHARGE HORAIRE	90 h
PÉRIODICITÉ	Annuel
LANGUE(S)	Français
PRÉREQUIS	UE06 Ateliers de graphisme
COREQUIS	Néant

Acquis d'apprentissage spécifiques

L'étudiant·e :

- *Apprendra* à conceptualiser un projet de communication visuelle
- *Développera* un laboratoire visuel et graphique en fonction de son projet
- *Intégrera* des notions d'analyse visuelle et d'autoanalyse sur ses axes à venir
- *Apprendra* à finaliser graphiquement un projet personnalisé de son début jusqu'à sa finalité en jury extérieur
- *Combinera* différentes recherches et réflexions visuelles tout en influence des mondes de l'image contemporaine

Activités d'apprentissage

- Laboratoire graphique et visuel personnalisées et adaptées à chaque étudiant
- Présentation de documents et référents source de confrontation à leur propre créativité
- Affichages quotidiens de toutes les démarches en confrontations avec argumentaires

Méthodes d'enseignement et d'apprentissage

- Analyse des phases de création et des méthodes de conceptualisation
- Formation à des outils de remises en questions par l'agir et l'analyse
- Mise en place d'un laboratoire visuel progressif et individualisé, alliant démarche du sens et de la forme

Modalités d'évaluation

- Evolutions continues
- Suivi individualisé, affichages et analyses
- Cotation fin décembre et juin

Option
Graphisme

Cours
Atelier Numérique

Enseignant(s)
Damien MATHÉ

Année
BAC 3

Crédits ECTS
6

Volume horaire
90 h

Périodicité
Annuelle

Code
23DM

Unité d'enseignement
UE 14

Langue(s)
Français

Prérequis
UE 6

Corequis
/

Acquis d'apprentissage spécifique

L'étudiant-e :

- *Apprendra* à décoder et à expérimenter de nouveaux codes de communication par l'image
- *Créera* des images personnelles significatives sur imprimé et sur écran
- *Évaluera* objectivement la force communicatrice de ses réalisations graphiques
- *Intégrera* les technologies numériques pour une meilleure qualité de réalisation
- *Réaliserà* en équipe des montages complexes et ambitieux (produits numériques et interactifs)
- *Mettra* en valeur ses capacités à travailler en équipe et apportera ses propres solutions graphiques lors d'ateliers visuels, éventuellement en partenariat avec des professionnels
- *Apprendra* à être rigoureux dans la finalisation graphique de ses projets

Activités d'apprentissage

- Exploration de thèmes et projets de recherche graphique ayant une démarche de création structurée
- Expérimentations par association de traitements graphiques différents
- Mise en scène d'images et de textes sur des supports variés
- Atelier de créations visuelles (éventuellement avec intervenants extérieurs)
- Consolidation du savoir-faire acquis depuis le bloc précédent

Méthodes d'enseignements et d'apprentissages

En présentiel (par défaut)

- Maîtrise de la communication visuelle par le biais d'un atelier interactif exploitant les techniques les plus variées, des plus simples aux plus complexes
- [Mise en ligne de contenu pédagogique](#)
- Contrôle permanent de l'évolution du travail
- Donner le goût de l'exploration et de l'invention de nouveaux procédés permettant la création d'images singulières et personnelles

En distanciel (si nécessaire)

- Utilisation de la plateforme *Microsoft Teams*, rendez-vous ponctuels calqués sur l'horaire habituellement pratiqué en classe à l'école
- Publication à l'avance (au plus tard la veille) de l'ordre de passage, via email et via *Microsoft Teams*

- Suivi des projets, utilisation de la prise de contrôle à distance et/ou de la fonction partage d'écran pour effectuer le travail pédagogique et d'accompagnement
- Hébergement des fichiers de travail sur le serveur (NAS) de l'option, archivage par semaine de cours

Modalités d'évaluation

L'évaluation tient compte du **suivi permanent** du cours par l'étudiant. Il devra faire preuve d'autonomie, de créativité, et de démontrer sa capacité à poser des choix artistiques pertinents tout au long de la réalisation des projets. Il devra prouver sa maîtrise des outils numériques ainsi que d'en justifier l'utilisation à chaque étape du processus.

