

Stage

Le *Stage* consiste à suivre un cours au choix parmi les 7 des 8 ateliers de Bachelier :

- Bande dessinée / atelier
- Gravure / atelier
- Illustration / atelier
- Peinture / atelier
- Scénographie / atelier
- Sculpture / atelier
- Vidéographie / atelier.

Les étudiants de l'Option de Publicité n'ont pas à suivre un *Stage*, mais doivent suivre le cours *Stages (typographie / imprimerie)*. Ce cours n'est pas accessible aux étudiants en dehors de l'Option de Publicité.

L'étudiant ne peut pas choisir son atelier d'origine.

Certains ateliers peuvent refuser les étudiants de certaines Options. Se renseigner au préalable chez le professeur d'atelier concerné.

Aucun *Stage* ne nécessite pas de pré-requis.

Le *Stages* est un cours technique.

À la suite de cette page, la fiche ECTS pour chaque *Stage*, par ordre alphabétique d'ateliers.

[Bande dessinée / atelier]

Cycle : Bachelier

Bloc : - Peinture / atelier, Sculpture / atelier : Bloc 2

- Gravure / atelier, Vidéographie / atelier : Blocs 2 et 3

- Illustration / atelier, Scénographie / atelier : Bloc 3

Option : toutes les Options, sauf les Options de Bande dessinée et de Publicité

Quadrimestre : 1 et 2

Volume horaire : 120 h (4 h / semaine), sauf Gravure / atelier et Vidéographie / atelier : 60 h (2 h / semaine) à chacun des deux Blocs (puisque le Stage est réparti sur les Blocs 2 et 3)

Crédit : 8, sauf Gravure / atelier et Vidéographie / atelier : 4 à chacun des deux Blocs (puisque le Stage est réparti sur les Blocs 2 et 3)

Pondération : 4, sauf Gravure / atelier et Vidéographie / atelier : 2 à chacun des deux Blocs (puisque le Stage est réparti sur les Blocs 2 et 3)

Obligatoire : au choix avec tous les autres ateliers (sauf les ateliers de Bande dessinée et de Publicité)

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

- développer un sens critique et créatif en relation avec un contexte théorique, historique, socio-politique dans un espace d'expérimentation ;

- tendre vers une attitude responsable et professionnelle en prenant connaissance des moyens techniques et des codes de la bande dessinée ;
- collecter et analyser les données pour ensuite interpréter, exploiter ces informations afin de poser à son tour une écriture singulière, une production artistique cohérente, en s'inscrivant dans un champ contemporain ;
- construire une méthode d'apprentissage efficace afin de poursuivre une formation de manière autonome ;
- pouvoir verbaliser, exprimer un travail personnel par l'oral et l'écrit ;
- aborder la relation au livre par le travail de micro-publication.

ACQUIS D'APPRENTISSAGE

- au terme du 1^{er} Bloc, l'étudiant aura la maîtrise d'une palette d'outils lui permettant d'aborder et d'enrichir un territoire expérimental ;
- il aura pris conscience du devoir de la réflexion à apporter à un travail narratif, en développant ses capacités d'analyse, d'imagination, d'expression et de création ;
- il pourra ordonner des images les unes par rapport aux autres, y donner du sens en utilisant une écriture graphique libre et originale, par la maîtrise des outils (ordinateur et manuelle, noir et blanc, couleur) ;
- comprendre et développer les codes inhérents à la bande dessinée ;
- il comprendra l'importance de constituer une base d'information d'image afin de pouvoir jouer sur des articulations narratives, par la maîtrise du cadrage et de la mise en page, du montage en séquence ;
- posséder le sens de la mise en scène de base ;
- maîtrise du sens de la lecture de la lisibilité du texte et du dessin.

