

# Cours de soutien à l'Option

Le *Cours de soutien à l'Option* consiste à suivre un cours au choix parmi les 11 cours suivants :

- Arts numériques / infographie
- Dessin / dessin et moyens d'expression
- Image dans le milieu / atelier
  
- Bande dessinée / atelier
- Gravure / atelier
- Illustration / atelier
- Peinture / atelier
- Publicité / atelier
- Scénographie / atelier
- Sculpture / atelier
- Vidéographie / atelier.

*Dessin / atelier* ne fait pas partie des Cours de soutien à l'Option.

L'étudiant ne peut pas choisir parmi ces 11 cours son atelier d'origine.

Certains Cours de soutien à l'Option peuvent refuser certains étudiants. Se renseigner au préalable auprès du professeur d'atelier.

En Bloc 2, les Cours de soutien à l'Option n'ont lieu qu'en Masters Spécialisé.

À la suite de cette page, la fiche ECTS pour chaque cours, par ordre alphabétique.

## [Arts numériques / infographie]

Cycle : **Bloc 2 Master Spécialisé**

Option : ouvert à toutes les Options, sauf à l'Option de Dessin

Quadrimestre : 1 et 2

Volume horaire : 180 h (6 h / semaine)

Crédit : 10

Pondération : 6

Obligatoire : à choix avec Bande dessinée / atelier ; Dessin / dessin et moyens d'expression ; Gravure / atelier ; Illustration / atelier ; Image dans le milieu / atelier ; Peinture / atelier ; Publicité / atelier ; Scénographie / atelier ; Sculpture / atelier ; Vidéographie / atelier

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, r.dagonnier@intra-esavl.be

### COMPÉTENCES VISÉES

- conduire une recherche originale sur la base de l'expérimentation et réaliser des œuvres artistiques singulières situées dans un contexte élargi théorique, historique, sociopolitique, etc. ;
- mettre en œuvre, articuler et valoriser, de manière singulière, ces connaissances et ces compétences en vue de construire des propositions artistiques dans des contextes expérimentaux et pluridisciplinaires ;
- mobiliser ces connaissances et ces compétences, dans un monde complexe et changeant, en vue d'inventer des

- propositions artistiques et de forger des outils critiques ;
- présenter leurs productions, communiquer à leurs propos et prendre en compte les conditions de réception, de transmission et de communication des œuvres selon des modalités adaptées au contexte ;
- développer et intégrer un fort degré d'autonomie qui leur permettra de poursuivre leur pratique et leur formation, d'acquérir de nouveaux savoirs et de développer de nouvelles compétences pour pouvoir évoluer dans des contextes diversifiés ;
- agir à la jonction de domaines hétérogènes, artistiques, politiques, esthétiques, philosophiques, sociétaux, etc. ;
- assumer une démarche et une production artistiques également validées en dehors du champ académique.

### ACQUIS D'APPRENTISSAGE

Au terme de cette unité d'enseignement, l'étudiant sera capable de :

- réaliser une production d'arts numériques associée à son projet artistique.

Le cours est personnalisé au projet de l'étudiant. Il est ainsi difficile d'en déterminer le contenu. Quelques orientations possibles :

- animation compositing ;
- animation 3D ;
- interactivité ;
- mapping vidéo ;
- mix-média, installation multimédia ;
- Impression 3D (scanner 3D, découpe laser...).

### DESCRIPTION DES ACTIVITÉS D'APPRENTISSAGE ET MÉTHODES D'ENSEIGNEMENT

Remise à niveau (pré-requis). Pédagogie active et différenciée. Pédagogie de groupe. Pédagogie par projet personnalisé. Résolution de problème. Accompagnement personnalisé et individualisé. Savoir, savoir-faire et savoir-être numériques abordés par la pratique.

## MODALITÉS ET CRITÈRES D'ÉVALUATION/ PONDÉRATION

---

### Modalités d'évaluation

- Évaluation formative continue aux étapes critiques.
- Évaluation autant sur le résultat que sur le processus.
- Évaluation de fin d'année : équipe pluridisciplinaire composée de l'équipe de l'atelier source et du professeur du cours d'Arts numériques / infographie.

### Critères d'évaluation

- autonomie ;
- argumentation des choix opérés (techniques, esthétiques... ;
- créativité (ingéniosité, bidouillage, bricolage, détournement), expérimentation, interdisciplinarité ;
- degré d'intégration de sa création d'arts numériques / infographie au sein de son projet artistique ;
- implication dans son projet et qualité des échanges avec l'équipe pédagogique et les personnes-ressources ;
- auto-évaluation, recul critique, pistes d'amélioration ;
- singularité et ancrage dans la personnalité de l'étudiant esthétique ;
- conduite du projet (méthode de travail, communication, travail en équipe, gestion du temps, ouverture...)
- mise en exposition ;
- maîtrise des techniques numériques et des fonctionnalités des outils numériques ;
- actualisation des compétences.

## 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

---

Suivre en parallèle l'atelier d'origine du Bloc 2 Master Spécialisé.

## [Bande dessinée / atelier]

**Cycle :** Bloc 2 Master Spécialisé

**Option :** ouvert à toutes les Options, sauf à l'Option de Dessin

**Quadrimestre :** 1 et 2

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

**Crédit :** 10

**Pondération :** 6

**Obligatoire :** à choix avec Arts numériques / infographie ; Bande dessinée / atelier ; Dessin / dessin et moyens d'expression ; Gravure / atelier ; Illustration / atelier ; Image dans le milieu / atelier ; Peinture / atelier ; Publicité / atelier ; Scénographie / atelier ; Sculpture / atelier ; Vidéographie / atelier

**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

**Enseignants :** Jacques Denoël, j.denoel@intra-esavl.be  
Francesco Defourny, f.defourny@intra-esavl.be

### COMPÉTENCES VISÉES

- conduire une recherche originale sur la base de l'expérimentation et réaliser des œuvres artistiques singulières situées dans un contexte élargi théorique, historique, sociopolitique, etc. ;
- acquérir des connaissances hautement spécialisées et des compétences en bande dessinée faisant suite à celles qui relèvent du niveau de Bachelier. Ces connaissances et ces compétences permettront de développer ou de mettre en œuvre des propositions artistiques de manière ori-

- ginale, dans le cadre d'une recherche ou d'une création ;
- mettre en œuvre, articuler et valoriser, de manière singulière, ces connaissances et ces compétences en vue de construire des propositions artistiques dans des contextes expérimentaux et pluridisciplinaires ;
- mobiliser ces connaissances et ces compétences, dans un monde complexe et changeant, en vue d'inventer des propositions artistiques et de forger des outils critiques ;
- agir à la jonction de domaines hétérogènes, artistiques, politiques, esthétiques, philosophiques, sociétaux, etc. ;
- assumer une démarche et une production artistiques également validées en dehors du champ académique ;
- présenter leurs productions, communiquer à leurs propos et prendre en compte les conditions de réception, de transmission et de communication des œuvres selon des modalités adaptées au contexte ;
- développer et intégrer un fort degré d'autonomie qui leur permettra de poursuivre leur pratique et leur formation, d'acquérir de nouveaux savoirs et de développer de nouvelles compétences pour pouvoir évoluer dans des contextes diversifiés.

### ACQUIS D'APPRENTISSAGE

À la fin de l'Unité d'Enseignement (UE), l'étudiant sera capable de :

- réaliser un projet personnel de bande dessinée, sous forme d'un album, de courts récits dans un hebdomadaire, en tant que scénariste et dessinateur (auteur complet) ;
- répondre à une commande à caractère professionnelle en tenant compte des exigences : la charte de l'éditeur, la réalisation des différents documents de base (note d'intention, storyboard...), l'optimisation en vue de l'édition, la mise en exposition à titre promotionnel...
- évaluer la pertinence d'un scénario afin envisager d'une collaboration avec un scénariste, et d'entamer avec ce dernier un dialogue constructif basé sur une compréhension des exigences de l'un et l'autre ;
- optimiser le travail en vue d'être édité dans des structures commerciales ou culturelles ;
- maîtriser les bases de l'imprimerie en vue de s'autoéditer (micro-édition) ;
- concevoir et mettre en place une exposition portant sur la bande dessinée (exposer ses propres planches d'un projet...).