Tout étudiant n'ayant pas respecté les conditions et/ou consignes fixées dans le cadre de la fréquentation du cours et de l'exécution des projets verra son évaluation finale minorée en conséquence.

Contrôle et appréciation finale au mois de juin.

Si mesures distancielles appliquées :

La participation aux séances de travail à distance est **obligatoire**. Celle ou celui qui ne s'est pas présenté à un rendez-vous programmé, et qui n'a pu fournir de justification, est considéré d'office comme **absent-e**. Les éventuels manquements au respect du fonctionnement du cours, et au(x) cahier(s) des charges, sont susceptibles d'avoir un impact négatif sur l'évaluation finale.

Volume de travail estimé (hors cours)

2 à 3 heures par semaine.

Matériel et logiciels requis

- Un ordinateur portable (Mac ou PC)
- Abonnement à *Adobe Creative Cloud*
- Un appareil photo numérique
- Une tablette graphique
- Du papier adapté pour l'imprimante de l'atelier

Option

Graphisme

Cours

Création Web

Enseignant(s)

Damien MATHÉ

Année

BAC 3

Crédits ECTS

6

Volume horaire

90 h

Périodicité

Annuelle

Code

23LD

Unité d'enseignement

UE 14

Langue(s)

Français, Anglais

Prérequis

UE 6

Corequis

/

Acquis d'apprentissage spécifique

L'étudiant-e :

- *Apprendra* les bases de la création pour le Web
- *Découvrira* les principaux langages utilisés dans la création Web
- *Développera* une conscience numérique
- *Approfondira* sa connaissance du Web et en deviendra un utilisateur avancé
- *Se sensibilisera* aux notions de l'éthique en ligne, et de l'impact des technologies sur la société
- *Apprendra* à rester créatif malgré les contraintes techniques ou spécifiques
- *Créera* différents contenus destinés à une publication en ligne
- *Définira* la direction artistique et graphique du contenu qu'il produira
- *Intégrera* les technologies numériques intervenant à tous les stades de production
- *Combinera* les savoir-faire précédemment acquis pour produire des contenus de qualité

Activités d'apprentissage

- Séances d'apprentissage du code par le biais des 3 langages principaux du Web : **HTML**, **CSS** et **JavaScript**
- Utilisation des compétences et du matériel pour générer du contenu
- Travail individuel ou en binôme
- Adaptation du contenu pour la diffusion en ligne
- Publication de contenus en ligne
- Exploration et analyse de contenu existant

Méthodes d'enseignements et d'apprentissages

En présentiel (par défaut)

- Formation aux outils par le biais d'un atelier interactif, utilisant projections, microformations et contenu multimédia
- [Mise en ligne de contenu pédagogique](#)
- Apprentissage du code via un outil spécifique
- Contrôle permanent de l'évolution du travail

En distanciel (si nécessaire)

- Utilisation de la plateforme *Microsoft Teams*, rendez-vous ponctuels calqués sur l'horaire habituellement pratiqué en classe à l'école
- Publication à l'avance (au plus tard la veille) de l'ordre de passage, via email et via *Microsoft Teams*

- Suivi des projets, utilisation de la prise de contrôle à distance et/ou de la fonction partage d'écran pour effectuer le travail pédagogique et d'accompagnement
- Hébergement des fichiers de travail sur le serveur (NAS) de l'option, archivage par semaine de cours

Modalités d'évaluation

L'évaluation tient compte du **suivi permanent** du cours par l'étudiant. Il devra faire preuve d'autonomie, de créativité, et de démontrer sa capacité à poser des choix artistiques pertinents tout au long de la réalisation des projets. Il devra prouver sa maîtrise des outils numériques ainsi que d'en justifier l'utilisation à chaque étape du processus.

Tout étudiant n'ayant pas respecté les conditions et/ou consignes fixées dans le cadre de la fréquentation du cours et de l'exécution des projets verra son évaluation finale minorée en conséquence.

