

Image dans le milieu / atelier

(Décret 2001)

Cycle : uniquement en Master Spécialisé (2^e année Master 2 ans)

Quadrimestre : 1 et 2

Volume horaire : 6 h / semaine (180 h / an)

Crédit : 10

Pondération : 16

Obligatoire : à choix avec deux autres cours : Dessin / dessin et moyens d'expression, et Arts numériques / infographie

Langue d'enseignement : français

Lieu : École des Arts & Métiers, rue d'Agimont 9, Liège 4000

Enseignant : Jérôme Mayer, jerome.mayer@esavl.be

COMPÉTENCES VISÉES

■ Le cours artistique Image dans le Milieu proposé au choix des étudiants de 2^e Master dans les différentes options de l'école, mobilise et déploie des ressources transversales destinées à la conception et la réalisation transdisciplinaire de projets personnels et de fin d'études qu'ils présenteront pour l'obtention de leur diplôme.

Cet atelier participe dans son ouverture pédagogique et dans la contemporanéité de son apport artistique au décloisonnement des pratiques et à la prise d'autonomie des

étudiants en leur donnant la possibilité en dernière année de cursus de leurs études supérieures d'art de penser et de rendre visible l'expression de leurs sensibilités artistiques complexes par leur mise en œuvre de projets mobilisant plusieurs médias et supports. Le professeur de l'atelier IDM accompagne leurs démarches par ses compétences artistiques et techniques transdisciplinaires, oriente et coordonne les ressources professionnelles et enseignantes utiles et nécessaires à la réalisation de leurs projets.

Donnant à la pratique de leur discipline « mère » de se déployer autrement dans la rencontre et l'articulation à d'autres pratiques, dans sa mise en espace et sa visibilité sur d'autres supports de monstration et de diffusion, dans la confrontation aux milieux artistiques professionnels et l'ouverture à d'autres champs de recherches et de création, cet atelier offre aux étudiants de développer de nouveaux modes opératoires moteurs d'enjeux essentiels aujourd'hui à leur formation artistique.

CONTENU

■ Le projet de l'étudiant s'attache au déploiement transdisciplinaire et à la mise en espace d'une réalisation qui est soit une création autonome complétant ou concrétisant une démarche artistique, soit une réalisation ou un élément de réalisation en lien direct avec un travail particulier développé au sein de son option.

Son projet peut également s'attacher à la conception d'outils de diffusion et de promotion de son travail.

L'étudiant est accompagné par le professeur, les intervenants et les ressources du cours artistique dans :

- l'imprégnation aux territoires et questionnements artistiques et techniques propres à la création contemporaine ;
- l'expérimentation plastique dans la diversité des médias nécessités par sa recherche et son projet ;
- la pratique de l'installation transdisciplinaire, l'adéquation des médias et technicités articulés (les supports graphiques, plastiques, sonores ;
- l'intégration de l'image en mouvement s'il y a lieu) ;
- l'intégration et le questionnement de la mise en espace de ses réalisations dès l'approche et l'écriture du projet personnel ;
- le perfectionnement de ses pratiques de réalisation dans la préhension de nouveaux outils techniques et technologiques de conception servant ses projets ;
- l'évolution de sa capacité de discernement, l'entraînement à la présentation critique de son travail.

Types de contenus de projets que des étudiants peuvent mener :

> concevoir et articuler un travail mettant en jeu et en espace différents médias dans une vision de l'exposition comme réalisation, discipline à part entière opérant en vue de la production d'une œuvre vernaculaire ou sérielle, dans un espace public ou privé > utiliser la reproduction et la sérialité comme outils d'un dispositif de diffusion d'images, de sons ou d'attitudes performatives avec pour destination les espaces public et numérique ;

> développer une réflexion artistique engagée, questionnante et subversive, dans une réalisation ou un volet de réalisation visant à créer ou détourner des concepts où l'écriture publicitaire se veut au service d'autres directions que la voie consumériste ;

> créer un document (graphique, textuel, sonore, animé,...) et/ou un événement (exposition, installation, performance...) destiné à intégrer ou accompagner un livre, une édition d'artiste ;