## DESCRIPTION DES ACTIVITÉS D'APPRENTISSAGE ET MÉTHODES D'ENSEIGNEMENT

---

- Déductive : concernant la théorie du cours, les informations et l'étude des documents.
- Inductive : pour ce qui est du développement technique et de la personnalité de chaque étudiant.
- Active : apprentissage par situation-problèmes (l'étudiant intègre différentes techniques, méthodologies pour résoudre des problèmes, et respecter les différentes étapes du processus de production)
- Du contrat : l'étudiant doit respecter l'échéancier.
- Autocritique : l'étudiant doit apprendre à juger son travail et à l'ajuster.
- Pédagogie du projet : l'atelier s'articule autour de projets propres à l'étudiant (soit au choix soit à la commande), projets plus longs
- Accompagnement de la réalisation d'un *Travail de fin d'études*.

## MODALITÉS ET CRITÈRES D'ÉVALUATION/ PONDÉRATION

---

### Modalités d'évaluation

- Évaluation continue pendant toute l'année.
- Fin de 1<sup>er</sup> quadrimestre : évaluation à visée formative par un jury interne.
- Fin du 2<sup>e</sup> quadrimestre : évaluation par un jury externe.
- L'évaluation porte sur l'appréciation générale du cursus de l'étudiant, pouvant dans certains cas pallier à des insuffisances locales voire accidentelles.

### Critères d'évaluation

- respecter les consignes de travail et les critères de qualité (dont l'échéancier, les étapes clés du travail, le cahier des charges, la charte graphique, éditoriale, contraintes financières...), quelque soit le type de production ;
- faire preuve d'originalité tant dans l'idée que dans le concept, dans les méthodes utilisées, les techniques expérimentées ;
- présenter des réalisations de qualité artistique mais aussi la finition du travail ;
- participer activement et s'impliquer dans les activités d'enseignement ;
- évoluer dans ses apprentissages, progresser, quels que soient les pré-requis de départ, d'une session à l'autre ;
- avoir une qualité de présence et de dialogue avec les enseignants ;

- s'auto-critiquer et s'ajuster en conséquence ;
- vivre positivement la critique et l'intégrer dans son travail à sa juste valeur ;
- s'inspirer, se ressourcer, se renouveler, se nourrir un maximum, développer la curiosité, en puisant dans toutes les formes d'expression artistique contemporaine ou non, dans une visée interdisciplinaire ;
- s'adapter à l'évolution des pratiques et des techniques, par exemple, d'imprimerie (souplesse...);
- communiquer son travail, à le rendre public, à en assurer la publicité (dont le press-book, le merchandising...), coordonner les différents partenaires participant à la mise en évidence de l'œuvre artistique.

## PRÉ-REQUIS

---

Aucun.

## CO-REQUIS

---

Suivre en parallèle l'atelier d'origine du Bloc 2 Master Spécialisé.

## [Dessin / dessin et moyens d'expression]

**Cycle :** Bloc 2 Master Spécialisé

**Option :** ouvert à toutes les Options, sauf à l'Option de Dessin

**Quadrimestre :** 1 et 2

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

**Crédit :** 10

**Pondération :** 6

**Obligatoire :** à choix avec Arts numériques / infographie ; Bande dessinée / atelier ; Gravure / atelier ; Illustration / atelier ; Image dans le milieu / atelier ; Peinture / atelier ; Publicité / atelier ; Scénographie / atelier ; Sculpture / atelier ; Vidéographie / atelier

**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 :** Nicolas Kozakis, n.kozakis@intra-esavl.be

### COMPÉTENCES VISÉES

■ L'étudiant devra être à même de conduire avec engagement et autonomie son propre programme de recherches et de réalisations dans le domaine du dessin, avec les moyens d'expression qu'il aura privilégiés et dans le langage formel qu'il se sera constitué pour exprimer sa réalité personnelle et traduire son rapport au monde et à la société.

### ACQUIS D'APPRENTISSAGE

- Le contenu du cours dépend des choix personnels de l'étudiant.
- Conception documentée d'un projet écrit (note d'intention).
- Réalisation du projet et du dispositif de présentation.
- Défense et argumentation du travail réalisé devant le jury de fin d'année.

### DESCRIPTION DES ACTIVITÉS D'APPRENTISSAGE ET MÉTHODES D'ENSEIGNEMENT

- Partir des acquis de l'étudiant.
- Pratiquer le dialogue et le suivi individuel et personnalisé.
- Nourrir l'enseignement par des références aux pratiques artistiques actuelles, mais aussi à celles d'autres époques ou d'autres cultures.
- Accompagner la mise en œuvre du projet écrit précisant le domaine de la recherche et les moyens exploités.
- Susciter discussions et débats collectifs en invitant ponctuellement des conférenciers extérieurs.
- Encourager et organiser des visites d'expositions.

### MODALITÉS ET CRITÈRES D'ÉVALUATION/ PONDÉRATION

#### Modalités d'évaluation

- Évaluation formative du travail de l'étudiant durant toute l'année (4 évaluations, constituant la cote professeur).
- Évaluation par un jury externe en fin d'année de la présentation de l'ensemble du travail réalisé (cette évaluation constituant la cote de l'année).

#### Critères d'évaluation

- le parcours de l'étudiant, son sens de la recherche et son engagement dans le processus de travail : présence active, implication dans l'atelier, dialogue avec les enseignants, respects des délais ;
- la pertinence de la démarche et du travail proposé, tant au niveau de la réalisation formelle que du propos développé ;
- l'exigence dans la présentation ;
- la capacité à aiguiser son regard critique son intelligence artistique faisant écho à sa curiosité intellectuelle ;

- la capacité à argumenter et à défendre son travail en faisant référence aux sources et nouvelles connaissances (expositions, lectures, films, etc.) ;
- pertinence et intelligence du Projet artistique ;
- engagement et motivation dans la réalisation de celui-ci ;
- capacité à nourrir sa démarche d'une documentation réfléchie ;
- sens de la recherche, aptitude à évoluer dans son travail, archivage, questionnement, autocritique ;
- développement d'un langage personnel ;
- qualité de la présence dans l'atelier, dialogue avec les enseignants, implication, participation active aux activités d'enseignement ;
- utilisation judicieuse des outils et des moyens d'expression liés au dessin ;
- intérêt pour les nouvelles technologies graphiques ;
- autonomie et cohérence de l'ensemble de la recherche ;
- appétit, curiosité et intérêt pour les différentes expressions artistiques actuelles ;
- présentation réfléchie et adéquate du travail ;
- conception et réalisation de la mise en espace et du dispositif technique d'installation ;
- capacité à argumenter et à défendre son travail devant un Jury en citant si nécessaire ses références et sources, artistes, auteurs, expositions, films, etc.

## PRÉ-REQUIS

---

Aucun.

## CO-REQUIS

---

Suivre en parallèle l'atelier d'origine du Bloc 2 Master Spécialisé.

## [Gravure / atelier]

**Cycle :** Bloc 2 Master Spécialisé

**Option :** ouvert à toutes les Options, sauf à l'Option de Dessin

**Quadrimestre :** 1 et 2

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

**Crédit :** 10

**Pondération :** 6

**Obligatoire :** à choix avec Arts numériques / infographie ; Bande dessinée / atelier ; Dessin / dessin et moyens d'expression ; Illustration / atelier ; Image dans le milieu / atelier ; Peinture / atelier ; Publicité / atelier ; Scénographie / atelier ; Sculpture / atelier ; Vidéographie / atelier

**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

**Enseignantes :** Maria Pace, m.pace@intra-esavl.be  
Sofie Vangor, s.vangor@intra-esavl.be

### COMPÉTENCES VISÉES

Le cours de gravure propose des ressources interdisciplinaires qui accompagnent la conception et la réalisation de projets individuels avec le professeur d'Option.