Contrôle et appréciation finale au mois de juin.

Si mesures distancielles appliquées :

La participation aux séances de travail à distance est **obligatoire**. Celle ou celui qui ne s'est pas présenté à un rendez-vous programmé, et qui n'a pu fournir de justification, est considéré d'office comme **absent-e**. Les éventuels manquements au respect du fonctionnement du cours, et au(x) cahier(s) des charges, sont susceptibles d'avoir un impact négatif sur l'évaluation finale.

Volume de travail estimé (hors cours)

1 à 2 heures par semaine.

Matériel et logiciels requis

- Un ordinateur portable (Mac, PC ou Linux)
- Un éditeur de code (*Sublime Text* ou *Visual Studio Code*)
- Abonnement à *Adobe Creative Cloud*

Option
Graphisme

Cours
Dessin

Enseignant(s)
Silvanie Maghe

Année
BAC 3

Crédits ECTS
6

Volume horaire
90h

Périodicité
Annuelle

Code
DM23

Unité d'enseignement
UE 15

Langue (s)
Français

Prérequis
/

Corequis
/

Acquis d'apprentissage spécifique

- Savoir dessiner un sujet observé avec sa propre sensibilité.
- Expérimenter de nouvelles techniques comme outil, de création en dessinant, et de remise en question d'effets graphiques.
- Amender les recherches en dessin dans les autres cours, sans pour autant interférer avec le contenu du cours.

Activités d'apprentissage

- Le sujet d'observation reste principalement le corps humain.
- Expérimentation de diverses techniques :
 - Gravure : monotype sur plaques, linogravure, pointe sèche sur cello et gaufrage.
 - Travail grand format.
 - Travail en volume : fil de fer, terre.
 - Projection de dias sur le modèle.
 - Dessiner en extérieur, aux musées.
 - Sérigraphie (Workshop).

Méthodes d'enseignements et d'apprentissages

En présentiel (par défaut) :

À partir de l'observation du corps humain et de l'apprentissage de techniques diverses se met en place une autonomie de l'étudiant dû à sa capacité autocritique.

En distanciel (si nécessaire) :

- Utilisation de la plateforme Microsoft Teams, rendez-vous ponctuels calqués sur l'horaire habituellement pratiqué en classe à l'école.
- Suivi des projets, et des remises de travaux via Microsoft Team.

Modalités d'évaluation

Critères et objectifs à atteindre :

- Avoir une observation de qualité, ne jamais perdre sa curiosité. - Être autonome, posséder un sens autocritique.
- Savoir utiliser diverses techniques pour enrichir son dessin et remettre en question ses acquis.

Cotations :

30% décembre 2020

70% Mai 2021

Si mesures distancielles appliquées :

La remise des travaux en temps et en heure est primordiale, car elle palliera à une perte de rythme dans le travail à fournir et les qualités à acquérir.

Volume de travail estimé (hors cours) :

Le temps nécessaire à la préparation du matériel prévu pour le cours ; et à la maintenance et la présentation des croquis/ images réaliser au cours.

Option

Graphisme

Cours

Création Numérique

Enseignant(s)

Damien MATHÉ
Mikael BROIDIOI

Année

BAC 3

Crédits ECTS

4

Volume horaire

90h

Périodicité

Annuelle

Code

IM23

Unité d'enseignement

UE 16

Langue(s)

Français

Prérequis

UE 8

Corequis

/

Acquis d'apprentissage spécifique

L'étudiant-e :

- *Perfectionnera* son expérience avec les outils de création numérique
- *Consolidera* sa maîtrise de la prise de vue (photo et vidéo)
- *Développera* des projets hybrides mélangeant diverses approches techniques et créatives s'appuyant sur des méthodologies connues, ou qui seront développées spécifiquement pour le projet
- *Gagnera* en autonomie en participant au processus de développement des projets
- *Obtiendra* un soutien technique et artistique à la mise en œuvre de son T.F.E.

