Arts plastiques, visuels et de l’espace

CINÉMA D’ANIMATION

Profil d’enseignement — 1er cycle

Année académique
2022 - 2023

La Cambre

Cinéma d'animation

Les études en option Cinéma d'animation visent au développement du sens artistique et de l'écriture personnelle en pratiquant les techniques spécifiques à cette discipline. L'option se donne pour but de former des réalisateurs et animateurs capables d'intégrer le monde professionnel tout en préservant leur singularité d'artiste. L'option promeut le film expérimental, la recherche et le film d'auteur. L'étudiant, tout en mettant en œuvre les techniques de réalisation de films d'animation, s'ouvre à des pratiques transdisciplinaires et se constitue un socle substantiel de connaissances théoriques.
Au cours du premier cycle, dont le programme est constitué en grande majorité d'activités d'apprentissage obligatoires, l'étudiant acquiert un bagage de connaissances, d'aptitudes et de compétences. Ces activités d'apprentissage lui permettent d'inventer et de réaliser des productions artistiques dans lesquelles se manifestent une personnalité et une appropriation des outils de création.

Référentiel de compétences

Le grade de **bachelier** en Arts plastiques, visuels et de l'espace, option Cinéma d'animation, est décerné aux étudiants qui :

1. expérimentent et mettent en œuvre une pratique artistique singulière située dans un contexte étendu théorique, historique, socio-politique, etc. ;

2. ont acquis des connaissances et des compétences approfondies en cinéma d'animation à un haut niveau de formation basé sur la recherche, l'expérimentation et l'étude de savoirs théoriques et techniques;

3. 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 cinéma d'animation une réflexion et des propositions artistiques ;

4. présentent une production artistique également validée en dehors du champ académique ;

5. 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 ;

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

7. ont développé les méthodes d'apprentissage nécessaires à poursuivre leur formation de manière autonome.

PREMIER CYCLE

Domaine : Arts plastiques, visuels et de l'espace

Option 03 : CINÉMA D'ANIMATION

2022 - 2023

PROGRAMME - Première année

			Quadri	Crédits	Heures	Pondér.
UE 1.03.1	**CINEMA D'ANIMATION : ATELIER 1**		1 + 2	**23**	**345**	**38,33%**
	A120.A0013	Cinéma d'animation : Atelier		17	255	28,33%
	T120.A0192	Écriture : Story-board		2	30	3,33%
	T120.A0193	Techniques et technologies : Animation, multimédia		2	30	3,33%
	T120.A0194	Écriture : Scénario		2	30	3,33%
1 cours à choisir						
UE 2.03.1	**CINEMA D'ANIMATION : MODULE 5**		1	**5**	**75**	**8,33%**
	A100.A0470	Cinéma d'animation : Atelier, module 5		5	75	8,33%
UE 2.XX.1	**STAGE INTERNE* (selon l'atelier choisi)**		1	**5**	**75**	**8,33%**
	S100.AXXXX	Stage interne		5	75	8,33%
UE 3.07.1	**TECHNIQUES DE SONORISATION 1**		1	**2**	**30**	**3,33%**
	T100.A0195	Techniques et technologies : Sonorisation des films		2	30	3,33%
UE 3.08.1	**TECHNIQUES DE SONORISATION 2**		2	**2**	**30**	**3,33%**
	T020.A0197	Techniques et technologies : Sonorisation des films		2	30	3,33%
UE 6.01.2	**ARTS NUMERIQUES 1**		2	**5**	**75**	**8,33%**
	A121.A0113	Arts numériques : Atelier		5	75	8,33%
UE 6.02.0	**COULEUR 1**		1 + 2	**5**	**75**	**8,33%**
	A120.A0118	Couleur : Générale		5	75	8,33%
UE 6.04.0	**MODELE VIVANT 1**		1 + 2	**5**	**75**	**8,33%**
	A120.A0128	Dessin : Modèle vivant		5	75	8,33%
UE 7.01.1	**ART CONTEMPORAIN**		1	**2**	**30**	**3,33%**
	G100.A0161	Histoire et actualité des arts : Art contemporain		2	30	3,33%
UE 7.02.1	**HISTOIRE DE L'ART : ANTIQUITE**		1	**2**	**30**	**3,33%**
	G100.A0151	Histoire et actualité des arts : De l'Antiquité au Moyen-Âge		2	30	3,33%
UE 7.06.1	**LITTERATURE 1**		1	**2**	**30**	**3,33%**
	G100.A0159	Littérature : Générale		2	30	3,33%
UE 7.03.1	**SCIENCES HUMAINES ET SOCIALES**		1	**2**	**30**	**3,33%**
	G100.A0614	Sciences humaines et sociales : Générales		2	30	3,33%
UE 7.04.1	**HISTOIRE GENERALE**		2	**1**	**15**	**1,67%**
	G020.A0158	Histoire : Générale		1	15	1,67%
UE 7.05.1	**HISTOIRE DE L'ART : MOYEN-AGE**		2	**2**	**30**	**3,33%**
	G020.A0152	Histoire et actualité des arts : De l'Antiquité au Moyen-Âge		2	30	3,33%
UE 7.07.1	**SEMIOLOGIE GENERALE**		2	**2**	**30**	**3,33%**
	G020.A0168	Sémiologie : Générale		2	30	3,33%
		Total		**60**	**900**	**100,00%**

PREMIER CYCLE
Option 03 - CINÉMA D'ANIMATION – BLOC 1

UE 1.03.1 CINEMA D'ANIMATION : ATELIER 1

Niveau de certification : 6
Quadrimestres : 1 + 2
Nombre de crédits : 23
Prérequis : -
Corequis : -

A120.A0013 Cinéma d'animation : Atelier

17 crédits, 255 h
Activité obligatoire
Professeur : Vincent Gilot, vincent.gilot@lacambre.be

Contenu :
- techniques de construction du film d'animation : découpage, story-board, layout, cycle, rythme, etc.,
- techniques de réalisation du film d'animation : dessin, volume, animation sous la caméra, etc.,
- composantes du film d'animation : image, son, narration,
- technologies matérielles et logicielles du cinéma d'animation.

Méthode :
- pédagogie basée sur la réflexion, la communication, l'analyse, le débat,
- travaux réalisés à partir de consignes formelles (format, technique, durée) et conceptuelles (intention, référence)
- proposition d'un cadre structuré dans lequel les étudiants développent leur imaginaire et exploitent leurs acquis,
- regroupement d'étudiants de tous niveaux dans des locaux affectés à des finalités.

Acquis d'apprentissage :
- prendre en compte l'ensemble des conditions d'une réalisation artistique, aussi bien objectives — durée, format, technique — que subjectives — intention et références culturelles,
- utiliser de façon pertinente les fondamentaux du cinéma d'animation.

Évaluation :
- évaluation continue par l'équipe pédagogique : 50% dont
  évaluation partielle en fin de 1er quadriimestre : 20 %
  évaluation finale en fin de 2e quadrimestre 30%
- évaluation par un jury artistique à l'issue du second quadrimestre : 50%

Langue d'enseignement :
- français

T120.A0192 Écriture : Story-board

2 crédits, 30 h
Activité obligatoire
Professeur : Jacinthe Folon

Contenu :
- étude des principes de base du story-board et de sa concrétisation à l'écran, à partir d'exemples tirés de l'histoire du cinéma,
- mise en pratique des problématiques abordées : narration cinématographique, cadrage, mouvements de caméra, durée des plans, sautes d'axe, bande-son, etc.
- notions d'utilisation des logiciels adéquats.

Méthode :
- pédagogie par la pratique, activité en atelier, discussion ouverte sur les résultats,
- exercices débouchant sur la réalisation d'une animatique sonorisée.

Acquis d'apprentissage :
- comprendre le fonctionnement du story-board et du découpage et les mettre en pratique.
- développer une capacité narrative.