- conduire une recherche originale sur la base de l'expérimentation et réalise des œuvres artistiques singulières situées dans un contexte élargi théorique, historique et socio-politique ;
- acquérir des connaissances hautement spécialisées et des compétences en gravure faisant suite à celles qui

relèvent du niveau de Bachelier. Ces connaissances et ces compétences permettent de développer ou de mettre en œuvre des propositions artistiques de manière originale, dans le cadre d'une recherche ou d'une création ;

- mobiliser ces connaissances et ces compétences, dans un monde complexe et changeant, en vue d'inventer des propositions artistiques et de forger des outils critiques ;
- favoriser la réflexion, l'émulation et le partage de compétence par les rencontres entre les étudiants

### ACQUIS D'APPRENTISSAGE

- acquérir les compétences nécessaires à l'approfondissement et au développement de la recherche personnelle ;
- conception documentée d'un projet écrit ;
- réalisation du projet et du dispositif de présentation ;
- défense et argumentation du travail réalisé devant ses professeurs et ses collègues étudiants.

### DESCRIPTION DES ACTIVITÉS D'APPRENTISSAGE ET MÉTHODES D'ENSEIGNEMENT

- accompagnement individualisé de l'étudiant s'appuyant sur son travail expérimental et sur un dossier de projet évolutif ;
- lecture et analyse prospective de ces recherches à travers un discours critique et constructif ;
- mise en commun et partage critique des expériences et procédés de recherche ;
- exercices de présentation et d'accrochage sous formes d'exposition ;
- visites d'exposition, voyages, échanges... ;
- rencontres avec des artistes, des personnalités du milieu artistique : technique, scientifiques ou théoriques ;
- ouvertures aux pratiques transdisciplinaires selon la spécificité de la recherche personnelle.

### MODALITÉS ET CRITÈRES D'ÉVALUATION/ PONDÉRATION

#### Modalités d'évaluation

Évaluation formative continue.

Évaluation en janvier par un jury interne et externe.

Évaluation de fin d'année par un jury interne.

#### Critères d'évaluation

- implication personnelle, engagement, régularité ;



- esprit de recherche ;
- esprit critique (autocritique et prise en considération des critiques extérieures) ;
- qualité et pertinence des travaux réalisés, choix et applications sensibles des techniques ;
- présentation, verbalisation et mise en espace ;
- capacité à argumenter et à défendre son travail en faisant référence aux sources et nouvelles connaissances.

## PRÉ-REQUIS

---

Aucun.

## CO-REQUIS

---

Suivre en parallèle l'atelier d'origine du Bloc 2 Master Spécialisé.

- œuvre des propositions artistiques de manière originale, dans le cadre d'une recherche ou d'une création ;
- mettre en œuvre, articulent et valorisent, de manière singulière, ces connaissances et ces compétences en vue de construire des propositions artistiques dans des contextes expérimentaux et pluridisciplinaires ;
- mobiliser ces connaissances et ces compétences, dans un monde complexe et changeant, en vue d'inventer des propositions artistiques et de forger des outils critiques ;
- agir à la jonction de domaines hétérogènes, artistiques, politiques, esthétiques, philosophiques, sociétaux, etc. ;
- développer et intégrer un fort degré d'autonomie qui leur permet de poursuivre leur pratique et leur formation, d'acquérir de nouveaux savoirs et de développer de nouvelles compétences pour pouvoir évoluer dans des contextes diversifiés.

## [Illustration / atelier]

Cycle : **Bloc 2 Master Spécialisé**

Option : ouvert à toutes les Options, sauf à l'Option de Dessin

Quadrimestre : 1 et 2

Volume horaire : 180 h (6 h / semaine)

Crédit : 10

Pondération : 6

Obligatoire : à choix avec Arts numériques / infographie ; Bande dessinée / atelier ; Dessin / dessin et moyens d'expression ; Gravure / atelier ; Image dans le milieu / atelier ; Peinture / atelier ; Publicité / atelier ; Scénographie / atelier ; Sculpture / atelier ; Vidéographie / atelier

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

Enseignants : Paul Mahoux, p.mahoux@intra-esavl.be  
Virginie Pfeiffer, v.pfeiffer@intra-esavl.be  
Lisbeth Renardy, l.renardy@intra-esavl.be

## COMPÉTENCES VISÉES

- conduire une recherche originale sur la base de l'expérimentation et réalisent des œuvres artistiques singulières situées dans un contexte élargi théorique, historique, socio-politique, etc. ;
- acquérir des connaissances hautement spécialisées et des compétences en illustration faisant suite à celles qui relèvent du niveau de Bachelier. Ces connaissances et ces compétences permettent de développer ou de mettre en

## ACQUIS D'APPRENTISSAGE

Au terme de l'Unité d'Enseignement (UE) de l'atelier d'illustration, l'étudiant sera capable de :

- penser l'objet de sa création en s'étant confronté au travail du sens ;
- expérimenter, questionner et développer les moyens et les ressources spécifiques à des formes de production différentes (par exemple dans le cadre du cours de *Illustration / narration visuelle*) ;
- concevoir, formuler et communiquer de façon écrite et orale les enjeux d'un projet ;
- planifier les étapes et les tâches d'un projet d'ampleur et trouver si nécessaire les alternatives pour le mener à bien ;
- faire preuve d'autonomie et de responsabilité ;
- faire preuve de professionnalisme dans la documentation et la présentation de son travail.

D'autre part, l'étudiant sera capable de :

- développer un esprit d'analyse critique, un sens du discernement appliqué à son propre travail ;
- situer son travail par rapport à l'histoire de l'art et son époque ;
- utiliser des connaissances spécialisées et des compétences pratiques de l'art afin de développer ou de mettre en œuvre des propositions artistiques de manière singulière, dans le cadre d'une recherche ou d'une création en prévision, notamment, du *Travail de fin d'études*.

## DESCRIPTION DES ACTIVITÉS D'APPRENTISSAGE ET MÉTHODES D'ENSEIGNEMENT

---

- S'appuyant sur son travail expérimental, un accompagnement personnalisé de l'étudiant, sous forme de dialogues et questionnements, accompagné d'un discours critique constructif permettant la relecture et l'analyse prospective de son travail (évaluation formative continue).
- Exercices de présentation et d'accrochage sous forme d'expositions, installations.
- Visites d'expositions, voyages, échanges, et rencontres avec des artistes et personnalités du milieu artistique, galeries, curateurs, critiques...
- Ouvertures aux pratiques transdisciplinaires selon l'orientation et la spécificité de la démarche de l'étudiant.
- Réalisation d'un ensemble de recherches (graphiques, picturales, narratives) expérimentales et transdisciplinaires faisant preuve de questionnements et d'ouverture.
- Approfondir les notions du choix du support, de l'utilisation de l'espace de ce support, du type d'album (illustratif, narratif, graphique, roman graphique...), de la relation de l'œuvre à l'espace, au contexte si la démarche illustrative est plus portée sur l'exposition : choix du lieu, accrochage, installation/dispositif.
- Articuler les pratiques et réalisations pluri et transdisciplinaires dans un ensemble cohérent.
- Confronter son travail à l'analyse critique et aux pratiques contemporaines et transversales.
- Savoir mobiliser les connaissances et les compétences acquises, dans un monde complexe et changeant, en vue d'inventer des propositions artistiques et de forger des outils critiques pertinents.

## MODALITÉS ET CRITÈRES D'ÉVALUATION/ PONDÉRATION

---

### Modalités d'évaluation

- Évaluation formative continue.
- Évaluation-bilan (une par semestre).
- Évaluation de fin d'année : jury interne.

