

Techniques et technologies / techniques fondamentales [Vidéographie]

C1B2-04 (Décret Paysage, 2013)

Cycle : 3^e Bloc

Quadrimestre : 2

Volume horaire : 60 h / an

Crédit : 4

Pondération : 2

Obligatoire : oui

Langue d'enseignement : français

Lieu : École Supérieure des Arts de la Ville de Liège - Académie Royale des Beaux-Arts de Liège (ÉSAVL-ARBAL), rue des Anglais 21, Liège 4000

Enseignant : Ronald Dagonnier, ronald.dagonnier@esavl.be

COMPÉTENCES VISÉES

- expérimentent et mettent en œuvre une pratique artistique singulière située dans un contexte étendu théorique, histoire socio-politique, etc. ;
- mettent en œuvre, articulent et valorisent 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, en vidéographie une réflexion et des propositions artistiques ;

- collectent, analysent et interprètent, 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, artistiques et éthiques.

ACQUIS D'APPRENTISSAGE

- réaliser une production audiovisuelle en mobilisant des logiciels professionnels de montage, de traitement d'image et d'animation, de MotionDesign, d'audio numérique et le savoir, savoir-faire, savoir-être, y afférant, nécessaire, et en accompagnant ce montage par une argumentation des choix sensitifs, esthétiques, formels, techniques, significatifs ;
- intégrer les techniques émergentes en art numérique dans un dispositif d'installation (Mapping, Intéreactivité, Électronique/mécanique, Imprimante 3D, Web, Mix-média/multimédia).

DESCRIPTION DES ACTIVITÉS D'APPRENTISSAGE ET MÉTHODES D'ENSEIGNEMENT

Remise à niveau (pré-requis). Travaux pratiques au plus proche de la situation professionnelle. Pédagogie active et différenciée. Pédagogie de groupe. Pédagogie par projet personnalisé. Résolution de problème. Évaluation formative aux étapes critiques. Savoir et savoir-faire numériques abordés par la pratique.

MODALITÉS ET CRITÈRES D'ÉVALUATION/PONDÉRATION

L'évaluation porte sur la réalisation d'une création numérique, l'argumentation, et le regard réflexif l'accompagnant et accompagnant le processus.

Progression ; qualité émotionnelle et expressive en regard des outils numériques utilisés ; créativité (ingéniosité, « bidouillage », bricolage, détournement, déconstruction, combinaison inédite, transfert...), recherche, expérimentation ; prise de risque ; construction d'une méthodologie de travail singulière en fonction du contexte ; regard critique et réflexif (dont sa manière de vivre l'outil numérique) ; problé-

matiation et argumentation des choix techniques numériques significatifs en regard du résultat ; degré d'implication et d'investissement en séance ; actualisation des compétences ; qualité technique ; maîtrise des techniques numériques et des fonctionnalités de base des outils numériques.

SOURCES, RÉFÉRENCES ET SUPPORTS ÉVENTUELS

L'étudiant prend toutes les notes qu'il juge utiles. Ressource à mobiliser : références bibliographiques, sitographiques et audiovisuelles, portefeuille de ressources textuelles et audiovisuelles.

PRÉ-REQUIS

Aucun.

CO-REQUIS

Aucun.