Évaluation :
- évaluation continue et, en cas de 2e session, examen oral sur la base d'un travail pratique réalisé pendant le 3e quadrimestre.

Langue d'enseignement :
- français

T120.A0193 Techniques et technologies : Animation, multimédia

2 crédits, 30 h
Activité obligatoire
Professeur : Benoît Hupé, benoit.hupe@lacambre.be

Contenu :
- principes fondamentaux de l'animation, quelle que soit la technique utilisée,
- animation papier et pencil tests permettant de vérifier les qualités technique, rythmique et graphique des animations,
- logiciels utilisés en animation 2D.

Méthode :
- travaux pratiques après une introduction théorique.

Acquis d'apprentissage :
- connaître et utiliser les principes de l'animation abordés au cours
- maîtriser les outils de saisie, la gestion des images et la synchronisation son/image,
- utiliser ces acquis de façon pertinente afin de produire et développer une animation originale.

Évaluation :
- évaluation continue et, en cas de 2e session, examen à la fin du 3e quadrimestre, sous forme d'exercice portant sur les points faibles constatés.

Langue d'enseignement :
- français

TA020.0194 Écriture : Scénario

2 crédits, 30 h
Activité obligatoire
Professeur : Christophe Beaujean, christophe.beaujean@lacambre.be

Contenu :
- apprentissage du langage cinématographique à travers ses éléments constitutifs : plan, grosseurs de plan, mouvements de caméra, montage, raccords de montage, etc.

Méthode :
- cours magistral basé sur un syllabus, appelant toutefois questions et réponses,
- projection d'extraits de films,
- exercices dans le cadre de l'évaluation continue.

Acquis d'apprentissage :
- -comprendre le langage du cinéma et les techniques de scénario.

Évaluation :
- évaluation continue et examen écrit à l'issue du 2ème quadrimestre et, lors de la 2e session, en fin de 3e quadrimestre.

Langue d'enseignement :
- français

- Sources :

  Syllabus disponible auprès du professeur

UE 2.03.1 CINEMA D'ANIMATION : MODULE 5 (Unité d'enseignement optionnelle)

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 1
Nombre de crédits : 5
Prérequis : -
Corequis : -

En début d'année académique, le professeur responsable d'option précise les blocs annuels dans lesquels l'étudiant est autorisé à suivre un stage interne.

A100.A0470 Cinéma d'animation : Atelier, module 5

5 crédits, 75 h
Activité obligatoire pour les étudiants qui ne suivent pas de stage interne
Professeur : Vincent Gilot, vincent.gilot@lacambre.be

Contenu :
- aborder les techniques de base du cinéma d'animation et ses spécificités : découpage, storyboard, layout, cycle, rythme ... au travers de différentes techniques : dessin, volume, animation sous la caméra, etc.
- appréhender le film d'animation sous ses différentes composantes : image, son, narration,
- s'initier aux technologies matérielles et logicielles du cinéma d'animation.

Méthode :
- pédagogie basée sur la réflexion, la communication, l'analyse, le débat,
- travaux réalisés à partir de consignes formelles (format, technique, durée) et conceptuelles (intention, référence)
- proposition d'un cadre structuré dans lequel les étudiants développent leur imaginaire et exploitent leurs acquis,
- regroupement d'étudiants de tous niveaux dans des locaux affectés à des finalités.

Acquis d'apprentissage :
- prendre en compte l'ensemble des conditions d'une réalisation artistique, aussi bien objectives — durée, format, technique — que subjectives — intention et références culturelles,
- utiliser de façon pertinente les fondamentaux du cinéma d'animation.

Évaluation :
- évaluation par l'équipe pédagogique à l'issue du 1er quadrimestre.

Langue d'enseignement :
- français

UE 2.XX.1 STAGE INTERNE (Unité d'enseignement optionnelle)

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 1
Nombre de crédits : 5
Prérequis : -
Corequis : -

S100.AXXXX Stage interne

5 crédits, 75h
Deux stages internes sont obligatoires au cours du cycle de Bachelier

Stage à choisir dans une option différente de celle où l'étudiant est inscrit.

UE 3.07.1 TECHNIQUES DE SONORISATION 1

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 1
Nombre de crédits : 2
Prérequis : -
Corequis : -

T100.A0195 Techniques et technologies : Sonorisation des films

2 crédits, 30 h
Activité obligatoire
Professeur : en cours de recrutement

Contenu :
- notions élémentaires sur le développement des ondes sonores et leur propagation,
- acoustique liée à l'enregistrement des sources sonores,
- comparaison entre les aspects physique et physiologique de l'audition,
- cinéma d'animation et postproduction.

Méthode :
- cours théorique et travail pratique menant à l'élaboration d'une bande sonore et au montage de celle-ci.

Acquis d'apprentissage :
- comprendre de la nature du son et maîtriser les notions d'acoustique
- élaborer et monter une bande sonore.

Évaluation :
- examens oral et écrit, sur base du syllabus, à l'issue du 1er quadrimestre et, lors de la 2e session, à la fin du 3e quadrimestre.

Langue d'enseignement :
- français

Sources :
Syllabus disponible au secrétariat.

UE 3.08.1 TECHNIQUES DE SONORISATION 2

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 2
Nombre de crédits : 2
Prérequis : -
Corequis : -

T020.A0197 Techniques et technologies : Sonorisation des films

2 crédits, 30 h
Activité obligatoire
Professeur : en cours de recrutement

Contenu :
- notions élémentaires sur le développement des ondes sonores et leur propagation,
- acoustique liée à l'enregistrement des sources sonores,
- comparaison entre les aspects physique et physiologique de l'audition,
- cinéma d'animation et postproduction.

Méthode :
- cours théorique et travail pratique menant à l'élaboration d'une bande sonore et au montage de celle-ci.

Acquis d'apprentissage :
- élaboration et montage d'une bande sonore.

Évaluation :
- examens oral et écrit, sur base du syllabus, à l'issue du 2e quadrimestre et, lors de la 2e session, à la fin du 3e quadrimestre.

Langue d'enseignement :
- français

Sources :
Syllabus disponible au secrétariat.

UE 6.01.2 ARTS NUMERIQUES 1

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 2
Nombre de crédits : 5
Prérequis : -
Corequis : -

A100.A0113 Arts numériques : Atelier

5 crédits, 75h.
Professeur : Serge Hoffman, serge.hoffman@gmail.com

Contenu:

- découverte de grands courants des arts numériques, de leurs artistes et plus largement de la culture numérique et de ses rapports avec l'histoire de l'art,
- initiation aux principes et à l'utilisation d'un ordinateur et de son système d'exploitation
- étude des principes de base du dessin vectoriel et de ses principaux outils,
- étude des différences fondamentales entre bitmap et vectoriel et de leurs domaines d'utilisation respectifs,
- étude des principes de base du bitmap et de ses principaux outils,
- expérimentation de la complémentarité des outils vue à travers la pratique de la mise en page,
- initiation aux principes de base de la programmation, de l'image numérique et de sa manipulation à l'aide du code.

Méthode :
Le cours s'organise en trois formats différents :

- un cours pratique de deux heures, hebdomadaire (petits groupes)
- une plénière artistico-culturelle d'une heure, hebdomadaire
- une journée de workshop d'expérimentation (petits groupes)

Acquis d'apprentissage :

- mettre en œuvre en toute autonomie des connaissances techniques, artistiques et culturelles, afin de comprendre, d'imaginer, de créer et de défendre un projet numérique orienté vers l'impression sur papier, en combinant les outils entre eux et en tenant compte des spécificités du médium,
- connaître et comprendre deux modes de représentation numérique, le vectoriel et le bitmap,
- choisir et utiliser de façon pertinente des outils numériques de base orientés vers l'impression sur papier vectoriel, 3D, bitmap, mise en page.
- réaliser un portfolio, une affiche pour un événement, des illustrations personnelles, de la retouche d'images.