### Critères d'évaluation

- implication personnelle, engagement, régularité ;
- esprit de recherche ;
- esprit critique (autocritique et prise en considération des critiques extérieures) ;
- choix et application sensible des techniques: formes, moyens, résultats (qualité technique, composition, créa-

tivité, singularité) ;

- présentation et mise en espace, dans le cadre de l'album, de la relation texte/image, ou du dispositif narratif dans le cas d'un album sans texte, ou encore (et aussi) du dispositif d'exposition par rapport à l'espace investi ;
- cohérence : adéquation des différents paramètres contribuant à l'ensemble des recherches ;
- inscription culturelle : apport de liens culturels actuels (artistiques ou méta-artistiques) en rapport avec ses recherches et motivations personnelles ;
- qualité et pertinence des travaux réalisés (rapport fond-forme-technique, facture, singularité, etc.).

## PRÉ-REQUIS

---

Aucun.

## CO-REQUIS

---

Suivre en parallèle l'atelier d'origine du Bloc 2 Master Spécialisé.

## [Image dans le milieu / atelier]

**Cycle :** Bloc 2 Master Spécialisé

**Option :** ouvert à toutes les Options, sauf à l'Option de Dessin

**Quadrimestre :** 1 et 2

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

**Crédit :** 10

**Pondération :** 6

**Obligatoire :** à choix avec Arts numériques / infographie ; Bande dessinée / atelier ; Dessin / dessin et moyens d'expression ; Gravure / atelier ; Illustration / atelier ; Peinture / atelier ; Publicité / atelier ; Scénographie / atelier ; Sculpture / atelier ; Vidéographie / atelier

**Langue d'enseignement :** français

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

**Enseignant :** Jérôme Mayer, j.mayer@intra-esavl.be

### COMPÉTENCES VISÉES

■ Le cours Image Dans le Milieu (IDM) proposé au choix des étudiants des Blocs 1 et 2 du Master Spécialisé propose des ressources interdisciplinaires accompagnant la conception et la réalisation de projets individuels et de fin d'études, en coordination avec leur professeur d'option.

Il donne aux étudiants l'opportunité de déployer leur pratique dans la rencontre et l'articulation d'autres médiums dans une approche de la mise en espace de leurs réalisations dans une pluralité de supports de monstration et de diffusion, ouvrant des champs de recherche et de création soutenus par les échanges et le suivi du professeur invitant des acteurs professionnels du milieu artistique à intervenir

en lien avec les problématiques artistiques et techniques des étudiants.

Encourageant à investir des espaces de réalisation et de diffusion leur offrant une visibilité dans l'expérience de conditions artistiques professionnelles, l'atelier Image Dans le Milieu permet à des étudiants motivés de développer de nouveaux modes opératoires, moteurs d'enjeux essentiels dans la finalisation de leur formation artistique.

Il participe par sa pédagogie dynamique et la contemporanéité de ses apports conceptuels et plastiques à l'émancipation de leurs pratiques dans une prise d'autonomie œuvrant à concrétiser leurs sensibilités artistiques singulières et complexes dans leur passage vers le monde professionnel dans un encadrement visant à :

- 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 s'inscrivant dans les champs multiples de l'art contemporain ;
- lui permettre d'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.

#### En rapport avec le référentiel de compétences

- conduire une recherche originale sur la base de l'expérimentation et réaliser des œuvres artistiques singulières situées dans un contexte élargi théorique, historique, socio-politique, etc. ;
- mettre en œuvre, articuler et valoriser, de manière singulière, connaissances et compétences en vue de construire des propositions artistiques dans des contextes expérimentaux et pluridisciplinaires ;
- mobiliser connaissances et compétences, dans un monde complexe et changeant, en vue d'inventer des propositions artistiques et de forger des outils critiques

- agir à la jonction de domaines hétérogènes, artistiques, politiques, esthétiques, philosophiques, sociétaux, etc. ;
- assument une démarche et une production artistiques également validées en dehors du champ académique ;
- présenter des productions, communiquer à leurs propos et prendre en compte les conditions de réception, de transmission et de communication des œuvres selon des modalités adaptées au contexte ;
- développer et intégrer un fort degré d'autonomie qui permet de poursuivre pratique et formation, d'acquérir de nouveaux savoirs et de développer de nouvelles compétences pour pouvoir évoluer dans des contextes diversifiés.

#### Compétences à l'entrée de la formation (pré-requis)

- motivation importante à développer une identité artistique singulière et à faire évoluer pratique et techniques de réalisation ;
- dynamique de recherche et d'inscription dans les événements artistiques pluridisciplinaires contemporains.

### ACQUIS D'APPRENTISSAGE

Au terme du cours Image Dans le Milieu, l'étudiant sera capable de poursuivre :

- un cadre au développement d'un projet (planning, méthodes de recherche, ressources, dossier) ;
- l'organisation et l'articulation d'un dispositif de plusieurs médiums et supports ;
- une réflexion sur l'implantation et la mise en espace de ses réalisations ;
- une mise en œuvre de compétences externes utiles à une réalisation ;
- un positionnement d'auteur et chercheur développant un univers artistique singulier, actif et informé.

### DESCRIPTION DES ACTIVITÉS D'APPRENTISSAGE ET MÉTHODES D'ENSEIGNEMENT

#### Contenu

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

Cet atelier est un laboratoire transversal offrant aux étudiants une interface de coordination et de réalisation pour des projets présentant des formes plastiques qui privilégient l'articulation de plusieurs médias et de supports pluriels en leur donnant l'opportunité et la capacité de poursuivre le développement de leurs acquis artistiques et techniques dans des démarches reliant leur pratique-mère avec d'autres utilisées en milieu professionnel qu'ils souhaitent intégrer.

Visant à souligner tant la pertinence conceptuelle que la singularité plastique des recherches des étudiants en articulation avec leur pratique propre développée dans leur option, l'écriture et l'expérimentation des projets comprennent :

- imprégnation aux territoires et questionnements artistiques et techniques propres à la création contemporaine ;
- expérimentation plastique dans la diversité des médias nécessités par sa recherche et son projet
- pratique de l'installation transdisciplinaire, l'adéquation des médias et technicités articulés (les supports graphiques, plastiques, sonores, photographiques, vidéographiques...);
- Intégration et le questionnement de la mise en espace de ses réalisations dès l'approche et l'écriture du projet personnel ;
- perfectionnement de ses pratiques de réalisation dans la préhension de nouveaux outils techniques et technologiques de conception servant ses projets ;
- évolution de sa capacité de discernement, l'entraînement à la présentation critique de son travail ;
- création d'un cadre de réalisation structurant le développement du travail par l'agenda et la mise en œuvre de ressources et compétences connexes.

#### Méthodes pédagogiques

- suivi hebdomadaire individualisé de la continuité et l'évolution du projet de l'étudiant dans sa pratique pluridisciplinaire ;
- mise en place d'un agenda de réalisation de projet en cours de 1<sup>er</sup> quadrimestre, mis à jour et précisé à la suite, constituant un cadre de travail évolutif structurant et professionnalisant ;
- recherches et expérimentations plastiques dans l'atelier où les étudiants ont un accès permanent toute la semaine ;
- constitution d'un dossier de recherches accompagnant le développement du projet ;
- mise en lien avec les ressources soutenant les acquisitions de connaissances et de techniques adaptées ;