DESCRIPTION DES ACTIVITÉS D'APPRENTISSAGE ET MÉTHODES D'ENSEIGNEMENT

- étude de la narration simple, découpage linéaire ;
- travail de lettrage, onomatopée ;
- travail sur les différentes écritures graphiques ;
- études des correspondances graphiques dans l'image ;
- étude de la représentation et du pouvoir suggestif de l'image ;
- étude de la manière de se documenter ;
- prendre connaissance des moyens techniques et du langage de la bande dessinée afin de pouvoir faire co-exis-

ter l'écriture et le dessin, travail de découpage et montage d'images ;

- exercices à partir d'une palette d'outils, de support et moyens d'impressions diverses (impression numérique, gravure, sérigraphie) ;
- travail d'observation et d'écritures graphiques en carnet, utilisation du pinceaux, technique noir et blanc ;
- travail à partir de récit personnels, car aborder le récit autobiographique c'est aussi travailler avec le monde qui nous entoure, qui nous anime, nous traverse et que nous traversons ;
- participation à des publications (*Fanzine, Prozine, Page1*) afin de se confronter au regard extérieur avec un travail singulier ;
- l'étudiant est amené également à se positionner de manière critique par rapport à son propre travail ;
- méthode déductive : concernant la théorie du cours, les informations et l'étude des documents ;
- méthode inductive : pour ce qui est du développement technique et de la personnalité de chaque étudiant ;
- méthode active le professeur fait des démonstrations techniques et autres ;
- méthode du contrat : l'étudiant doit respecter les délais.

MODALITÉS ET CRITÈRES D'ÉVALUATION/ PONDÉRATION

- évaluation continue tout au long de l'année ;
- évaluation 1^{er} et 2^e quadrimestre ;
- cotation sur 20, moyenne à 10 ;
- présentation orale individuelle des réalisations devant un jury interne ;
- l'étudiant doit répondre aux objectifs et critères énoncés dans le cadre des travaux demandés ;
- avoir une démarche singulière.

SOURCES, RÉFÉRENCES ET SUPPORTS ÉVENTUELS

- Bibliothèque de l'ÉSAVL-ARBAL ;
- bibliothèque de l'Atelier de Bande dessinée ;
- intervention ponctuelle de conférencier externe à l'Atelier ;
- Projet pédagogique de l'ÉSAVL-ARBAL ;
- plateformes numériques.

PRÉ-REQUIS

Aucun.

CO-REQUIS

Aucun.

[Gravure / atelier]

Cycle : Bachelier

Bloc : - Peinture / atelier, Sculpture / atelier : Bloc 2

- Vidéographie / atelier : Blocs 2 et 3

- Bande dessinée / atelier, Illustration / atelier, Scénographie / atelier : Bloc 3

Option : toutes les Options, sauf les Options de Gravure et de Publicité

Quadrimestre : 1 et 2

Volume horaire : 120 h (4 h / semaine), sauf Gravure / atelier et Vidéographie / atelier : 2 h (60 h / semaine) à chacun des deux Blocs (puisque le Stage est réparti sur les Blocs 2 et 3)

Crédit : 8, sauf Gravure / atelier et Vidéographie / atelier : 4 à chacun des deux Blocs (puisque le Stage est réparti sur les Blocs 2 et 3)

Pondération : 4, sauf Gravure / atelier et Vidéographie / atelier : 2 à chacun des deux Blocs (puisque le Stage est réparti sur les Blocs 2 et 3)

Obligatoire : au choix avec tous les autres ateliers (sauf les ateliers de Gravure et de Publicité)

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

- 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 gravure, une réflexion et des propositions artistiques ;

- expérimenter et mettre en œuvre une pratique artistique singulière située dans un contexte étendu théorique, historique, socio-politique, etc. ;
- ouvrir l'étudiant aux multiples pratiques artistiques historiques et contemporaines, afin d'entamer une démarche et une réflexion personnelle et critique.

ACQUIS D'APPRENTISSAGE

- acquérir, par une pratique expérimentale et réfléchie, les compétences initiales dans une discipline différente de celle de l'Option principale ;
- être en mesure d'évaluer l'apport de la pratique d'une autre discipline pour son parcours personnel ;
- enrichir sa maîtrise et connaissance des outils propre à la gravure ;
- développement d'une pratique expérimentale : essai-erreur-progrès ;
- l'étudiant devra nourrir ses recherches au moyen de documents, carnets de notes, projets, etc.