Évaluation :
évaluation continue et travail pratique évalué en fin de quadrimestre, les notes étant pondérées comme suit :

- évaluation continue de la participation au cours : 40%
- évaluation globale des qualités artistiques : 30%
- remise et défense du travail artistique final: 30%

Langue d'enseignement :

- français

UE 6.02.0 COULEUR 1

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 1+2
Nombre de crédits : 5
Prérequis : -
Corequis : -

A120.A0118 Couleur : Générale

5 crédits, 75 h
Activité obligatoire
Professeur : Christophe Lepot, christophe.lepot@lacambre.be

Contenu :
- vocabulaire, rapports type et limites,
- relations diverses et complexes entre le mot « couleur » et les notions de matière, lumière et contexte,
- système visuel et subtilités de la perception.

Méthode :
- analyses et associations de paires d'échantillons colorés : expérimentation et recherche, alternativement empirique et méthodique, individuelle et collective,
- observations et discussions autour de phénomènes colorés, de schémas explicatifs physiques et physiologiques,
- débat autour de certaines Remarques sur les couleurs de Ludwig Wittgenstein.

Acquis d'apprentissage :
- décomposer la couleur en ses différentes caractéristiques, nommer et discerner précisément ces caractéristiques,
- distinguer et reconnaître les différents types de rapports entre deux couleurs, associer deux couleurs pour créer un rapport précis,
- voir la limite entre deux couleurs, comprendre sa relation avec le rapport de couleurs en jeu,
- penser la couleur au-delà de conceptions simplistes et faire preuve d'une compréhension globale de la complexité des phénomènes physiques et perceptifs,
- être attentif aux modalités de sa perception, curieux de ses subtilités.

Évaluation :
- évaluation par l'équipe pédagogique à l'issue du 2ème quadrimestre.

Langue d'enseignement :
- français

Sources :
Bibliographie : Ludwig WITTGENSTEIN, *Remarques sur les couleurs*, éd. Trans-Europ-Repress, 1997 ; Jacques BOUVERESSE, *Langage, perception et réalité*, *Tome 2, Physique, phénoménologie et grammaire*, éd. Jacqueline Chambon, 2004 ; Robert SÈVE, S*cience de la couleur, Aspects physiques et perceptifs*, éd. Chalagam, 2009 ; Robert W. RODIECK, *La vision*, éd. De Boeck Université, 2003.

UE 6.04.0 MODELE VIVANT 1

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 1+2
Nombre de crédits : 5
Prérequis : -
Corequis : -

A120.A0128 Dessin : Modèle vivant

5 crédits, 75 h
Activité obligatoire
Professeur : Dominique Van den Bergh, dominique.vandenbergh@lacambre.be

Contenu :
- réalisation concrète d'un carnet destiné à être le support des dessins réalisés pendant le cours,
- observation du corps humain dans l'espace,
- traduction de la matière et de la lumière,
- recherche de l'organisation spatiale à partir d'un point de vue personnel,
- expérimentation de différentes modalités de la ligne (forme, trajet, temps).

Méthode :
- mise en évidence de l'interaction entre modèle, espace et dispositifs divers,
- proposition personnelle de l'étudiant à partir de consignes collectives,
- suivi individuel du travail par les enseignants, à l'initiative de ceux-ci ou à la demande de l'étudiant.

Acquis d'apprentissage :
- représenter le corps humain dans l'espace en tenant compte des notions d'organisation spatiale, de lumière et de forme,
- utiliser de façon personnelle les différentes techniques proposées.

Évaluation :
- évaluation continue et évaluation finale à l'issue du 2ème quadrimestre.

Langue d'enseignement :
- français.

UE 7.01.1 ART CONTEMPORAIN

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 1
Nombre de crédits : 2
Prérequis : -
Corequis : -

G100.A0161 Histoire et actualité des arts : Art contemporain

2 crédits, 30 h
Activité obligatoire
Professeur : Raphaël Pirenne, raphael.pirenne@lacambre.be

Contenu :
- étude des fondements de la modernité à la fin du XIXe siècle et des développements de l'art occidental au XXe siècle,
- attention particulière apportée à la sculpture,
- mise en rapport des œuvres étudiées avec les productions artistiques d'autres époques et d'autres civilisations.

Méthode :
- exposés de nature théorique, projection de diapositives, analyse de documents, information sur des expositions en cours,
- approche soit chronologique soit thématique.

Acquis d'apprentissage :
- appréhender les œuvres d'art dans un contexte large,
- reconnaître les œuvres des artistes étudiés, les situer dans le temps et expliquer les conditions de leur surgissement.

Évaluation :
- examen écrit à l'issue du 1er quadrimestre et, lors de la 2e session, en fin de 3e quadrimestre.

Langue d'enseignement :
- français

UE 7.02.1 HISTOIRE DE L'ART : ANTIQUITE

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 1
Nombre de crédits : 2
Prérequis : -
Corequis : -

G100.A0151 Histoire et actualité des arts : De l'Antiquité au Moyen-Âge

2 crédits, 30 h
Activité obligatoire
Professeur : Kevin Saladé, kevin.salade@lacambre.be

Contenu :
- étude de l'art de l'Antiquité gréco-romaine.

Méthode :
- développement soit diachronique pour illustrer des évolutions particulières, soit synchronique afin d'explorer des thématiques particulières à une époque donnée,
- prise de notes indispensable.

Acquis d'apprentissage :
- connaître les concepts fondamentaux de l'histoire de l'art de la période envisagée dans le cours,
- utiliser de façon pertinente ces acquis théoriques afin de mener à bien une analyse stylistique des œuvres étudiées,
- comprendre en quoi les productions artistiques de l'Antiquité ont nourri celles des artistes de la Renaissance à nos jours.

Évaluation :
- examen écrit à l'issue du 1er quadrimestre et, lors de la 2e session, en fin de 3e quadrimestre

Langue d'enseignement :
- français

Sources :
Syllabus disponible au secrétariat de l'École, comprenant un résumé du cours, une bibliographie et un fichier de l'ensemble des diapositives projetées au cours.

Langue d'enseignement :
- français

Sources :
Syllabus disponible au secrétariat de l'École, comprenant un résumé du cours, une bibliographie et un fichier de l'ensemble des diapositives projetées au cours.

UE 7.06.1 LITTERATURE 1

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 1
Nombre de crédits : 2
Prérequis : -
Corequis : -

GA100.0159 Littérature : Générale

2 crédits, 30 h
Activité obligatoire
Professeur : Thomas Gunzig, thomas.gunzig@lacambre.be

Contenu :
- analyse des concepts d'identité et de réalité à travers des auteurs comme Philippe K. Dick, Kafka, Burroughs, Stevenson.
- panorama de la littérature du 19e siècle au début des années 1980, intégrant les auteurs abordés dans leur contexte socio-politique.

Méthode :
- exposés théoriques soutenus par la lecture de textes des auteurs abordés au cours et le visionnage d'extraits de films.

Acquis d'apprentissage :
- connaître les auteurs abordés et leur œuvre
- comprendre la manière dont un contexte socio-politique peut influencer des courants littéraires.

Évaluation :
- examen écrit à l'issue du 1er quadrimestre et, lors de la 2e session, en fin de 3e quadrimestre.

Langue d'enseignement :
- français

Sources :
Bibliographie : Philip K. DICK, Ubik, le maître du haut château ; Franz KAFKA, La métamorphose ; Franz KAFKA, Le procès ; William S. BURROUGHS, La machine molle ; STEVENSON, Docteur Jekyll et Mister Hyde.