- mise à disposition de matériel audiovisuel et informatique servant leurs productions avec possibilités d'emprunt pour la réalisation et diffusion extérieures de leurs projets ;
- rencontres individuelles et collectives avec des intervenants du milieu artistique professionnel, échanges suivis avec des conférenciers ;
- rencontres entre les étudiants autour de leurs compétences et pratiques comme moteurs de réflexion et de réalisation dans leurs projets ;
- jury à mi-parcours comprenant professionnels invités, professeur du cours et professeurs d'option de chaque étudiant. Cette session d'évaluation permet aux étudiants de présenter leurs choix thématiques et artistiques en bénéficiant des retours du jury afin d'orienter au mieux le développement de leurs projets. Cela alimente également en cours d'année la coordination pédagogique entre le professeur du cours et les professeurs d'option ;
- visant implicitement à faire lien avec le milieu artistique professionnel envisagé par l'étudiant, des lieux d'installation et d'expérimentation extra-muros de leurs dispositifs sont projetés avec et par les étudiants en coordination avec leurs professeurs d'option (galeries et centres d'art, éditeurs et diffuseurs, espaces publics et/ou alternatifs, web, partenariats publics et privés...).
- la conception, le développement et la conduite d'un projet de création personnel s'inscrivant avec singularité dans le champ artistique ;
- la connaissance de techniques de recherche, la méthode, le dossier de projet ;
- la motivation à mettre en œuvre et développer les ressources artistiques, techniques et méthodologiques ;
- l'adéquation, l'articulation et la maîtrise des techniques artistiques employées et associées dans le projet ;
- l'expérimentation et les compétences acquises dans l'exposition et la mise en espace, la contextualisation dans un lieu ;
- la réflexion sur la place et le parcours attribués au regardeur-visiteur de l'écriture initiale à la forme finale du projet ;
- l'ouverture et la connaissance de la scène artistique historique et contemporaine en relation avec son projet et sa pratique ;
- la présentation, la verbalisation, la mise en lien des éléments constitutifs du projet.

## MODALITÉS ET CRITÈRES D'ÉVALUATION/ PONDÉRATION

### Modalités d'évaluation

- L'évaluation des étudiants est permanente dans l'échange et le regard sur la progression du projet dans l'année. L'évaluation réalisée à mi-parcours (janvier) avec un jury composé de professionnels invités et des professeurs d'option des étudiants compte pour 1/3 de la cotation annuelle :
- cotation du 1<sup>er</sup> quadrimestre du professeur = 1/3 cotation ;
- cotation de l'évaluation réalisée par le jury de mi-parcours = 1/3 cotation ;
- cotation du 2<sup>e</sup> quadrimestre du professeur = 1/3 cotation.

### Critères d'évaluation

L'étudiant doit être amené à se positionner en auteur et en chercheur : les critères qui suivent intègrent une nécessaire autonomie de son écriture dans son affirmation artistique et analytique.

## PRÉ-REQUIS

Aucun.

## CO-REQUIS

Suivre en parallèle l'atelier d'origine du Bloc 2 Master Spécialisé.

## [Peinture / atelier]

**Cycle :** Bloc 2 Master Spécialisé

**Option :** ouvert à toutes les Options, sauf à l'Option de Dessin

**Quadrimestre :** 1 et 2

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

**Crédit :** 10

**Pondération :** 6

**Obligatoire :** à choix avec Arts numériques / infographie ; Bande dessinée / atelier ; Dessin / dessin et moyens d'expression ; Gravure / atelier ; Illustration / atelier ; Image dans le milieu / atelier ; Publicité / atelier ; Scénographie / atelier ; Sculpture / atelier ; Vidéo-graphie / atelier

**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

**Enseignants :** André Delalleau, a.delalleau@intra-esavl.be  
Thierry Grootaers, t.grootaers@intra-esavl.be

### COMPÉTENCES VISÉES

■ L'atelier de Peinture se présente comme un espace ouvert, un laboratoire offrant l'opportunité de recherches les plus personnelles et expérimentales dans un contexte d'échanges critiques permanents. Les compétences visées sont hautement spécialisées.

L'étudiant devra :

- structurer une méthodologie de travail menant à la réalisation d'un ensemble de recherches picturales expérimentales cohérentes ;
- acquérir les techniques et méthodologies nécessaires au développement de ces recherches ;
- poursuivre et approfondir les notions de mise en espace, de relation adéquate de l'œuvre au contexte global de monstration : choix du lieu, accrochage, installation/dispositif ;
- démontrer sa capacité à articuler les pratiques et réalisations pluri et transdisciplinaires dans un ensemble cohérent ;
- développer une analyse critique et constructive de son travail, faire preuve de questionnement et d'ouverture ;
- engager une réflexion et une démarche prospective inscrivant les recherches personnelles en dehors du champ académique.

**En rapport avec le référentiel de compétences, les étudiants seront amenés à :**

- conduire une recherche originale sur la base de l'expérimentation et réaliser des œuvres artistiques singulières situées dans un contexte élargi théorique, historique, sociopolitique, etc. ;
- acquérir des connaissances hautement spécialisées et des compétences en peinture faisant suite à celles qui relèvent du niveau de bachelier. Ces connaissances et ces compétences permettront de développer ou de mettre en œuvre des propositions artistiques de manière originale, dans le cadre d'une recherche ou d'une création ;
- mettre en œuvre, articuler et valoriser, de manière singulière, ces connaissances et ces compétences en vue de construire des propositions artistiques dans des contextes expérimentaux et pluridisciplinaires ;
- mobiliser ces connaissances et ces compétences, dans un monde complexe et changeant, en vue d'inventer des propositions artistiques et de forger des outils critiques ;
- présenter leurs productions, communiquer à leurs propos et prendre en compte les conditions de réception, de transmission et de communication des œuvres selon des modalités adaptées au contexte ;
- développer et intégrer un fort degré d'autonomie qui leur permettra de poursuivre leur pratique et leur formation, d'acquérir de nouveaux savoirs et de développer de nouvelles compétences pour pouvoir évoluer dans des contextes diversifiés.

## ACQUIS D'APPRENTISSAGE

---

Au terme de cette unité d'enseignement de l'atelier de Peinture, l'étudiant sera capable de :

- réaliser un ensemble de recherches picturales expérimentales et transdisciplinaires faisant preuve de questionnements et d'ouverture ;
- maîtriser les techniques et la méthodologie nécessaires au développement de ces recherches ;
- approfondir les notions de mise en espace, de relation adéquate de l'œuvre au contexte global de monstration : choix du lieu, accrochage, installation/dispositif ;
- articuler les pratiques et réalisations pluri et transdisciplinaires dans un ensemble cohérent ;
- confronter son travail à l'analyse critique ainsi qu'aux pratiques contemporaines et transversales.

## DESCRIPTION DES ACTIVITÉS D'APPRENTISSAGE ET MÉTHODES D'ENSEIGNEMENT

---

- Accompagnement personnalisé de l'étudiant s'appuyant sur son travail expérimental et sur un dossier de projet évolutif.
- Relecture et analyse prospective de ces recherches à travers un discours critique et constructif (évaluation formative continue, rencontres-bilan régulières).
- Mise en commun et partage critique des expériences et procédés de recherches pratiques et cognitives.
- Exercices de présentation et d'accrochage sous forme d'expositions, installations.
- Visites d'expositions, voyages, échanges, etc.
- Rencontres avec des artistes et personnalités du milieu artistique : galeries, curateurs, critiques, mais aussi : techniciens, scientifiques ou théoriciens susceptibles d'enrichir la démarche spécifique de l'étudiant.
- Ouvertures aux pratiques transdisciplinaires selon l'orientation et la spécificité des recherches personnelles.

## MODALITÉS ET CRITÈRES D'ÉVALUATION/ PONDÉRATION

---

### Modalités d'évaluation

- Évaluation formative continue.
- Évaluation-bilan (une par semestre).
- Évaluation de fin d'année : jury interne.

### Critères d'évaluation

- implication personnelle, engagement, régularité.
- esprit de recherche.
- esprit critique (autocritique et prise en considération des critiques extérieures).
- qualité et pertinence des travaux réalisés, choix et application sensible des techniques (rapport fond-forme-technique, facture, singularité et créativité).
- présentation et mise en espace.
- cohérence : adéquation des différents paramètres contribuant à l'ensemble des recherches picturales.
- inscription culturelle : apport de liens culturels contemporains en rapport avec ses recherches et motivations personnelles.
- inscription sociétale : conscience et affirmation du rôle que peut tenir une démarche artistique singulière en connexion avec la réalité sociopolitique globale.