Activités d'apprentissage

- Développement de projets axés sur la création numérique
- Suivi de formations dynamiques et mise en application
- Activités de groupe
- Partenariats avec des acteurs extérieurs
- Analyse individuelle et en groupe
- Workshops ponctuels

Méthodes d'enseignements et d'apprentissages

En présentiel (par défaut)

- Formation aux outils par le biais d'un atelier interactif, utilisant projections, microformations et contenu multimédia
- [Mise en ligne de contenu pédagogique](#)
- Atelier dynamique et modulable qui s'adapte en fonction des propositions/questions émises par les étudiants

En distanciel (si nécessaire)

- Utilisation de la plateforme *Microsoft Teams*, rendez-vous ponctuels calqués sur l'horaire habituellement pratiqué en classe à l'école
- Publication à l'avance (au plus tard la veille) de l'ordre de passage, via email et via *Microsoft Teams*
- Suivi des projets, utilisation de la prise de contrôle à distance et/ou de la fonction partage d'écran pour effectuer le travail pédagogique et d'accompagnement
- Hébergement des fichiers de travail sur le serveur (NAS) de l'option, archivage par semaine de cours

Modalités d'évaluation

L'évaluation tient compte du **suivi permanent** du cours par l'étudiant. Celui-ci devra avoir acquis les compétences techniques fondamentales permettant la création numérique, et devra avoir effectué les choix techniques, graphiques et conceptuels pertinents par rapport à son propre projet.

Contrôle et appréciation finale au mois de juin.

Si mesures distancielles appliquées :

La participation aux séances de travail à distance est **obligatoire**. Celle ou celui qui ne s'est pas présenté à un rendez-vous programmé, et qui n'a pu fournir de justification, est considéré d'office comme **absent-e**. Les éventuels manquements au respect du fonctionnement du cours, et au(x) cahier(s) des charges, sont susceptibles d'avoir un impact négatif sur l'évaluation finale.

Matériel et logiciels requis

- Un ordinateur portable (Mac ou PC)
- Abonnement à *Adobe Creative Cloud*
- Une tablette graphique
- Un appareil photo numérique
- Un ou plusieurs disques durs pour sauvegardes (voire une solution de type *cloud*)

Option
Graphisme

Cours
Écriture
Exposé oral

Enseignante
Dominique Moreau

Année
BAC 3

Crédits ECTS
2

Volume horaire
30h

Périodicité
Quadrimestrielle

Code
TM23

Unité d'enseignement
UE 17

Langue (s)
Français

Prérequis
UE 10

Corequis
UE 14
UE15
UE16
UE18
UE19
UE20
UE21
UE22
UE24

Acquis d'apprentissage spécifique

L'étudiant(e) :

- Structure sa pensée via un document écrit ;
- Présente oralement un projet argumenté, devant le groupe classe et devant un public extérieur ;
- S'exprime avec clarté et de manière audible ;
- Maîtrise le stress dû à toute présentation orale et garde son sang-froid ;
- Répond à des questions inattendues ;
- S'auto-évalue et se remet en question.

Activités d'apprentissage

Ce cours est en lien étroit avec le cours de Méthodologie - Suivi de mémoire. Il vise à accompagner l'étudiant(e) dans la présentation orale de son projet de jury de fin d'études.

Activité 1 / 12 h. / Approche formelle et corporelle / activités de formation et d'auto-formation

- Exercices de communication verbale et non verbale, jeux d'improvisation et jeux de rôles.
- Exercices autour du non verbal. Apprendre à être détendu et décontracté, illustrer ce que l'on dit avec des gestes naturellement adaptés. Travailler la communication non verbale.
- Exercices autour de la voix : volume, articulation, débit, intonation.
- Conditionnement physique à la détente.
- Mise en commun des résultats et commentaires.

Activité 2 / 12 h. / Approche de la communication par la présentation orale / activités de formation et d'auto-formation

- Exercices de structuration des idées et de l'argumentation qui les lie.
- Exercices de recours aux exemples.
- Exercices de correction linguistique et de posture.
- Conditionnement physique à la détente.
- Visionnement des vidéos des présentations orales filmées.
- Mise en commun des résultats et commentaires.