UE 7.03.1 SCIENCES HUMAINES ET SOCIALES

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 1
Nombre de crédits : 2
Prérequis : -
Corequis : -

G020.A0614 Sciences humaines et sociales : Générales

2 crédits, 30 h
Activité obligatoire
Professeur : Benoît Dusart, benoit.dusart@lacambre.be

Contenu :
- ce cours ne relève pas d'une « histoire des idées » et n'aborde pas nécessairement la matière selon la chronologie historique. Il faut l'envisager comme une boîte à outils susceptibles d'être mobilisés dans le champ de la création, tout en suscitant un questionnement plus large sur les axes de tensions propres à notre monde contemporain. Le cours se structure en trois chapitres : Individu et société, Art et culture et de la construction sociale de la réalité.

Méthode :
- vu le grand nombre d'étudiants, le cours se donne ex-cathedra, tout en favorisant au maximum les échanges. L'évaluation prendra la forme d'un examen écrit.

Acquis d'apprentissage :
- explorer, par l'analyse de grands concepts, des apports théoriques propres à ces disciplines
- l'ambition est de fournir aux étudiants quelques bases leur permettant de nourrir leurs capacités réflexives et critiques.

Evaluation :
- examen écrit à l'issue du 1er quadrimestre et, lors de la 2e session, en fin de 3e quadrimestre.

Langue d'enseignement :
- français

UE 7.04.1 HISTOIRE

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 2
Nombre de crédits : 1
Prérequis : -
Corequis : -

G020.A0158 Histoire : Générale

1 crédits, 15 h
Activité obligatoire
Professeur : Pierre Van den Dungen, pierre.vandendungendungen@lacambre.be

Contenu :
- histoire contemporaine : Inscrite dans un cadre chronologique,
- analyse d'une question d'histoire contemporaine parmi plusieurs problématiques essentielles du monde contemporain (libéralisme, socialisme, colonisation, impérialisme, Guerre froide…).

Méthode :
- en quelques exposés le professeur présente les contextes et les notions principales. Ensuite, les groupes (ateliers) exposent chacun une problématique en histoire de l'art liée à une des questions d'histoire évoquées. Les exposés sont préparés grâce au syllabus du cours, à la bibliographie et au multimédia (grosse insistance sur ce support). Il s'agira de présenter des exposés originaux qui pourront s'inspirer des savoirs et des savoir-faire acquis dans les ateliers.

Acquis d'apprentissage :
- connaître les concepts fondamentaux de l'histoire contemporaine,
- comprendre les liens entre histoire et histoire de l'art ; être capable d'exposer une problématique de cet ordre sous la forme d'un exposé.

Évaluation :
- exposé oral pendant le cours (50 % de la note),
- examen écrit portant sur les concepts généraux (50 % de la note), à l'issue du 2e quadrimestre et, lors de la 2e session, en fin de 3e quadrimestre.
- dans une perspective de pédagogie formative (évolutive), au jour de l'examen, il sera demandé aux étudiants de déposer leur dossier préparatoire à l'exposé.

Langue d'enseignement :
- français

Sources :
Syllabus : 2 volumes de notions de référence.

Bibliographie : Robert DARNTON, *L'Aventure de l'Encyclopédie*, 1775-1800 : un best-seller au siècle des Lumières, Paris : Perrin, 1992 ; Guy HERMET, *Histoire des nations et du nationalisme en Europe*, Paris : Seuil, 1996 ; Stanislas JEANNESSON, *La Guerre froide*, Paris : *La Découverte*, 2002 ; Richard CROCKATT, *The Fifty years war : the United States and the Soviet Union in worls politics*, London : Routledge, 1995 ; Bertrand RICARD, *Rites, codes et culture rock : un art de vivre communautaire*, Paris : Harmattan, 2000 ; Ulrich BECK, *Global America ?: The cultural consequences of globalization*, Liverpool : Liverpool University Press, 2003

UE 7.05.1 HISTOIRE DE L'ART : MOYEN-AGE

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 2
Nombre de crédits : 2
Prérequis : -
Corequis : -

G020.A0152 Histoire et actualité des arts : De l'Antiquité au Moyen-Âge

2 crédits, 30 h
Activité obligatoire
Professeur : Kevin Saladé, kevin.salade@lacambre.be

Contenu :
- étude de l'art de notes indispensable.

Acquis d'apprentissage :
- connaître les concepts fondamentaux de l'histoire de l'art de la période couverte par le cours,
- utiliser de façon pertinente ces acquis théoriques afin de mener à bien une analyse stylistique des œuvres étudiées,
- comprendre en quoi les productions artistiques du Moyen-Âge ont nourri celles des artistes de la Renaissance à nos jours.

Évaluation :
- examen écrit à l'issue du 2e quadrimestre et, lors de la 2e session, en fin de 3e quadrimestre.

Langue d'enseignement :
- français

Sources :
Syllabus disponible au secrétariat de l'École, comprenant un résumé du cours, une bibliographie et un fichier de l'ensemble des diapositives projetées au cours.

UE 7.07.1 SEMIOLOGIE

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 2
Nombre de crédits : 2
Prérequis : -
Corequis : -

GA020.0168 Sémiologie : Générale

2 crédits, 30 h
Activité obligatoire
Professeur : Drita Kotaji, drita.kotaji@lacambre.be

Contenu :
- histoire de la sémiologie à partir de ses filiations principales : approche linguistique et héritage saussurien, conception logique et tradition structurale, interactions avec la sociologie et les sciences de la communication
- théorie des signes : définitions et typologie
- le sens : dénotation et connotation
- signes et usage : communication, énonciation
- sémiologie et expression textuelle : rhétorique, poétique, narration
- sémiologie et expression visuelle : fonction de l'image.

Méthode :
En contexte de crise sanitaire, les cours sont entièrement organisés à distance et proposent des :
- exposés théoriques (histoire, théories, vocabulaire spécifique)
- moments d'échanges interactifs pour l'observation, l'analyse et la réflexion sur les systèmes de signes, leurs pouvoirs narratifs et connotatifs, leurs enjeux sociaux et culturels

Sur la plateforme *classroom.google.com,* les étudiants disposent des documents pédagogiques suivants : syllabus et capsules vidéo, ainsi que des exercices avec corrigés pour leur permettre d'autoévaluer leur compréhension de la matière.

Acquis d'apprentissage :
- connaître les modèles théoriques principaux de la sémiologie générale, notamment en matière de signes linguistiques et de signes visuels
- comprendre le sens et les pouvoirs de connotation des signes visuels et des langages
- comprendre les relations entre la sémiologie et l'art contemporain.

Évaluation :
- Rédaction d'un travail de recherche et d'analyse s'appuyant sur les modèles théoriques de la sémiologie vus au cours. Ce travail de réflexion portera sur trois objets d'étude : une œuvre d'art, un texte littéraire et une affiche publicitaire.
- Les consignes et modalités détaillées du travail à remettre sont fournies sur la plateforme *classroom.google.com*
- Forme finale du travail : un fichier .pdf à envoyer sur la plateforme.