## PRÉ-REQUIS

---

Aucun.

## CO-REQUIS

---

Suivre en parallèle l'atelier d'origine du Bloc 2 Master Spécialisé.



## [Publicité / atelier]

**Cycle :** Bloc 2 Master Spécialisé

**Option :** ouvert à toutes les Options, sauf à l'Option de Dessin

**Quadrimestre :** 1 et 2

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

**Crédit :** 10

**Pondération :** 6

**Obligatoire :** à choix avec Arts numériques / infographie ; Bande dessinée / atelier ; Dessin / dessin et moyens d'expression ; Gravure / atelier ; Illustration / atelier ; Image dans le milieu / atelier ; Peinture / atelier ; Scénographie / atelier ; Sculpture / atelier ; Vidéo-graphie / atelier

**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

**Enseignants :** Michèle Arnold, m.arnold@intra-esavl.be  
Gilles Banneaux, g.banneux@intra-esavl.be

## COMPÉTENCES VISÉES

■ L'étudiant arrivé en Master sera amené à se responsabiliser par rapport à ce qu'il donne à voir et comment : il devra être capable de justifier ses choix au niveau des images, des outils, des supports, des formats, etc. ; il sera encouragé à affiner son approche sensible et son intelligence critique afin de développer une écriture et un langage personnels le préparant à soutenir avec cohérence ses projets.

■ produire un graphisme responsable et de qualité ;

- analyser et comprendre la réalité de la chaîne graphique ;
- exposer et justifier ses références (tout créateur se définit par rapport à ses références) ;
- (re)définir son vocabulaire et sa grammaire formels, affirmer sa singularité ;
- identifier le contexte création/commande ;
- planifier toutes les phases de production de ses projets ;
- mettre en œuvre les principes de production, de réception et de diffusion (papier ou numérique) ;
- jongler avec les trois logiciels : Illustrator, Photoshop, InDesign.

## ACQUIS D'APPRENTISSAGE

■ La première année, commune à tous les Masters sera appréhendée comme phase de consolidation des acquis...

À travers les exercices, elle fait le point... Cette première année questionne l'adéquation entre la forme et le sens, la conception se complexifie et s'enrichit de l'introduction d'autres paramètres liés au design, ses contraintes, ses méthodes de finition, en un mot tout ce qui détermine l'aspect et la forme finale de l'imprimé.

L'étudiant ne sera pas tenu à la réalisation du mémoire et pourra dès lors aborder son parcours artistique dans une temporalité longue, qui autorise l'élaboration d'un projet plus ambitieux, le projet de diplôme.

## DESCRIPTION DES ACTIVITÉS D'APPRENTISSAGE ET MÉTHODES D'ENSEIGNEMENT

- partir de la singularité de l'étudiant ;
- guider l'étudiant dans ses recherches et ses expérimentations ;
- encourager la prise de notes (à conserver dans un carnet d'idées) ;
- pratiquer le dialogue (discussions, débats collectifs) ;
- recourir à des exemples (choisis dans les métiers de la communication visuelle, de la publicité) ;
- provoquer des rencontres avec des professionnels : visites d'ateliers, d'expositions (en fonction des agendas et de l'actualité culturelle).

## MODALITÉS ET CRITÈRES D'ÉVALUATION/ PONDÉRATION

---

### Modalités d'évaluation

- Des évaluations continues sont organisées dans le courant de l'année académique, ces évaluations permettent d'apprécier la motivation et l'engagement de l'étudiant dans la réalisation de ses projets, les cotations lui sont communiquées et commentées.
- Évaluation par un jury (interne) artistique de fin d'année, composé majoritairement de membres du personnel enseignant de l'ÉSAVL-ARBAL.

### Critères d'évaluation

- Le travail sera apprécié pour ses qualités de sensibilité, de maturité et de présence, témoignant au-delà du simple exercice d'école, de l'entrée dans une véritable démarche créative de conception. Dans cette optique, la présence au cours et le dialogue avec les enseignants sont des éléments essentiels au bon déroulement de l'année, ils doivent permettre à l'étudiant de préciser ses objectifs et les moyens mis en œuvre afin de les matérialiser.

## PRÉ-REQUIS

---

Aucun.

## CO-REQUIS

---

Suivre en parallèle l'atelier d'origine du Bloc 2 Master Spécialisé.

## [Scénographie / atelier]

**Cycle :** Bloc 2 Master Spécialisé

**Option :** ouvert à toutes les Options, sauf à l'Option de Dessin

**Quadrimestre :** 1 et 2

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

**Crédit :** 10

**Pondération :** 6

**Obligatoire :** à choix avec Arts numériques / infographie ; Bande dessinée / atelier ; Dessin / dessin et moyens d'expression ; Gravure / atelier ; Illustration / atelier ; Image dans le milieu / atelier ; Peinture / atelier ; Publicité / atelier ; Sculpture / atelier ; Vidéographie / atelier

**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

**Enseignante :** Claire Wagelmans, c.wagemans@intra-esavl.be

### COMPÉTENCES VISÉES

■ Après les orientations qui lui ont été proposées au long de son parcours, l'étudiant doit être désormais à même de mener à bien une création complexe de façon professionnelle en tant qu'artiste qui a fait des choix et les affirme.

### ACQUIS D'APPRENTISSAGE

■ Les travaux qui sont demandés en classe terminale rendent compte de cette double capacité. Extension du do-

main d'intervention du scénographe vers le domaine du lyrique, de l'exposition voir de l'installation. Ce programme n'est pas une fin en soi, il doit rester modulable (opportunités extérieures, actualité...).

■ Réflexion de façon autonome à son *Travail de fin d'étude* « Vitrine d'un imaginaire artistique ».

### DESCRIPTION DES ACTIVITÉS D'APPRENTISSAGE ET MÉTHODES D'ENSEIGNEMENT

- Conception et réalisation de projets scénographiques.
- Observer et apprécier les ressources artistiques et les qualités humaines de chaque étudiant.

### MODALITÉS ET CRITÈRES D'ÉVALUATION/ PONDÉRATION

#### Modalités d'évaluation

- Présences de l'étudiant requise aux séances de travail.
- Fin du 1<sup>er</sup> quadrimestre : évaluation par un jury interne.
- Fin du 2<sup>e</sup> quadrimestre : évaluation des travaux de l'étudiant par un jury externe.

#### Critères d'évaluation

- qualité du travail de mise en forme esthétique de l'espace (conscience de l'espace, créativité, invention formelle, imagination) ;
- aptitude de l'étudiant à traduire matériellement et avec justesse sa « vision » dans un langage plastique ;
- connaissance et utilisation des outils techniques de la création scénographique ;
- aptitude de l'étudiant à la réflexion, à l'analyse critique, à l'auto-évaluation, à l'esprit de synthèse, à la prise de position personnelle tant artistique que culturelle et sociale ;
- aptitude de l'étudiant à la déontologie du métier de scénographe (échange verbal, communication entre les différents intervenants de la création) ;
- constance dans le travail et évolution positive des acquis ;
- faculté de l'étudiant à comprendre les mécanismes et les composants de la présentation ou représentation scénographique : rapport avec l'œuvre, l'action ; rapport avec le public ; rapport avec le monde.

### PRÉ-REQUIS

Aucun.

## CO-REQUIS

---

Suivre en parallèle l'atelier d'origine du Bloc 2 Master Spécialisé.