Activité 3 / 6 h. / Présentation orale du projet de jury de fin d'études / activités de formation et d'auto-formation

- Exercices de structuration des idées et de l'argumentation qui les lie.
- Exercices de recours aux exemples.
- Exercices de correction linguistique et de posture.
- Conditionnement physique à la détente.
- Visionnement des vidéos des présentations orales filmées.
- Mise en commun des résultats et commentaires.

Méthodes d'enseignements et d'apprentissages

- Séances de cours collectif et interactif, dans un local aéré et suffisamment grand, avec sol propre (type salle de gym).
- Lors des présentations orales, l'étudiant est filmé.
- Le partage de questions et de réflexions est encouragé, de même que la bienveillance.

Modalités d'évaluation

Pondération sur 20 points

- Évaluation intégrée / 10 points
- Présence et implication / 10 points

Option
Graphisme

Cours
Écriture
Texte et mise en récit

Enseignante
Dominique Moreau

Année
BAC 3

Crédits ECTS
3

Volume horaire
45h

Périodicité
Quadrimestrielle

Code
EO22

Unité d'enseignement
UE 17

Langue (s)
Français

Prérequis
UE 10

Corequis
UE 14
UE15
UE16
UE18
UE19
UE20
UE21
UE22
UE24

Acquis d'apprentissage spécifique

L'étudiant(e) :

- Développe son intérêt sur les relations entre littérature et graphisme ;
- Découvre son potentiel de création par l'écriture grâce à des techniques appropriées ;
- Développe ses compétences narratives et de structuration en rapport avec l'illustration, la photographie ou l'image de marque ;
- Identifie les différents types de rapports texte/image de l'album ;
- Pratique le découpage de récit et formalise ce découpage dans un storyboard ;
- Développe ses capacités de lisibilité/fluidité ;
- Développe sa capacité à l'autoévaluation et à l'autocritique.

Activités d'apprentissage

L'intention de ce cours est d'initier et d'alimenter la partie « création textuelle » dans le cadre du projet de TFE de l'étudiant.e.

- L'étudiant.e remet une note d'intention concernant son projet de TFE pour le 20 octobre. Il.elle y énonce clairement ses demandes quant à ce cours, selon qu'il s'agit d'un travail de création ou d'adaptation d'un texte préexistant, d'une recherche dans le rapport texte/image ou d'un travail davantage lié à l'image de marque.
- La professeure propose une série d'exercices liés à la demande de l'étudiant.e et dont la pratique peut nourrir le projet ainsi que favoriser le travail d'introspection par les mots comme outil pour la création.

Méthodes d'enseignements et d'apprentissages

- Travail individuel.
- Partage de questions et réflexions : l'étudiant.e est invité.e à contribuer à l'apprentissage en posant des questions précises, en pratiquant l'analyse, en commentant et en échangeant des idées.

Modalités d'évaluation

Pondération sur 20 points

- Évaluation intégrée / 15 points
- Présence aux séances de cours / 5 points

Option

Graphisme

Cours

Techniques technologies
typographie

Enseignant(s)

Bruno LOMBARDO

Année

BAC 3

Crédits ECTS

3

Volume horaire

120 h

Périodicité

Annuelle

Code

TY23

Unité d'enseignement

UE 18

Langue(s)

Français

Prérequis

/

Corequis

/

Acquis d'apprentissage spécifique

Pré-requis :

- Connaissance des logiciels de mise en page.
- Connaissance des règles de typographie.
- Culture typographique et une connaissance de la classification Vox-Atypi.
- Connaissance lexique typographique.

L'étudiant-e :

- Mettra en place une structure éditoriale pour la création d'une charte graphique.
- Devra gérer le contenu éditorial.
- Devra trouver des solutions graphiques et typographiques pour créer la charte graphique.
- Mettre en place une structure d'édition numérique et papier.