Langue d'enseignement :
- français

Sources :
- un syllabus (comprenant un résumé du cours et une bibliographie sélective) est disponible sur la plateforme *classroom.google.com*
- des cours sous forme de capsules vidéo, accompagnés d'exercices et de leur corrigé, sont également mis à disposition des étudiants via la plateforme *classroom.google.com*
- une bibliographie complémentaire est disponible sur http ://www.signosemio.com/index.asp

PREMIER CYCLE
Domaine : Arts plastiques, visuels et de l'espace

Option 03 - CINÉMA D'ANIMATION

2022 - 2023

	SUITE DU PROGRAMME (BLOC 2)		Quadri	Crédits	Heures	Pondér.
	UE 1.03.2	**CINEMA D'ANIMATION : ATELIER 2**	1 + 2	**23**	**345**	**38,33%**
	A120.B0014	Cinéma d'animation : Atelier		17	255	28,33%
	T120.B0246	Ecriture : Story-board		2	30	3,33%
	T120.B0247	Techniques et technologies : Animation, mutlimédia		2	30	3,33%
	T120.B0249	Écriture : Scénario		2	30	3,33%
1 cours à choisir	**UE 2.03.2**	**CINEMA D'ANIMATION : MODULE 6**	1	**5**	**75**	**8,33%**
	A100.B0487	Cinéma d'animation : Atelier, module 6		5	75	8,33%
1 cours à choisir	**UE 2.XX.2**	**STAGE INTERNE* (selon l'atelier choisi)**	1	**5**	**75**	**8,33%**
	S100.BXXXX	Stage interne		5	75	8,33%
	UE 3.10.2	**CINEMA ET IMAGE ANIMEE**	1	**2**	**30**	**3,33%**
	G100.B0251	Histoire et actualité des arts : Cinéma et image animée		2	30	3,33%
	UE 3.11.2	**TECHNIQUES DE SONORISATION 3**	1	**2**	**30**	**3,33%**
	T100.B0248	Techniques et technologies : Sonorisation des films		2	30	3,33%
	UE 3.12.2	**TECHNIQUES DE SONORISATION 4**	2	**2**	**30**	**3,33%**
	T020.B0251	Techniques et technologies : Sonorisation des films		2	30	3,33%
	UE 6.05.1	**ARTS NUMERIQUES 2.1**	1	**3**	**45**	**5,00%**
	A100.B0115	Arts numériques : Atelier		3	45	5,00%
	UE 6.05.2	**ARTS NUMERIQUES 2.2**	2	**2**	**30**	**3,33%**
	A020.B0116	Arts numériques : Atelier		2	30	3,33%
	UE 6.06.2	**COULEUR NUMERIQUE**	2	**1**	**15**	**1,67%**
	A121.B0121	Couleur : Général (numérique)		1	15	1,67%
	UE 6.07.0	**MODELE VIVANT 2**	1+2	**5**	**75**	**8,33%**
	A120.B0130	Dessin : Modèle vivant		5	75	8,33%
	UE 6.08.0	**PERSPECTIVE**	1+2	**5**	**75**	**8,33%**
	A120.B0125	Dessin : Perspective		5	75	8,33%
	UE 7.01.2	**HISTOIRE DE L'ART : RENAISSANCE**	1	**2**	**30**	**3,33%**
	G100.B0153	Histoire et actualité des arts : De la renaissance à la fin du XIXe siècle		2	30	3,33%
	UE 7.05.2	**LITTERATURE 2**	1	**2**	**30**	**3,33%**
	G100.B0160	Littérature : Générale		2	30	3,33%
	UE 7.02.2	**ACTUALITE DE L'ART (NUMERIQUE)**	2	**2**	**30**	**3,33%**
	G020.B0165	Actualités culturelles : Actualité de l'art		2	30	3,33%
	UE 7.03.2	**HISTOIRE DE L'ART : XVIIIè SIECLE**	2	**2**	**30**	**3,33%**
	G020.B0154	Histoire et actualité des arts : De la renaissance à la fin du XIXe siècle		2	30	3,33%
	UE 7.04.2	**PHILOSOPHIE**	2	**2**	**30**	**3,33%**
	G020.B0170	Philosophie : Générale		2	30	3,33%
		Total		**60**	**900**	**100,00%**

La répartition des cours spécifiques et des cours généraux entre Q1 et Q2 est susceptible de modifications en fonction des horaires définitifs.

PREMIER CYCLE
Option 03 – CINÉMA D'ANIMATION – BLOC 2

UE 1.03.2 CINEMA D'ANIMATION : ATELIER 2

Niveau de certification : 6
Quadrimestres : 1 + 2
Nombre de crédits : 23
Prérequis : - UE 1.03.1
Corequis : -

A120.B0014 Cinéma d'animation : Atelier

17 crédits, 255 h
Activité obligatoire
Professeur : Vincent Gilot, vincent.gilot@lacambre.be

Contenu :
- techniques de construction du film d'animation : découpage, story-board, layout, cycle, rythme, etc.,
- apprentissage des techniques de réalisation du film d'animation : dessin, volume, animation sous la caméra, etc.,
- expérimentation des composantes du film d'animation : image, son, narration,
- apprentissage des technologies matérielles et logicielles du cinéma d'animation,
- présentation des modes de production, de la diffusion et des enjeux de l'image animée.

Méthode :
Pédagogie basée sur la réflexion, la communication, l'analyse, le débat :
- travaux réalisés à partir de consignes formelles (format, technique, durée) et conceptuelles (intention, référence),
- proposition d'un cadre structuré dans lequel les étudiants développent leur imaginaire et exploitent leurs acquis,
- travail en groupe de tous niveaux, dans des locaux affectés à des finalités.
- confrontation des intentions et du résultat.

Acquis d'apprentissage :
- prendre en compte l'ensemble des conditions d'une réalisation artistique, aussi bien objectives — durée, format, technique — que subjectives — intention et références culturelles,
- pouvoir utiliser de façon pertinente les fondamentaux du cinéma d'animation.
- capacité d'analyse du travail effectué et des résultats obtenus.

Évaluation :
- évaluation continue par l'équipe pédagogique (50%) dont :
  évaluation partielle en fin de 1er quadrimestre (20%)
  évaluation finale en fin de 2e quadrimestre (30%)
- évaluation par un jury artistique à l'issu du second quadrimestre : 50%

Langue d'enseignement :
- français

Sources :
Bibliographie : *The Ilusion of Life*, Franck Thomas and Ollie Johnston,1981 ; *Techniques d'animation*, Richard Williams, 2011 ; *Esthétique du cinéma d'animation*, Georges Sifianos, 2012.

T120.B0246 Écriture : Story-Board

2 crédits, 30 h
Activité obligatoire
Professeur : Jacinthe Folon

Contenu :
- poursuite de l'apprentissage du découpage par l'adaptation au cinéma d'animation initiée dans l'activité d'apprentissage du Bloc 1, à l'image animée, d'une nouvelle, connue ou pas, qui lui est imposée.

L'adaptation est totalement libre en termes de narration, de technique et d'objectif.
- acquisition des éléments techniques nécessaires à la fabrication de ce projet, soit au contact des autres professeurs et assistants, soit dans le cours lui-même.
- fonctionnement en atelier, avec interactions, échanges, et remises en question.

Méthode :
- travail en atelier.

Acquis d'apprentissage :
- découpage de la narration
- acquis techniques.

Évaluation :
- évaluation continue.
- évaluation en fin du quadrimestre concerné.
- si le cours couvre les deux quadrimestres, évaluation partielle en fin de 1er quadrimestre (50%).

Langue d'enseignement :
- français

T120.B0247 Techniques et technologies : Animation, multimédia

2 crédits, 30 h
Activité obligatoire
Professeur : Benoit Hupé, benoit.hupe@skynet.be

Contenu :
- l'étudiant poursuit l'apprentissage de l'animation au travers d'exercices faisant suite aux principes fondamentaux abordés en première année (A 4.03.1.4).
- les exercices s'échelonnent par séance et débutant par une introduction théorique.
- pour la réalisation des exercices, les choix techniques et d'outils sont libres. Une partie du cours est réservée à la résolution de problèmes particuliers rencontrés avec les logiciels d'animation 2D utilisés.

Méthode :
- pédagogie par la pratique, activité en atelier.

Acquis d'apprentissage :
- connaître et utiliser les principes fondamentaux de l'animation,
- maîtriser les marches,
- utiliser de façon pertinente ces acquis afin de produire et développer une animation originale,
- maitriser le mouvement labial synchronisé,
- utiliser de façon pertinente ces acquis afin de produire et développer une animation originale.