DESCRIPTION DES ACTIVITÉS D'APPRENTISSAGE ET MÉTHODES D'ENSEIGNEMENT

- initiation aux différentes techniques et pratiques à travers des exercices, des travaux permettant d'appréhender les aspects tant techniques qu'artistiques de la pratique de la gravure et de l'image imprimée ;
- réflexion quant au choix du sujet, des liens avec le projet de l'option principale, du travail sur la matrice, du report de celle-ci sur un support, de sa reproductibilité ou pas et au sens de son travail ;
- structurer les premières bases d'analyse et d'adéquation entre technique et contenu, entre fond et forme ;
- mise en œuvre des matériaux, techniques et outils spécifiques à la discipline ;
- pédagogie différenciée, par projet et individualisée.

MODALITÉS ET CRITÈRES D'ÉVALUATION/ PONDÉRATION

Modalités d'évaluation

Évaluation formative continue

Évaluation-bilan (deux par quadrimestre)

Évaluation de fin d'année : jury interne.

Critères d'évaluation

- esprit de recherche ;
- choix, présentation, qualité et application sensible des techniques (sujet, formes, moyens, résultats) ;
- esprit critique (autocritique et prise en considération des critiques extérieures) ;
- qualité, pertinence et nombre de travaux réalisés ;
- implication personnelle, respect, engagement, régularité (présences aux cours) ;
- échanges réguliers avec les enseignants ;
- respect des locaux, des outils et du matériel mis à disposition (presses, encres, langes, etc.).

PRÉ-REQUIS

Aucun.

CO-REQUIS

Aucun.

[Illustration / atelier]

Cycle : Bachelier

Bloc : - Peinture / atelier, Sculpture / atelier : Bloc 2

- Gravure / atelier, Vidéographie / atelier : Blocs 2 et 3

- Bande dessinée / atelier, Scénographie / atelier : Bloc 3

Option : toutes les Options, sauf les Options d'Illustration et de Publicité

Quadrimestre : 1 et 2

Volume horaire : 120 h (4 h / semaine), sauf Gravure / atelier et Vidéographie / atelier : 60 h (2 h / semaine) à chacun des deux Blocs (puisque le Stage est réparti sur les Blocs 2 et 3)

Crédit : 8, sauf Gravure / atelier et Vidéographie / atelier : 4 à chacun des deux Blocs (puisque le Stage est réparti sur les Blocs 2 et 3)

Pondération : 4, sauf Gravure / atelier et Vidéographie / atelier : 2 à chacun des deux Blocs (puisque le Stage est réparti sur les Blocs 2 et 3)

Obligatoire : au choix avec tous les autres ateliers (sauf les ateliers d'Illustration et de Publicité)

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

Par la pratique singulière, découvrir et expérimenter les principales composantes de la grammaire de l'image illus-

trative, graphique et picturale, par l'observation, la traduction, et l'imaginaire.

Cet apprentissage est accompagné dès le départ par la réflexion, le questionnement et un regard critique, poétique et philosophique (s'étonner du réel).

Il est alimenté par une curiosité visuelle et culturelle s'inscrivant, entre autres, dans des problématiques sociétales, artistiques et éthiques. Cette curiosité est également ouverte aux autres champs de la création.

La verbalisation et la communication sont des éléments nécessaires au développement progressif de l'autonomie.

ACQUIS D'APPRENTISSAGE

À la fin du 1^{er} Bloc, l'étudiant aura abordé, expérimenté, et associé en tout et en partie les principales composantes de l'image par les moyens tactiles principaux et par l'outil infographique.

Il aura abordé et questionné la relation entre le sens du propos à illustrer et les différentes formes de langage découvertes et expérimentées pour le traduire.

Il aura diversifié et élargi le champ de son vocabulaire plastique, graphique et pictural.

DESCRIPTION DES ACTIVITÉS D'APPRENTISSAGE ET MÉTHODES D'ENSEIGNEMENT

- les exercices pratiques sont courts, nombreux et contrastés. Ces éléments de la grammaire de l'image sont parfois envisagés séparément (par exemple pour la construction de personnages ou les bases de la perspective), et parfois tous rassemblés (pour la création d'une illustration en quadrichromie comprenant plusieurs personnages situés dans un décor). Dans ce deuxième cas, valeurs, couleurs, lumières, textures, perspective, écriture graphique, composition, cadrage, mouvement et personnages insérés dans un environnement sont convoqués pour constituer une seule image ;
- recherche et l'utilisation de la documentation ;
- apprentissage de méthodes de travail appropriées à la création d'images descriptives, narratives et imaginaires ;
- création de carnets libres et expérimentaux.