Activités d'apprentissage

- L'étudiant aura à chaque atelier interactif, une fiche de cours reprenant les informations nécessaires à la mise en place de la démonstration vue en classe.
- Prise de notes.
- Formation se fera par le billet d'atelier interactif, utilisant projections et contenu multimédia.
- Workshop de courte durée avec le concours d'acteurs extérieurs
- Mise en ligne de contenu pédagogique (<http://replay.labographik.be/>)
- L'étudiant devra mettre en pratique les apprentissages des logiciels de mise en page dans les exercices d'atelier graphique et l'élaboration d'une graphique pour une identité culturel.

Méthodes d'enseignements et d'apprentissages

En présentiel (par défaut)

- Formation aux outils par le biais d'un atelier interactif, utilisant projections et contenu multimédia
- Mise en place d'exercices de conception graphique typographique faisant appel aux moyens de créations numériques et des logiciels de mise en page.
- Donner le goût de l'investigation et de créativité permettant la conception de mise en page donnant

un rapport texte et d'images.

En distanciel (si nécessaire)

- Utilisation de la plateforme Microsoft Teams, rendez-vous ponctuels calqués sur l'horaire habituellement pratiqué en classe à l'école
- Publication à l'avance (au plus tard la veille) de l'ordre de passage, via email et via Microsoft Teams
- Publication de vidéos tutoriels sur blog de l'option graphisme (<http://replay.labographik.be/>)
- Suivi des projets, utilisation de la prise de contrôle à distance et/ou de la fonction partage d'écran pour effectuer le travail pédagogique et d'accompagnement
- Hébergement des fichiers de travail sur le serveur (NAS) de l'option, archivage par semaine de cours

Modalités d'évaluation

- Une évaluation tout au long de l'année académique par l'intermédiaire d'un exercices réalisés au cours.
- Un bilan sera effectué lors d'une évaluation en décembre et en mai.

Si mesures distancielles appliquées

La participation aux séances de travail à distance est **obligatoire**. Celle ou celui qui ne s'est pas présenté à un rendez-vous programmé, et qui n'a pu fournir de justification, est considéré d'office comme **absent-e**. Les éventuels manquements au respect du fonctionnement du cours, et au(x) cahier(s) des charges, sont susceptibles d'avoir un impact négatif sur l'évaluation finale.

- Evaluations des exercices pratique du premier quadrimestre en au jury de décembre 50%
- Évaluation fin du second quadrimestre : sur remise des travaux élaborés de février à juin 50%
- La présence et la participation aux cours est prise en compte.

Volume de travail estimé (hors cours)

3 à 4 heures par semaine.

Matériel et logiciels requis

- Un ordinateur portable (Mac ou PC)
- Abonnement à Adobe Creative Cloud
- Carnet de croquis
- Papier calque
- Matériel de dessin

Option
Graphisme

Cours
Histoire et actualités des
Arts
19^{ème} et 20^{ème} siècles

Enseignant(s)
Jean-Paul Jacquet

Année
BAC 3

Crédits ECTS
4

Volume horaire
30h

Périodicité
Annuelle

Code
HS23

Unité d'enseignement
UE 19

Langue (s)
Français

Prérequis
/

Corequis
/

Acquis d'apprentissage spécifique

Analyse de la situation post-moderne en art.

Activités d'apprentissage

Sur une période allant de 1945 aux années 80, ce cours d'histoire de l'art reprend l'arborescence, la structure moderne par excellence pour parcourir l'écheveau post-moderne ; prémisse de l'art contemporain, basant l'étude sur les arts plastiques, ce cours reprend toutes les tendances esthétiques de l'après-guerre en Europe et aux États-Unis.

Méthodes d'enseignements et d'apprentissages

Cours théorique ex-cathedra donné en distanciel par streaming.

Modalités d'évaluation

Travail à remettre.