Évaluation :
- évaluation continue.
- évaluation en fin du quadrimestre concerné.
  Si le cours couvre les deux quadrimestres, évaluation partielle en fin de 1er quadrimestre (50%)

Langue d'enseignement :
- français

T120.0249 Écriture : Scénario

2 crédits, 30 h
Activité obligatoire
Professeur : Christophe Beaujean, christophe.beaujean@lacambre.be

Contenu :
- le cours permet la mise en pratique les acquis en narration filmique et d'acquérir la fluidité dans l'écriture de scénario et de dialogues.

- apprendre à connaître les différents “genres” de films et à maîtriser les règles d‘écriture du genre choisi.

Méthode :
- le cours est pensé avant tout comme un atelier d’écriture filmique qui allie exercices individuels et collectifs d’écritures de scénario et visionnements critiques de films ou d’extraits de films.

Acquis d’apprentissage :
- comprendre les bases de la narration appliquée au cinéma.
- comprendre les différences entre une idée et une intrigue.
- se familiariser avec l’écriture de scénario et de dialogues
- comprendre comment le story-board peut aider ou au contraire “entraver” le scénario.
- comprendre quelle est l’importance des personnages principaux et secondaires dans la narration.
- apprendre à travailler en équipe
- développer un regard critique.

Évaluation :
- examen à la fin du 2e quadrimestre. En cas de 2e session, à la fin du 3e quadrimestre.

Langue d’enseignement :
- français

UE 2.03.2 CINEMA D'ANIMATION : MODULE 6 (Unité d'enseignement optionnelle)

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 1
Nombre de crédits : 5
Prérequis : - UE 2.03.1
Corequis : -

En début d'année académique, le professeur responsable d'option précise les blocs annuels dans lesquels l'étudiant est autorisé à suivre un stage interne.

A100.B0487 Cinéma d'animation : Atelier, module 6

5 crédits, 75 h
Activité obligatoire pour les étudiants qui ne suivent pas de stage interne
Professeur : Vincent Gilot, vincent.gilot@lacambre.be

Contenu :
- aborder les techniques de base du cinéma d'animation et ses spécificités : découpage, storyboard, layout, cycle, rythme ... au travers de différentes techniques : dessin, volume, animation sous la caméra, etc.
- appréhender le film d'animation sous ses différentes composantes : image, son, narration,
- s'initier aux technologies matérielles et logicielles du cinéma d'animation.

Méthode :
- pédagogie basée sur la réflexion, la communication, l'analyse, le débat,
- travaux réalisés à partir de consignes formelles (format, technique, durée) et conceptuelles (intention, référence)
- proposition d'un cadre structuré dans lequel les étudiants développent leur imaginaire et exploitent leurs acquis,
- regroupement d'étudiants de tous niveaux dans des locaux affectés à des finalités.

Acquis d'apprentissage :
- prendre en compte l'ensemble des conditions d'une réalisation artistique, aussi bien objectives — durée, format, technique — que subjectives — intention et références culturelles,
- utiliser de façon pertinente les fondamentaux du cinéma d'animation.

Évaluation :
- évaluation par l'équipe pédagogique à l'issue du 1er quadrimestre.

Langue d'enseignement :
- français

UE 2.XX.2 STAGE INTERNE (Unité d'enseignement optionnelle)

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 1
Nombre de crédits : 5
Prérequis : - UE 2.03.1
Corequis : -

S100.BXXXX Stage interne

5 crédits, 75h
Deux stages internes sont obligatoires au cours du cycle de Bachelier

Stage à choisir dans une option différente de celle où l'étudiant est inscrit.

UE 3.10.2 CINEMA ET IMAGE ANIMEE

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 1
Nombre de crédits : 2
Prérequis : -
Corequis : -

G100.B0250 Histoire et actualité des arts : Cinéma et image animée

2 crédits, 30 h
Activité obligatoire
Professeur : Philippe Moins, philippe@folioscope.be

Contenu :
- découverte et analyse d'un média, le cinéma image par image, dans ses diverses applications y compris infographiques.
- mise en exergue de ses capacités expressives et de son évolution esthétique.
- acquisition de notions de base sur le cinéma d'animation en général et l'animation en particulier.
- analyse des films proposés sous l'angle des « figures » qu'ils contiennent.

Méthode :
- le cours procède par découverte et analyse d'une série de films d'animation. Le choix des films concerne à la fois des films majeurs, "incontournables" et d'autres, moins connus voire obscurs, tous choisis pour l'acuité avec laquelle ils tentent de répondre à une des problématiques mises en exergue, en se référant de manière récurrente aux questions: qu'est-ce qui bouge, qu'est-ce qui ne bouge pas, comment ça bouge, pourquoi ça ne bouge pas?

Acquis d'apprentissage :
- avoir un aperçu global de l'histoire de l'animation, en la mettant en relation avec ses développements actuels.

Évaluation :
- examen en fin de premier quadrimestre. En cas de 2e session, à la fin du 3e quadrimestre.
- examen oral consistant en une conversation avec l'étudiant autour de quelques films choisis par le professeur de manière aléatoire.
- dans l'analyse des films, l'étudiant(e) est invité(e) à utiliser les notions acquises et le cas échéant à les confronter à son début de pratique.

Langue d'enseignement :
- français

Sources :
Bibliographie :

Le langage cinématographique

CARRIERE, Jean Claude, le film que l'on ne voit pas, Omnibus 1999 ; MAGNY, Joël, Le point de vue, de la vision du cinéaste au regard du spectateur , Cahiers du Cinéma / les Petits cahiers / CNDP 2001 ; PINEL, Vincent, Le montage, l'espace et le temps du film, Cahiers du Cinéma / les Petits cahiers / CNDP 2001 ; SIETY, Emmanuel, Le plan. Au commencement du cinéma, Cahiers du Cinéma / les Petits cahiers / CNDP 2001 ; Historique / critique ; BENDAZZI, Giannalberto, Cartoons, Liana Levi 1991 ; COTTE, Olivier, Il était une fois le dessin animé, Dreamland 2001 ; CRAFTON, Donald, Before Mickey The animated film 1898-1928, The M.I.T. Press 1982 ; MOINS, Philippe, les maîtres de la pâte, Dreamland 2001 ; WILLOUGHBY, Dominique, Le cinéma graphique : une histoire des dessins animés : des jouets optiques au cinéma numérique, Paris 2009.

Pratique

LAYBOURNE, Kit, The Animation Book ; THOMAS, Frank et JOHNSTON, Ollie, The illusion of life, Abbeville Press 1984 ; WILLIAMS, Richard, The animator's survival Kit, Faber & Faber 2001 (Traduction française aux Editions Eyrolles, 2003).

UE 3.11.2 TECHNIQUES DE SONORISATION 3

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 1
Nombre de crédits : 2
Prérequis : -
Corequis : -

T100.B0248 Techniques et technologies : Sonorisation des films

2 crédits, 30 h
Activité obligatoire
Professeur : en cours de recrutement

Contenu :
- étude du fonctionnement des microphones et de leurs fonctionnalités.
- méthodes d'enregistrement et de reproduction du son (système analogique).
- étude des systèmes numériques, du time code, de l'image vidéo (système analogique) et de ses différents formats.
- pratique des effets numériques en atelier afin parcourir les différents secteurs su son.

Méthode :
- le cours comprend une partie théorique et une partie pratique qui est conçue comme un atelier d'apprentissages sonores.

Acquis d'apprentissage :
- connaissances des techniques et technologies du son,
- capacité à surmonter le caractère strictement technique de l'utilisation des logiciels de montage et de son, afin de créer en toute liberté,
- maîtrise des systèmes numériques.

Évaluation :
- examen à la fin du premier quadrimestre. En cas de 2e session, à la fin du 3e quadrimestre.
- critères : l'évaluation de la capacité de l'étudiant à intégrer les données relatives au son dans la pratique de l'animation fait l'objet de l'évaluation globale de l'option.