MODALITÉS ET CRITÈRES D'ÉVALUATION/ PONDÉRATION

Modalités d'évaluation

Évaluation continue (collective, ponctuellement, et individuelle), ainsi que deux évaluations en fin de premier et deuxième trimestre par les trois enseignants de l'unité d'enseignement (présentation des travaux et entretien individuel) : 50 % des points de l'année.

En fin de troisième trimestre, un jury composé des enseignants de l'atelier et d'autres enseignants de l'établissement remet également une cote pour 50 % des points de l'année (présentation des travaux de l'année et entretien individuel).

Critères d'évaluation plus spécifiquement liés au 2^e Bloc

- la capacité de créer une image cohérente en intégrant divers éléments de langage graphique et pictural ;
- la capacité d'utiliser de manière nourrissante pour les travaux imposés les carnets libres et expérimentaux.

SOURCES, RÉFÉRENCES ET SUPPORTS ÉVENTUELS

Règlement particulier des études (RPE), critères généraux d'évaluation de l'Atelier (affichés en permanence, lus, et commentés en début d'année scolaire à tous les nouveaux étudiants, cfr. annexe), interventions ponctuelles de conférenciers externes à l'Atelier, bibliothèque de l'Atelier.

PRÉ-REQUIS

Aucun.

CO-REQUIS

Aucun.

[Peinture / atelier]

Cycle : Bachelier
Bloc : - Sculpture / atelier : Bloc 2
- Gravure / atelier, Vidéographie / atelier : Blocs 2 et 3
- Bande dessinée / atelier, Illustration / atelier, Scénographie / atelier : Bloc 3
Option : toutes les Options, sauf les Options de Peinture et de Publicité
Quadrimestre : 1 et 2
Volume horaire : 120 h (4 h / semaine), sauf Gravure / atelier et Vidéographie / atelier : 60 h (2 h / semaine) à chacun des deux Blocs (puisque le Stage est réparti sur les Blocs 2 et 3)
Crédit : 8, sauf Gravure / atelier et Vidéographie / atelier : 4 à chacun des deux Blocs (puisque le Stage est réparti sur les Blocs 2 et 3)
Pondération : 4, sauf Gravure / atelier et Vidéographie / atelier : 2 à chacun des deux Blocs (puisque le Stage est réparti sur les Blocs 2 et 3)
Obligatoire : au choix avec tous les autres ateliers (sauf les ateliers de Peinture et de Publicité)
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

Acquérir les bases techniques et pratiques picturales.
Mettre en place une méthode de recherche et d'expérimentation.

Ouvrir l'étudiant aux multiples pratiques artistiques historiques et contemporaines, afin d'entamer une démarche et une réflexion personnelle et critique.

ACQUIS D'APPRENTISSAGE

Maîtrise et connaissance des outils, supports, préparations, liants et médiums, etc.

Notions empiriques de la peinture telles que représentation, composition, expression, unité et facture...

Développement d'une pratique expérimentale : essai-erreur-progrès.

Gestion de l'espace et du temps de travail.

Analyse critique, confrontation aux pratiques historiques et contemporaines.

DESCRIPTION DES ACTIVITÉS D'APPRENTISSAGE ET MÉTHODES D'ENSEIGNEMENT

Travaux pratiques à partir de l'observation et/ou de composition.

Expérimentation des constituants de la peinture.

Exposés sur les principes et techniques de base associées à une pédagogie individualisée et différenciée.

L'étudiant devra étayer ses recherches au moyen de documents, carnets de notes, projets, etc.

Documentation et discussions sur l'art ancien et actuel (livres, bibliothèques), autour de visites expositions.

L'atelier est un laboratoire, les étudiants sont régulièrement invités à observer et partager leurs expériences et savoirs personnels afin de développer un esprit critique sur leur propre démarche.

Ce travail continu est ponctué, en cours de semestre par des bilans, des évaluations globales, synthèses permettant d'adapter, d'orienter ou prolonger les recherches et acquis en construction.

MODALITÉS ET CRITÈRES D'ÉVALUATION/ PONDÉRATION

Modalités d'évaluation

Évaluation formative continue.

Évaluation-bilan (deux par quadrimestre).