## [Sculpture / atelier]

Cycle : **Bloc 2 Master Spécialisé**

Option : ouvert à toutes les Options, sauf à l'Option de Dessin

Quadrimestre : 1 et 2

Volume horaire : 240 h / an (8 h / semaine)

Crédit : 10

Pondération : 8

Obligatoire : à choix avec Arts numériques / infographie ; Bande dessinée / atelier ; Dessin / dessin et moyens d'expression ; Gravure / atelier ; Illustration / atelier ; Image dans le milieu / atelier ; Peinture / atelier ; Publicité / atelier ; Scénographie / atelier ; Vidéographie / atelier

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 : Dario Caterina, d.caterina@intra-esavl.be

### COMPÉTENCES VISÉES

■ Professionnalisation de la capacité de l'étudiant à répondre à des demandes du domaine public et privé (plus spécifiquement à l'art environnemental et l'intégration de celui-ci dans l'espace public et privé).

### ACQUIS D'APPRENTISSAGE

■ Réalisation de trois maquettes de projets d'intégration monumentale dans les espaces publics comme matière première et point de départ à la réalisation d'une œuvre in situ qui trouvera son aboutissement au terme des deux années de Master).

### DESCRIPTION DES ACTIVITÉS D'APPRENTISSAGE ET MÉTHODES D'ENSEIGNEMENT

- développer chez l'étudiant la recherche documentaire, préalable à toute réalisation ;
- susciter le développement personnel du sens qu'il donne à ses activités artistiques par la critique des travaux proposés et l'échange des idées avec le professeur ;
- impliquer le Conseil d'Option et les professeurs dans la formation générale culturelle de l'étudiant ;
- Inciter l'étudiant à proposer des projets qui démontreront une capacité à formuler ses concepts ainsi qu'à démontrer la faisabilité technique de ses propositions pour examen par des spécialistes du domaine public et privé ;
- ces objectifs seront atteints par la mise au point d'une équipe pédagogique de spécialistes de la sculpture actuelle ;
- organiser des activités de visites d'expositions ainsi que la lecture d'ouvrages spécialisés. En effet, la création, l'observation, la recherche documentaire sont au service de leurs créations.

### MODALITÉS ET CRITÈRES D'ÉVALUATION/ PONDÉRATION

#### Modalités d'évaluation

- Évaluation formative continue : le processus de création sculpturale est lié à une autocritique constante.
- Dans ce sens, l'intervention régulière du professeur se fonde sur une évaluation formative continue. Évaluation notée : exposition des travaux à la fin de chaque semestre.
- Évaluation-bilan (une par semestre).
- Évaluation de fin d'année : jury interne.

#### Critères d'évaluation

- pertinence ;
- singularité ;
- originalité ;
- qualité du travail artistique entrepris ;

- qualités techniques ;
- motivations de l'étudiant ;
- pertinence des notes d'intentions ;
- faisabilité des projets ;
- adéquation des notes techniques ;
- philosophie des projets ;
- professionnalisation du travail.

**Crédits et coefficient de pondération**

- Le cours représente un total de crédits **240** crédits.

**PRÉ-REQUIS**

---

Aucun.

**CO-REQUIS**

---

Suivre en parallèle l'atelier d'origine du Bloc 2 Master Spécialisé.

## [Vidéographie / atelier]

**Cycle :** Bloc 2 Master Spécialisé

**Option :** ouvert à toutes les Options, sauf à l'Option de Dessin

**Quadrimestre :** 1 et 2

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

**Crédit :** 10

**Pondération :** 6

**Obligatoire :** à choix avec Arts numériques / infographie ; Bande dessinée / atelier ; Dessin / dessin et moyens d'expression ; Gravure / atelier ; Illustration / atelier ; Image dans le milieu / atelier ; Peinture / atelier ; Publicité / atelier ; Scénographie / atelier ; Sculpture / atelier

**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

**Enseignants :** Dominique Castronovo,  
d.castronovo@intra-esavl.be  
Ronald Dagonnier, r.dagonnier@intra-esavl.be  
Jérôme Mayer, j.mayer@intra-esavl.be

### COMPÉTENCES VISÉES

#### Compétences visées, référentiel de compétences du domaine des Arts plastiques, visuels et de l'espace

- conduire une recherche originale sur la base de l'expérimentation et réaliser des œuvres artistiques singulières situées dans un contexte élargi théorique, historique, sociopolitique, etc. ;

- acquérir des connaissances hautement spécialisées et des compétences en vidéographie faisant suite à celles qui relèvent du niveau de Bachelier. Ces connaissances et ces compétences permettront de développer ou de mettre en œuvre des propositions artistiques de manière originale, dans le cadre d'une recherche ou d'une création ;
- mettre en œuvre, articuler et valoriser, de manière singulière, ces connaissances et ces compétences en vue de construire des propositions artistiques dans des contextes expérimentaux et pluridisciplinaires ;
- mobiliser ces connaissances et ces compétences, dans un monde complexe et changeant, en vue d'inventer des propositions artistiques et de forger des outils critiques ;
- agir à la jonction de domaines hétérogènes, artistiques, politiques, esthétiques, philosophiques, sociétaux, etc. ;
- assumer une démarche et une production artistiques également validées en dehors du champ académique ;
- présenter leurs productions, communiquer à leurs propos et prendre en compte les conditions de réception, de transmission et de communication des œuvres selon des modalités adaptées au contexte ;
- développer et intégrer un fort degré d'autonomie qui leur permettra de poursuivre leur pratique et leur formation, d'acquérir de nouveaux savoirs et de développer de nouvelles compétences pour pouvoir évoluer dans des contextes diversifiés.

#### Compétences visées spécifiques à l'atelier

Dans une démarche d'accroissement de la complexité, de l'intégration, de transfert, de la mobilisation de ressources et de problèmes complexes, d'intégration des exigences professionnelles artistiques, d'un projet personnel artistique, d'une démarche globale, en semi-autonomie :

- entraîner et consolider les compétences socio-affectives complémentaires ou complexes nécessaires à la résolution de problèmes (dont l'affirmation de sa singularité créatrice et de sa personnalité artistique, et les compétences méta-réflexives) ;
- initier aux capacités cognitives complexes spécifiques nécessaires à la résolution de problèmes (analyse de l'environnement artistique professionnelle...) ;
- initier aux méthodes d'apprentissage complémentaires propres à l'atelier (stage...) ;
- approfondir la construction de son rapport au monde et à soi ;
- approfondir l'apprentissage d'une culture et d'un cadre théorique de références (en tant que ressources à mobiliser) ;

- approfondir la construction identitaire professionnelle artistique (projet d'insertion, affinement de l'identité artistique, projection dans le milieu artistique, se projeter en tant qu'artiste [en devenir], projet artistique « travail en progression, en processus » ...);
- complexifier le questionnement de recherche personnel argumenté;
- acquérir les savoirs et savoir-faire techniques spécifiques à son projet personnel (en tant que ressources à mobiliser);
- affirmer une identité artistique.

## ACQUIS D'APPRENTISSAGE

À la fin de cette Unité d'Enseignement (UE), l'étudiant sera capable de :

- développer un projet artistique personnel dans le champ de la création vidéo dite monobande, l'installation et dispositif transdisciplinaire multi-supports;
- produire une démarche personnelle artistique et réflexive;
- interagir à son avantage avec les cadres culturels, le milieu professionnel et la scène artistique;
- affiner sa singularité et affirmation de sa place dans la création contemporaine;
- poursuivre son développement personnel et professionnel.

## DESCRIPTION DES ACTIVITÉS D'APPRENTISSAGE ET MÉTHODES D'ENSEIGNEMENT

■ Approche socio-constructiviste, APC, APP, techniques de groupe, analyse des représentations, espace de dialogue pédagogique, analyse de pratique, pratique réflexive, écriture réflexive, co-construction des critères et indicateurs d'évaluation, bilan de compétences, atelier-retours d'expériences, activité d'intégration et de transfert, stage, construction identitaire professionnelle, activité d'insertion socio-professionnelle artistique, activité d'analyse de cas, analyse de cas, workshop, projet inter-classe et inter-option, intertransdisciplinarité, collaboration artistique, participation et organisation d'expositions, conférence, Erasmus+, visite, exposé, carte conceptuelle, pédagogie différenciée.