Langue d'enseignement :
- français

UE 3.12.2 TECHNIQUES DE SONORISATION 3

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 2
Nombre de crédits : 2
Prérequis : -
Corequis : -

T020.B0251 Techniques et technologies : Sonorisation des films

2 crédits, 30 h
Activité obligatoire
Professeur : en cours de recrutement

Contenu :
- étude du fonctionnement des microphones et de leurs fonctionnalités,
- méthodes d'enregistrement et de reproduction du son (système analogique),
- étude des systèmes numériques, le time code, l'image vidéo (système analogique) et ses différents formats,
- pratique des effets numériques en atelier afin parcourir les différents secteurs su son,
- réalisation de travaux sonores en 16 pistes,
- élaboration d'une bande sonore mixée sur format numérique,
- montage image et son des films de l'année.

Méthode :
- le cours comprend une partie théorique et une partie pratique qui est conçue comme un atelier d'apprentissages sonores.

Acquis d'apprentissage :
- connaissances des techniques et technologies du son
- capacité à surmonter le caractère strictement technique de l'utilisation des logiciels de montage et de son, afin de créer en toute liberté.
- maîtrise des systèmes numériques.

Évaluation :
- examens écrit et oral à la fin du 2e quadrimestre. En cas de 2e session, à la fin du 3e quadrimestre.
- critères : l'évaluation de la capacité de l'étudiant à intégrer les données relatives au son dans la pratique de l'animation fait l'objet de l'évaluation globale de l'option.

Langue d'enseignement :
- français

UE 6.05.1 ARTS NUMERIQUES 2.1

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 1
Nombre de crédits : 3
Prérequis : - UE 6.01.1
Corequis : -

A100.B0115 Arts numériques : Atelier

3 crédits, 45 h
Activité obligatoire
Professeur : Serge Hoffman, serge.hoffman@lacambre.be

Contenu :
- développement des moyens techniques, culturels et artistiques pour appréhender le 3D comme médium créatif spécifique
- apprentissage pratique de la modélisation 3D et de ses concepts de base à l'aide d'un logiciel spécifique,
- initiation au texturage, à l'éclairage, à l'animation et au rendu en 3D.

Méthode :
- alternance entre exercices pratiques d'expérimentation technique et artistique et cours à caractère plus théorique et culturel.

Acquis d'apprentissage :
- pouvoir mettre en œuvre des connaissances techniques, artistiques et culturelles, en toute autonomie afin de comprendre, d'imaginer, de créer et de défendre un projet numérique orienté 3D
- comprendre et utiliser de façon pertinente un mode de représentation numérique : la 3D
- modéliser des objets ou des architectures simples.

Évaluation :
- évaluation continue et travail pratique évalué en fin de 1er quadrimestre, les notes étant pondérées comme suit :
- évaluation continue des exercices techniques et artistiques: 70%,
- remise et défense du travail final : 30%.

Langue d'enseignement :
- français

UE 6.05.2 ARTS NUMERIQUES 2.2

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 2
Nombre de crédits : 2
Prérequis : -
Corequis : -

A020.B0116 Arts numériques : Atelier

2 crédits, 30 h
Activité obligatoire
Professeur : Serge Hoffman, serge.hoffman@lacambre.be

Contenu :
- développement des moyens techniques, culturels et artistiques pour appréhender Internet comme médium créatif spécifique,
- découverte des grands courants des Arts Internet et plus particulièrement du net art, de ses artistes, des moyens de monstration et des rapports avec l'histoire de l'art générale,
- initiation au codage en HTML et CSS,
- Initiation à l'installation, la gestion, l'utilisation, la modification d'un système de gestion de contenu (CMS).

Méthode :
- alternance entre exercices pratiques d'expérimentation technique et artistique et cours à caractère plus technique et culturel.

Acquis d'apprentissage :
- pouvoir mettre en œuvre des connaissances techniques, artistiques et culturelles, en toute autonomie afin de comprendre, d'imaginer, de créer et de défendre un projet artistique Internet,
- réaliser son site personnel.

Évaluation :
- évaluation continue et travail pratique évalué en fin de 2ème quadrimestre, les notes étant pondérées comme suit :
  évaluation continue des exercices : 70%,
  remise et défense du travail final : 30%.

Langue d'enseignement :
- français

Sources :
Bibliographie : Rachel Greene, L'Art Internet, Thames & Hudson, 2005.

UE 6.06.2 COULEUR NUMERIQUE

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 2
Nombre de crédits : 1
Prérequis : -
Corequis : -

A121.B0121 Couleur : Générale (numérique)

1 crédit, 15 h
Activité obligatoire
Professeur : Robert Kot, mailto@robertkot.com

Contenu :
- vocabulaire spécifique de codification numérique.
- relation entre la couleur perçue et la codification numérique de la couleur.
- évaluation, analyse et correction de la température de couleur, de la dominante et de la répartition des clartés dans une image numérique.
- gestion de la couleur à travers la chaîne graphique.

Méthode :
- fabrication d'une couleur à partir du sélecteur.
- modification d'une couleur à l'aide des réglages appropriés.
- correction chromatique de l'image.
- capacités chromatiques des différents périphériques et traduction de l'image en fonction de son profil.

Acquis d'apprentissage :
- identifier le problème chromatique dans une image complexe
- distinguer la logique perceptive de celle de la codification numérique de la couleur.
- évaluer, analyser et corriger la couleur selon ses différentes caractéristiques
- se familiariser à l'enjeu de la gestion numérique de la couleur.

Évaluation :
- évaluation continue et test écrit en fin de quadrimestre.

Langue d'enseignement :
- français

Sources :
Bibliographie : Robert Sève, Science de la couleur, Aspects physiques et perceptifs, éd. Chalagam, 2009 ; Arnaud Frich, Colormanagement guide, http://www.color-management-guide.com ; European Color Initiative, http://www.eci.org/en/start ; Commission Internationale d'Éclairage, http://www.cie.co.at.

UE 6.07.0 MODELE VIVANT 2

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 1+2
Nombre de crédits : 5
Prérequis : - UE 6.07.0
Corequis : -

A120.B0130 Dessin : Modèle vivant

5 crédits, 45 h
Activité obligatoire
Professeur : Anne Desobry, anne.desobry@lacambre.be

Contenu :
- observation et transcription des couleurs et des relations chromatiques
- dessin d'observation et de prospection d'après des sources diverses (modèle, espace, objet, document), et selon la position subjective du dessinateur
- utilisation des différents éléments du langage plastique (ligne, surface, blanc, composition, couleur)
- dessin d'idée et d'intention selon la mémoire, l'imaginaire, ou une relation documentaire
- dessin de recherche et de projet : représentation de l'espace, plan, représentation de notions.

Méthode :
- le cours est transversal : des propositions communes de travail et des axes de recherche permettent d'aborder le contenu du cours de manière particulière et personnelle
- suivi collectif et individuel, avec un souci d'appropriation des demandes et des moyens découverts.

Acquis d'apprentissage :
- utilisation consciente des éléments constitutifs du dessin : espace particulier de la feuille, ligne, surface, couleur
- utilisation du dessin comme outil d'expression et de recherche.

Évaluation :
- évaluation continue (50%) et évaluation finale à l'issue du 2ème quadrimestre (50%).

Langue d'enseignement :
- français

Sources :
Bibliographie : Roven, revue critique sur le dessin contemporain (disponible à la bibliothèque).

UE 6.08.0 PERSPECTIVE

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 1+2
Nombre de crédits : 5
Prérequis : -
Corequis : -

A120.B0125 Dessin : Perspective

5 crédits, 45 h
Activité obligatoire
Professeur : Valérie Gevers, valerie.gevers@lacambre.be

Contenu :

Le cours de perspective étudie la perspective centrale, ou perspective conique, ou encore perspective linéaire. Il est conçu pour mieux comprendre la structure d'une image réaliste, dessin ou photographie, et pour en favoriser l'appropriation, la transformation, l'amélioration etc. A chaque cours, dans un lieu donné, une consigne de dessin est imposée, en lien avec le chapitre du jour. Le dessin est réalisé à main levée. Des recherches personnelles peuvent compléter ce travail.
Sujets abordés: axonométrie, perspective à 1, 2, 3 points de fuite, travelling, panoramas, anamorphoses,perspective accélérée, reflets, lumière, insertion etc.