Évaluation de fin d'année : jury interne.

Critères d'évaluation

■ implication personnelle, engagement, régularité ;

- esprit de recherche ;
- qualité et pertinence des travaux réalisés ;
- choix et application sensible des techniques (formes, moyens, résultats) ;
- esprit critique (autocritique et prise en considération des critiques extérieures).

PRÉ-REQUIS

Aucun.

CO-REQUIS

Aucun.

[Scénographie / atelier]

Cycle : Bachelier

Bloc : - Peinture / atelier, Sculpture / atelier : Bloc 2

- Gravure / atelier, Vidéographie / atelier : Blocs 2 et 3

- Bande dessinée / atelier, Illustration / atelier : Bloc 3

Option : toutes les Options, sauf les Options de Publicité et de Scénographie

Quadrimestre : 1 et 2

Volume horaire : 120 h (4 h / semaine), sauf Gravure / atelier et Vidéographie / atelier : 60 h (2 h / semaine) à chacun des deux Blocs (puisque le Stage est réparti sur les Blocs 2 et 3)

Crédit : 8, sauf Gravure / atelier et Vidéographie / atelier : 4 à chacun des deux Blocs (puisque le Stage est réparti sur les Blocs 2 et 3)

Pondération : 4, sauf Gravure / atelier et Vidéographie / atelier : 2 à chacun des deux Blocs (puisque le Stage est réparti sur les Blocs 2 et 3)

Obligatoire : au choix avec tous les autres ateliers (sauf les ateliers de Publicité et de Scénographie)

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.wagelmans@intra-esavl.be

COMPÉTENCES VISÉES

L'objectif de ce cours est de se familiariser avec la création d'un univers scénique et de pouvoir concevoir et réaliser une scénographie de bout en bout.

L'objectif est aussi de :

- connaître le vocabulaire propre à la technique de scène ;

- concevoir et réaliser un univers scénique en s'inspirant d'un texte court (pièce, poème, nouvelle) ;
- réaliser un élément de décor à l'échelle 1/25 à l'aide de différents procédés techniques propres au métier de scénographe ;
- baliser le processus qui amène du dessin d'intention au juste matériau choisi ;
- développer la curiosité pour la recherche des formes, des matières et des couleurs de l'univers ou de la pièce à traduire plastiquement.

ACQUIS D'APPRENTISSAGE

Le contenu du cours est à la fois théorique et technique :

- en théorie : les cours de connaissances du vocabulaire théâtral, de la ligne du scénographe, du plan et de la plantation de la scénographie ;
- en technique : la connaissance de l'espace de jeu, de la coupe de la boîte noire et le travail à l'échelle dans la boîte noire. De la mise en espace et en volume de matières et de leur symbolique.

DESCRIPTION DES ACTIVITÉS D'APPRENTISSAGE ET MÉTHODES D'ENSEIGNEMENT

Divers exercices et travaux sont demandés en cours d'année qui amènent les étudiants à s'immerger dans un bain créatif qui leur permet de s'imprégner des éléments théoriques pour mieux s'en libérer et évoluer.

La pédagogie active est d'application dans ce cours, elle rythme les séances afin que les niveaux différents des étudiants soient respectés.

MODALITÉS ET CRITÈRES D'ÉVALUATION/ PONDÉRATION

Modalité d'évaluation

Présences de l'étudiant requise aux séances de travail. Chaque apprentissage de technique est évalué. Les réalisations des étudiants sont appréciées par un jury interne de professeurs en fin d'année scolaire.

Critère d'évaluation

- qualité du travail de mise en forme esthétique des matières (consciences des techniques, créativité, invention formelle, imagination) ;

- aptitude à traduire matériellement et avec justesse sa « vision » dans un langage plastique ;
- aptitude à la réflexion, à l'analyse critique, à l'autoévaluation, à l'esprit de synthèse, à la prise de position personnelle tant artistique que culturelle et sociale ;
- aptitude à la déontologie du métier de scénographe (échange verbal, communication entre les différents intervenants) ;
- constance dans le travail et évolution positive des acquis ;
- faculté à comprendre et s'intéresser aux mécanismes des composants de l'univers de la scénographie.

PRÉ-REQUIS

Aucun.

CO-REQUIS

Aucun.