## MODALITÉS ET CRITÈRES D'ÉVALUATION/ PONDÉRATION

### Modalités d'évaluation

■ L'évaluation porte majoritairement sur le processus réflexif que sur le produit final. La dimension socio-affective est prépondérante. Les critères et indicateurs sont co-construits.

Entretien individuel. Questionnaire écrit d'auto-évaluation. Écriture réflexive. En situation réelle.

### Critères d'évaluation

- connaissance de soi;
- mobilisation et combinaison de ressources pour résoudre un problème avec efficacité, argumentation;
- pratique réflexive, analyse de pratique;
- créativité;
- gérer positivement l'erreur;
- extraire d'une ressource du savoir-agir;
- gérer l'incertitude;
- ...

## SOURCES, RÉFÉRENCES ET SUPPORTS ÉVENTUELS

Syllabus, blog.

### Livre disciplinaire de base

- ALKAN, Henri, 1998, *Des ombres et des lumières*. Nouvelle édition, 280 p.
- ARIJON, Daniel, 2004, *La grammaire du langage filmé. Encyclopédie de la mise en scène*. Paris, Édition Dujarric, 7<sup>e</sup> édition, 627 p.
- AUMONT, Jacques, 1992, *Du visage au cinéma*. Paris, Cahiers du Cinéma, 219 p.
- BARATAUD, Robin, Philippe, 1998, *Savoir rédiger et présenter son scénario*. Paris, Maison du film court, 93 p.
- BOISCLAIR, Louise 2015, *L'installation interactive. Un laboratoire d'expériences perceptuelles pour le participant-chercheur*. Québec, Presses de l'Université du Québec, 224 p.
- BOLTANSKI, Christian, GRENIER, Catherine, 2010, *Christian Boltanski. Les grands entretiens d'artpress*. Paris, Seuil, 2<sup>e</sup> et nouvelle édition, 336 p.
- BOSQUÉ, Camille, NOOR, Ophelia, RICARD, Laurent, 2014, *Fa-bLabs, etc. Les nouveaux lieux de fabrication du numérique*. Paris, Groupe Eyrolles
- BORDWELL, David, THOMPSON, Kristin, 2009, *L'art du film. Une introduction*. Bruxelles, Groupe De Boeck s.a., 2<sup>e</sup> édition, 808 p.
- BOUCHER, Amélie, 2011, *Ergonomie web. Pour des sites web efficaces*. Paris, Groupe Eyrolles, 1<sup>e</sup> édition 2007, 3<sup>e</sup> édition 2011, 355 p.
- BOUILLLOT, Thierry, LECLERC, Jules, NOGLER, Jean-François, 2013, *Ergonomie des interfaces*. Paris, Dunod, 1<sup>e</sup> édition 2001, 5<sup>e</sup> édition 2013, 298 p.
- BOUILLLOT, René, GALÈS, Gérard, 2008, *Cours de vidéo. Matériels, tournage et prise de vues, post-production*. Paris, Dunod, 440 p.



- CHION, Michel, 1982, **La musique électroacoustique**. Paris, Presses Universitaires de France, 128 p.
- CHION, Michel, 1995, **Guide des objets sonores. Pierre Schaeffer et la recherche musicale**. Paris, Institut Nationale de l'Audiovisuel & Buchet/Chastel, 1<sup>er</sup> édition 1983, 2<sup>e</sup> édition 1995, 187 p.
- CHION, Michel, 2003, **Un art sonore, le cinéma**. Paris, Cahiers du cinéma, 478 p.
- CHION, Michel, 2010, **Le son. Traité d'acoulogie**. Paris, Armand Colin, 1<sup>er</sup> édition 1998, 2<sup>e</sup> édition revue et corrigée, 272 p.
- CHION, Michel, 2010, **L'audio-vision. Son et image au cinéma**. Paris, Armand Colin, 3<sup>e</sup> édition, 239 p.
- Collectif, 2014, **Se lancer dans un parcours artistique**. Bruxelles, Les Impressions Nouvelles, Association professionnelle des métiers de la création, SMart, 304 p.
- DESHAYS, Daniel, 1999, **De l'écriture sonore**. Marseille, Édition entre/vues, 239 p.
- DELVAUX, Claudine, DUBOIS, Philippe, PETIT, Catherine, 1985, **Les voyages de Wim Wenders**. Crisnée, Éditions Yellow Now, 157 p.
- DUBOIS, Philippe, 2012, **La question vidéo. Entre cinéma et art contemporain**. Crisnée, Éditions Yellow Now
- DUBOIS, Philippe, MÉLON, Marc, 1991, **La création vidéo en Belgique (1970-1990)**. Paris, Point de repère, 141 p.
- DUGUET, Anne-Marie, 1991, **Jean-Christophe Averty**. Paris, Dis-Voir, 160 p.
- DUGUET, Anne-Marie, 2002, **Michael Snow. Digital Snow**. Paris, Édition du Centre Pompidou, DVD
- DUGUET, Anne-Marie, 2006, **Thierry Kuntzel. Title TK**. Paris, Nantes, Anarchive, Musée des beaux-arts, DVD, 645 p.
- DURAND, Philippe, 1993, **Cinéma et montage. Un art de l'ellipse**. Paris, CERF, 297 p.
- FAUCON, Térésa, 2009, **Penser et expérimenter le montage**. Paris, Presses Sorbonne Nouvelles, 165 p.
- HEINICH, Nathalie, 2014, **Le paradigme de l'art contemporain. Structure d'une révolution artistique**. Paris, Gallimard, 373 p.
- HERISTCHI, Vincent, 2012, **La vidéo contre le cinéma**. Paris, L'Harmattan, 246 p.
- HUREAU, Nathalie, 2005, **Raconter en images ou l'art du montage**. Paris, Maison du Film Court, Éditions Scope, 223 p.
- D. KATZ, Steven, 2005, **Réaliser ses films plan par plan. Concevoir et visualiser sa mise en images**. Paris, Groupe Eyrolles, 332 p.
- LAVANDIER, Yves, 2014, **La dramaturgie. Le clown et l'enfant**. 6<sup>e</sup> et nouvelle édition, 570 p.
- LISCHI, Sandra, 1992, **Robert Cahen. Le souffle du temps**. Montbéliard, Édition du Centre International de Création Vidéo Montbéliard Belfort, 134 p.
- MAILLOT, Pierre, 1997, **L'écriture cinématographique**. Paris, Armand Colin, 1<sup>er</sup> édition 1994, 2<sup>e</sup> édition 1997, 258 p.
- MAZA, Monique, 1998, **Les installations vidéo « œuvres d'art »**. Paris, L'Harmattan, 288 p.
- MERCADO, Gustavo, 2011, **L'art de filmer. Apprendre et transgresser les règles de la composition cinématographique**. Paris, Pearson Education France, 188 p.
- MOURE, José, 2001, **Michelangelo Antonioni. Cinéaste de l'évidement**. Paris, L'Harmattan, 168 p.
- PARFAIT, Françoise, 2001, **Vidéo : un art contemporain**. 366 p.
- REVAULT D'ALLONNES, Fabrice, 2003, **La lumière au cinéma**. Paris, Cahiers du Cinéma, 512 p.
- ROMAN, Mathilde, 2008, **Art vidéo et mise en scène de soi**. Paris, L'Harmattan, 254 p.
- SCEMAMA-HEARD, Céline, 2006, **Histoire(s) du cinéma de Jean-Luc Godard**. Paris, L'Harmattan, 262 p.

- SERRUT, Louis-Albert, 2011, **Jean-Luc Godard. Cinéaste acousticien des emplois et des usages de la matière sonore dans ses œuvres**. Paris, L'Harmattan, 510 p.
- SINCLAIR, Jorge, 1998, **Direction montage**. Biarritz, Atlantica, 199 p.
- ...

## PRÉ-REQUIS

Aucun.

## CO-REQUIS

Suivre en parallèle l'atelier d'origine du Bloc 2 Master Spécialisé.