Option
Graphisme

Cours
Histoire et Actualités Des
Arts
Art Contemporain

Enseignant(s)
Magali Vangilbergen

Année
BAC 3

Crédits ECTS
2

Volume horaire
30h

Périodicité
Quadrimestrielle

Code
AC23

Unité d'enseignement
UE 20

Langue (s)
Français

Prérequis
Histoire de l'art jusqu'aux
années 1960

Corequis
/

Acquis d'apprentissage spécifique

Au terme du cours d'art contemporain, l'étudiant :

- S'informe sur le parcours d'artistes actuels et les pratiques de l'art contemporain en lien avec l'évolution de notre société
- S'interroge sur les éléments qui construisent notre goût et nos pratiques culturelles
- Développe une démarche critique et son sens de l'analyse
- Adopte la terminologie adéquate à la description des œuvres étudiées
- Se nourrit des créations abordées au cours, y puise ses sources d'inspiration, y trouve un « tremplin à la créativité »
- Développe sa personnalité artistique en se positionnant dans le champ de l'art actuel.

Activités d'apprentissage

Le cours d'art contemporain se définit selon deux axes :

- Une première approche de l'art contemporain par le biais de grandes figures artistiques qui sont la base d'une réflexion sur les enjeux de l'art actuel
- Une seconde approche de l'art contemporain par le biais de différentes thématiques.

Méthodes d'enseignements et d'apprentissages

- Cours magistral sous forme d'exposés qui prennent principalement appui sur des documents iconographiques
- Lectures et analyses d'articles
- Projection de documentaires analysés et remis dans leurs contextes
- Implication active des étudiants par la remise d'un travail
- Soutien aux cours pratiques

Modalités d'évaluation

Évaluation sur base :

- D'un travail écrit (comparaison critique de deux démarches artistiques contemporaines : l'une d'un artiste étudié au cours et l'autre, d'un artiste hors cours)

Option
Graphisme

Cours
Sciences humaines et
sociales
Sociologie de l'Art

Enseignant(s)
Jean-Paul Jacquet

Année
BAC 3

Crédits ECTS
3

Volume horaire
45h

Périodicité
Quadrimestrielle

Code
SO23

Unité d'enseignement
UE 21

Langue (s)
Français

Prérequis
/

Corequis
/

Acquis d'apprentissage spécifique

Sensibiliser et chercher à comprendre la fonction de l'œuvre d'art à travers la compréhension de ceux qui l'ont créée et de ceux qui la présente. Etudier ses relations avec les sphères politiques et celles du commerce. Expliquer l'œuvre d'art en cernant comment le public la reçoit et la perçoit.

Activités d'apprentissage

Première partie : Histoire du statut de l'artiste et des systèmes de présentation de l'objet artistique, du lieu de culte aux institutions muséales, de l'antiquité à la période contemporaine.

Deuxième partie : Analyse des différentes sphères du domaine des arts plastiques; l'artiste, les pouvoirs publics, le marché de l'art, les galeries, les grandes expositions, les lieux alternatifs, la presse écrite et audiovisuelle.

Si ces analyses relèvent d'une synthèse des écoles de sociologie, on pourra néanmoins y remarquer une prédominance sur l'approche de Pierre Bourdieu, modèle du genre avec, entre autre, son ouvrage sur Manet, analyse la plus probante d'une sociologie de l'art.

Troisième partie : Un travail sur le terrain, sur base de rencontres – entrevues avec des protagonistes du monde de l'art sera demandé aux étudiants ayant pour but l'analyse d'une des sphères de production ou de réception de l'objet artistique.

Méthodes d'enseignements et d'apprentissages

Cours théorique ex-cathedra donné en distanciel par streaming.

Modalités d'évaluation

Travail à remettre.

Option
Graphisme

Cours
Sciences humaines et
sociales
Littérature

Enseignant(s)
Marc Van Remoortere

Année
BAC 3

Crédits ECTS
3

Volume horaire
45h

Périodicité
Quadrimestrielle

Code
LI23

Unité d'enseignement
UE 22

Langue (s)
Français

Prérequis
/

Corequis
/

Acquis d'apprentissage spécifiques

Au terme du module l'étudiant devrait être à même de saisir les grands enjeux contemporains de la société occidentale aux prises avec la mondialisation et la postmodernité. Ce parcours lui aura donné l'occasion de rencontrer les questions sociales et sociétales actuelles, de pratiquer une lecture politique et idéologique de l'actualité, de questionner les logiques médiatiques et culturelles à l'œuvre.