[Sculpture / atelier]

Cycle : Bachelier

Bloc : - Peinture / atelier : Bloc 2

- Gravure / atelier, Vidéographie / atelier : Blocs 2 et 3

- Bande dessinée / atelier, Illustration / atelier, Scénographie / atelier : Bloc 3

Option : toutes les Options, sauf les Options de Publicité et de Sculpture

Quadrimestre : 1 et 2

Volume horaire : 120 h (4 h / semaine), sauf Gravure / atelier et Vidéographie / atelier : 60 h (2 h / semaine) à chacun des deux Blocs (puisque le Stage est réparti sur les Blocs 2 et 3)

Crédit : 8, sauf Gravure / atelier et Vidéographie / atelier : 4 à chacun des deux Blocs (puisque le Stage est réparti sur les Blocs 2 et 3)

Pondération : 4, sauf Gravure / atelier, et Vidéographie / atelier : 2 à chacun des deux Blocs (puisque le Stage est réparti sur les Blocs 2 et 3)

Obligatoire : au choix avec tous les autres ateliers (sauf les ateliers de Publicité et de Sculpture)

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

- acquérir les bases techniques et pratiques sculpturales ;
- mettre en place une méthode de recherche et de construction de sa propre identité artistique ;

- ouvrir l'étudiant aux multiples pratiques artistiques historiques et contemporaines, afin d'entamer une démarche et une réflexion personnelle et critique.

ACQUIS D'APPRENTISSAGE

- maîtrise et connaissance des outils, des matériaux et des différentes possibilités esthétiques, etc. ;
- notions empiriques de la sculpture telles que représentation, composition, expression, utilisation de différentes techniques et matériaux traditionnellement attachés à l'apprentissage de la sculpture... ;
- développement d'une pratique expérimentale ;
- gestion de l'espace et du temps de travail ;
- analyse critique, confrontation aux pratiques historiques et contemporaines.

DESCRIPTION DES ACTIVITÉS D'APPRENTISSAGE ET MÉTHODES D'ENSEIGNEMENT

Travaux pratiques à partir de l'observation et/ou de composition.

Exposés sur les principes et techniques de base associés à une pédagogie individualisée et différenciée.

L'étudiant devra étayer ses recherches au moyen de documents, carnets de notes, projets, etc.

Documentation et discussions sur l'art ancien et actuel (livres, bibliothèques), autour de visites expositions.

L'atelier est un laboratoire, les étudiants sont régulièrement invités à observer et partager leurs expériences et savoirs personnels afin de développer un esprit critique sur leur propre démarche.

Ce travail continu est ponctué, en cours de quadrimestre par des bilans, des évaluations globales, synthèses permettant d'adapter, d'orienter ou prolonger les recherches et acquis en construction.

MODALITÉS ET CRITÈRES D'ÉVALUATION/ PONDÉRATION

Modalités d'évaluation

Évaluation formative continue.

Évaluation-bilan (une par quadrimestre).

Évaluation de fin d'année : jury interne.

Critères d'évaluation

- implication personnelle, engagement, régularité ;

- esprit de recherche ;
- qualité et pertinence des travaux réalisés ;
- choix et application sensible des techniques (formes, moyens, résultats) ;
- esprit critique (autocritique et prise en considération des critiques extérieures).

SOURCES, RÉFÉRENCES ET SUPPORTS ÉVENTUELS

Transversalité et techniques pluridisciplinaires.

PRÉ-REQUIS

Aucun.

CO-REQUIS

Aucun.

[Vidéographie / atelier]

Cycle : Bachelier

Bloc : - Peinture / atelier, Sculpture / atelier : Bloc 2

- Gravure / atelier : Blocs 2 et 3

- Bande dessinée / atelier, Illustration / atelier, Scénographie / atelier : Bloc 3

Option : toutes les Options, sauf les Options de Publicité et de Vidéographie

Quadrimestre : 1 et 2

Volume horaire : 120 h (4 h / semaine), sauf Gravure / atelier et Vidéographie / atelier : 60 h (2 h / semaine) à chacun des deux Blocs (puisque le Stage est réparti sur les Blocs 2 et 3)

Crédit : 8, sauf Gravure / atelier et Vidéographie / atelier : 4 à chacun des deux Blocs (puisque le Stage est réparti sur les Blocs 2 et 3)

Pondération : 4, sauf Gravure / atelier, et Vidéographie / atelier : 2 à chacun des deux Blocs (puisque le Stage est réparti sur les Blocs 2 et 3)

Obligatoire : au choix avec tous les autres ateliers (sauf les ateliers de Publicité et de Vidéographie)

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

- 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 ;
- présentent leurs productions artistiques et communiquent à leurs propos selon des modalités adaptées au contexte.