> réaliser un trailer audiovisuel et/ou imprimé destiné à la promotion et la présentation de son travail en milieu professionnel ;

> mettre en place et en forme une création multi-supports performative ou scénique (avec la collaboration éventuelle de performeurs, comédiens ou danseurs) :

- évaluation des contraintes et des possibilités, planification, recherche ;
- articulation et adaptation des supports et technicités aux espaces envisagés ;
- mise en relation avec les ressources et compétences ad hoc.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

■ Ciblant le développement de l'autonomie et l'affirmation de l'identité artistique de l'étudiant dans l'écriture et la réalisation de projets mettant en jeu la cohérence et la pluralité de différents médias, cet atelier Master est un laboratoire transversal offrant aux étudiants une interface de coordination et de réalisation pour des projets où les échanges et rencontres entre des étudiants aux compétences et pratiques différentes sont intégrés comme des moteurs à la poursuite de leurs parcours artistiques. L'expérimentation

et l'écriture de projets doivent pouvoir souligner tant la singularité plastique que la pertinence conceptuelle des recherches des étudiants en articulation avec leur pratique propre développée dans leur option.

Il s'agit de :

- conforter l'étudiant dans son parcours vers une autonomie de pensée et de réalisation, vers la construction d'un langage, d'un engagement et d'une démarche personnels inscrits dans les champs multiples et ouverts de l'art contemporain ;
- lui donner à appliquer et optimiser les compétences théoriques, techniques et opératoires précédemment et nouvellement acquises ;
- dynamiser le travail et le processus, l'attitude et la démarche dans une perspective délibérée de recherche ;
- alimenter et accompagner la réflexion et les expérimentations dans le choix des médias adaptés aux projets ;
- favoriser la réflexion, l'émulation et le partage de compétences par les rencontres entre les étudiants eux-mêmes ;
- affirmer une exigence de qualité professionnelle dans ses productions et leurs conditions de visibilité, en particulier par les mises en rapport avec les personnes et ressources professionnelles adaptées aux projets et recherches ;
- chercher à motiver l'intelligence d'une inscription historique, philosophique et sociale dans la *mise au monde* de son projet.

ÉVALUATION

■ Deux évaluations marquent chaque année la fin des 1^{er} et 2^e Trimestres. Elles peuvent être menées avec le(s) professeur(s) d'option de l'étudiant si le projet est synergique. Ce sont des repères importants dans les étapes de progression du projet de l'étudiant, qui le présente et l'accompagne d'un dossier.

Un artiste ou protagoniste de la scène artistique contemporaine y est invité, choisi en fonction de sa ou ses disciplines propres et de sa pratique de la création et de la production transdisciplinaire, éventuellement pour des problématiques en relation avec les préoccupations thématiques et plastiques de l'étudiant.

L'étudiant peut choisir de présenter comme travail de fin d'études en vue de l'obtention de son diplôme le projet qu'il a réalisé avec le cours Image dans le Milieu.

CRITÈRE D'ÉVALUATION

■ L'étudiant doit pouvoir montrer qu'il fonde son travail sur la mise en jeu de sa plateforme créative personnelle dans une maîtrise et une cohérence plastique, et qu'il parvient par ses facultés d'analyse et sa capacité pratique à donner corps à sa pensée en usant des médias appropriés. L'étudiant doit donc être amené à se positionner en auteur et en chercheur par la motivation de l'autonomie de son écriture et par son affirmation sensible et artistique autant qu'analytique.

La cotation d'atelier de l'étudiant mesure :

- l'adéquation et la maîtrise de techniques artistiques employées et associées ;
- la connaissance de techniques de recherche, le dossier de projet ;
- la conception, le développement et la conduite d'un projet de création personnel s'inscrivant avec singularité dans le champ artistique ;
- les compétences dans l'exposition et la mise en espace, la contextualisation et l'articulation de supports traditionnels et/ou de nouvelles technologies ;
- la réflexion sur la place et le parcours attribué au public regardeur-visiteur, de la conception du projet, interactif ou non, à sa forme finale ;
- la connaissance de la scène artistique contemporaine en relation avec sa propre pratique et son projet personnel.