Acquis d'apprentissage

- L'approche théorique et historique de l'actualité se déroule en miroir avec une lecture
- Orientée du fait littéraire, et plus particulièrement du roman moderne illustrée par la
- Production des célébrités officielles, identifiées par le mécanisme des prix littéraires.

Méthodes d'enseignement et d'apprentissage

Cours magistral.

Modalités d'évaluation

Examen écrit.

En code vert/jaune/orange : en présentiel.
En code rouge : en distanciel.

Option
Graphisme

Cours
Suivi du mémoire
Pratique

Enseignante
Dominique Moreau

Année
BAC 3

Crédits ECTS
Mémoire : 4
Pratique : 11

Volume horaire
30h

Périodicité
Quadrimestrielle

Code
SM23

Unité d'enseignement
UE 23

Langue (s)
Français

Prérequis
/

Corequis
UE 14
UE 15
UE 16
UE 17
UE 18
UE 19
UE 20
UE 21
UE 22

Acquis d'apprentissage spécifique

Par le RAPPORT ECRIT (dénommé « Mémoire ») qui accompagne le travail artistique de fin d'études, l'étudiant démontre qu'il est capable de :

- Produire un travail écrit structuré en veillant à respecter les règles orthographiques, grammaticales et les divers contraintes (syntaxe, sommaire, bibliographie, mise en forme,...) ;
- Rédiger un travail de fin d'études en relation avec son travail de jury artistique, en veillant à contextualiser son projet et à expliquer de façon critique sa démarche artistique ;
- Démontrer son autonomie au travers de ses rencontres avec son promoteur (organisation, gestion du temps/suivi).

Par le TRAVAIL ARTISTIQUE DE FIN D'ETUDES, l'étudiant démontre qu'il est capable de :

- Poser des choix cohérents sur base de l'analyse de projet et de ses recherches ;
- Concrétiser un projet visuel et narratif de manière professionnelle, en veillant à développer un langage personnel ;
- Défendre son projet oralement en recourant à la terminologie professionnelle et aux outils de communication adéquats ;
- Démontrer son interaction avec le milieu professionnel.

Calcul de la note de l'unité d'enseignement

Le travail de fin d'études d'un bachelier se compose d'une production artistique et d'un rapport écrit qui traite d'une thématique en lien avec le projet artistique de fin d'études. La production artistique est évaluée par un jury externe exclusivement.

La note finale de l'UE "TFE" correspond à la moyenne des résultats obtenus aux différents cours qui composent l'UE, pour autant que la note du jury artistique soit d'au moins 9,5/20. Si ce seuil de réussite n'est pas atteint pour le jury artistique, la note de l'UE sera de 0. En cas d'échec, aucune des activités qui composent l'UE "TFE" ne peut être représentée en seconde session.

Le travail artistique de fin d'études est évalué par un jury externe, c'est-à-dire un jury majoritairement composé de membres extérieurs à l'ESA. Les enseignants qui ont assuré l'enseignement participent au jury à titre consultatif seulement, ils n'évaluent pas les étudiants. Seuls les travaux supervisés de façon régulière par au moins l'un des professeurs d'atelier seront présentés le jour du jury externe.

Au terme de trois années de formation, l'étudiant a l'opportunité, lors de son jury artistique, de mettre en évidence une synthèse de ses acquis. Au travers d'un objet d'édition et/ou d'un dispositif visuel et narratif, il souligne son potentiel créatif et son aptitude à développer un projet personnel relevant du domaine de l'illustration ou de la communication visuelle. Ce projet s'accompagne de carnet(s) de recherche afin de visualiser le processus d'exploration et l'évolution du projet. Ce projet personnel est au préalable validé par les professeurs de l'atelier et d'écriture.