ACQUIS D'APPRENTISSAGE

- réaliser un montage vidéo en mobilisant des logiciels professionnels et le savoir, savoir-faire, savoir-être, y afférant, nécessaire au projet artistique ;
- réaliser une production transdisciplinaire (articulant les spécificités de la vidéographie et de la scénographie), au travers d'une monobande, ou d'une installation multi-support, ou s'intégrant dans la scène théâtrale, en mobilisant des outils numériques ou non, semi-professionnelles et le savoir, savoir-faire, savoir-être, y afférant, nécessaire au projet artistique.

DESCRIPTION DES ACTIVITÉS D'APPRENTISSAGE ET MÉTHODES D'ENSEIGNEMENT

Dans une approche plurielle, centrée sur l'étudiant, cette formation alterne des moments de pratique intensive, et des moments de réflexion sur cette pratique. Cette pratique prend forme dans un projet de base, individuel et personnalisé, au plus proche de la situation professionnelle, avec accompagnement permettant un parcours personnalisé.

L'ensemble de la formation est traversé par les activités suivantes : recherche documentaire, débat, activité d'intégration et de transfert.

Espace d'acquisition de savoir et savoir-faire technique indispensable, mais surtout, espace libre, ouvert, de recher-

che, d'expérimentation, de laboratoire, de transgression, de la visée interdisciplinaire, confrontant et construisant des propositions de croisement, de mixité, d'inventivité formelle, de questionnement réflexif, et porteur de sens, et de confronter d'autres manières de vivre et penser les matériaux identiques ou différents et ainsi d'enrichir sa capacité expressive, sensitive, et l'inscription de son rapport au monde et à soi.

Enfin, dans une définition plus technique, la formation est basée sur une approche par problèmes et pédagogie par projet.

MODALITÉS ET CRITÈRES D'ÉVALUATION/ PONDÉRATION

L'évaluation porte sur la production finale ou intermédiaire. Les critères d'évaluation socio-affectifs sont prépondérants (compétence complexe et transversale). L'évaluation est individuelle avec co-évaluation (étudiant/enseignant). Évaluation formative.

Aide à la réussite (activité interne à cette unité d'enseignement) : évaluation formative (avec remédiation personnalisée et immédiate), accompagnement individualisé, test de pré-requis avec remédiation en début de séquence d'apprentissage, en fin de séance, activité de synthèse collective à visée d'évaluation formative, analyse et évaluation en situation d'anciens travaux.

Suivant l'étudiant, outre les attendus — qualité plastique, émotionnelle, conceptuelle, créative, formelle (expérimentation pratique, méthodologique, réflexive), technique... —, la formation insiste sur les critères suivants : la connaissance de soi ; la capacité à progresser (et à se voir progresser), permettant une approche globale et sur la durée ; l'intelligence émotionnelle ; la réflexivité (dont l'auto-évaluation) ; la capacité à gérer positivement l'erreur, à gérer l'incertitude inhérente au geste transformateur et à l'acte créatif ; la pertinence de la méthode de travail en regard du contexte ; l'attitude à l'interdisciplinarité (capacité à s'ouvrir à la différence...)...

Aide à la réussite (activité interne à cette unité d'enseignement) : évaluation formative (avec remédiation personnalisée et immédiate), accompagnement individualisé, test de pré-requis avec remédiation en début de séquence d'apprentissage, en fin de séance, activité de synthèse collective à visée d'évaluation formative, séance collective d'analyse de consignes (problème complexe) avec outils d'analyse, exercice préparatoire aux évaluations, analyse et évaluation en situation d'anciens travaux, grille détaillée d'évaluation construite par les étudiants pour chaque apprentissage

significatif et diffusée aux évaluateurs, grille d'auto-évaluation des difficultés à venir.

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.