Méthode :

Chaque semaine, 2h de Perspective sont programmées à l'horaire des étudiants de B2.
L'ensemble des étudiants est divisé en 2 groupes.
Les étudiants du 1er groupe, divisés en sous-groupes de 5 maximum, se présentent au cours et rencontrent les enseignantes, à un moment préalablement convenu du cours, pour un entretien d'1/2h.
Le temps du cours restant, les étudiants sont libres de rester sur place pour travailler et éventuellement recevoir d'autres explications, ou de quitter le cours.
La semaine suivante, pendant que les étudiants du 2d groupe suivent le cours en présentiel, les étudiants du 1er groupe travaillent de leur côté, en suivant les explications données sur la plateforme Classroom du cours.
Les étudiants des 2 groupes déposent tous leurs travaux dans l'état où ils sont, sur la plateforme, le jeudi soir de leur 2e semaine.
Des échanges peuvent être envisagés en ligne avant le cours suivant, à nouveau en présentiel.
Il peut être demandé à un étudiant de recommencer un travail non abouti.

Acquis d'apprentissage :

Au terme du cours, l'étudiant comprend la structure géométrique d'une image réaliste en perspective (dessin ou photo). Il est capable de construire une structure perspective et/ou de modifier une image existante en tenant compte de cette structure.

Évaluation :

Le cours de perspective est un cours artistique de soutien à l'option.
A ce titre, la formation et l'évaluation sont continues et il ne peut y avoir de 2de session.
La présence au cours est requise et fondamentale.
Les travaux rendus régulièrement, sont lus et commentés, de vive voix ou sur la plateforme, mais il ne sont pas notés systématiquement.
Une note chiffrée et commentée, est transmise aux étudiants en janvier, à titre informatif.
Elle tient compte de l'évolution du travail, de la pertinence et de la lisibilité des réponses apportées aux questions soulevées par les exercices.
La note de juin est la note représentative du travail et de la progression de l'étudiant tout au long de l'année.
Elle ne résulte pas de la moyenne de deux notes (janvier et juin).

Langue d'enseignement :

- français

UE 7.01.2 HISTOIRE DE L'ART : RENAISSANCE

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 1
Nombre de crédits : 2
Prérequis : -
Corequis : -

G100.B0153 Histoire et actualité des arts : De la renaissance à la fin du XIXe siècle

2 crédits, 30 h
Activité obligatoire
Professeur : Kevin Saladé, kevin.salade@lacambre.be

Contenu :
- le cours vise à explorer la production artistique de l'Occident à travers l'examen d'œuvres et de problématiques significatives de l'histoire de l'art de la Renaissance au XIXè siècle.
- le cours croise une approche chronologique de la période considérée et un ensemble de questions et de paradigmes – le temps, l'espace, l'image, le système moral, etc – qui permettent d'ouvrir l'analyse à des champs connexes à l'histoire de l'art et aux problématiques de l'art moderne et contemporain.
- au cours du premier quadrimestre, nous allons tenter de comprendre comment, au cours de la Renaissance italienne, une nouvelle voie s'est ouverte aux arts de l'image : l'ennoblissement des arts de la vue et l'émergence de la figure nouvelle de l'artiste en créateur ont bouleversé l'univers social et mental des arts. Avec ce régime de sens très inédit s'instauraient les conditions de l'idée moderne d'art que les siècles suivants allaient instituer.

Méthode :
- chaque cours est conçu de manière à se focaliser essentiellement sur la lecture des œuvres d'art, la compréhension des œuvres, l'appropriation d'un vocabulaire précis adapté à chacun des arts envisagés. En outre, l'étudiant sera amené à envisager les œuvres de manière autonome et critique, ainsi qu'à établir des liens entre les caractéristiques plastiques et narratives des œuvres et le contexte historique, littéraire, social, scientifique et philosophique.
- des thématiques transversales tenteront de répondre aux deux nécessités inscrites au projet pédagogique et artistique de l'ENSAV La Cambre : l'approfondissement et l'ouverture. Chaque problème qui s'est posé aux artistes de la période envisagée sera l'occasion d'un va-et-vient dans l'histoire de l'art, des origines de la figuration à nos jours.

Acquis d'apprentissage :
- prise de notes
- connaissance critique de la période étudiée, socle de références conceptuelles et visuelles
- capacité à articuler ces connaissances et ces références avec une réflexion sur la culture visuelle et la création contemporaines.

Évaluation :
- examen écrit en fin de premier quadrimestre et, en cas de seconde session en fin de 3e quadrimestre.

Langue d'enseignement :
- français

Sources :
Syllabus : le cours est accompagné d'un résumé reprenant le fil conducteur du cours, ainsi que d'une bibliographie. Des fichiers, reprenant l'ensemble des diapositives projetées au cours, sont fournis aux étudiants.

UE 7.05.2 LITTERATURE 2

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 1
Nombre de crédits : 2
Prérequis : -
Corequis : -

G100.B0160 Littérature : Générale

2 crédits, 30 h
Activité obligatoire
Professeur : Thomas Gunzig, thomasgunzig@me.com

Contenu :
- analyse des concepts de «monstruosité» et «d'exclusion» à travers plusieurs éléments : tout d'abord les «monstres classiques» (Dracula de Bram Stocker, Frankenstein de Mary Shelley, Docteur Jeckyll et Mister Hyde de RL. Steveneson…). Ensuite, les monstres «sociaux» à travers Kafka et des auteurs de l'absurde comme Beckett, Ionesco ou Vian. Le cours s'intéresse aux circonstances favorables au surgissement des monstres dans la littérature et plus généralement dans les formes narratives populaires comme les contes de fées ou le cinéma.

Méthode :
- exposés théoriques soutenus par la lecture de textes des auteurs abordés au cours et le visionnage d'extraits de films.

Acquis d'apprentissage :
- connaitre les auteurs et leurs œuvres.
- percevoir toute l'étendue du concept de monstruosité, saisir son utilité sociale et comprendre le lien entre les monstres et les crises.

Évaluation :
- examen écrit à l'issue du 1er quadrimestre et, lors de la 2e session, en fin de 3e quadrimestre.

Langue d'enseignement :
- français

UE 7.02.2 ACTUALITE DE L'ART (NUMERIQUE)

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 2
Nombre de crédits : 2
Prérequis : -
Corequis : -

G020.B0165 Actualités culturelles : Actualité de l'art

2 crédits, 30 h
Activité obligatoire
Professeur : Pierre-Yves Desaive, pydesaive@gmail.com

Contenu :
- questions d'étymologie (art numérique, art des médias, art en réseau, net art, …) ;
- délimitation du champ d'étude : l'art des médias numériques dans son rapport à l'art contemporain ;
- axes thématiques développant la comparaison entre la pratique des artistes du numérique, et celle des artistes usant de médiums plus conventionnels ;
- questions d'actualité.

Méthode :
- cours ex cathedra durant lequel les étudiants sont régulièrement invités à poser des questions, afin d'initier un débat ;
- illustré de présentations PowerPoint ;
- cours « en ligne » : les œuvres créées avec et pour l'internet sont expérimentées en temps réel.

Acquis d'apprentissage :
- prendre connaissance de l'existence d'un courant artistique entièrement tourné vers l'emploi et le détournement des médias, en particulier des médias numériques ;
- comprendre ce qui distingue ce courant par rapport de la sphère de l'art contemporain, tout en découvrant ce qui les rassemble ;
- mesurer la dimension critique, sociologique ou politique de ce courant ;
- s'interroger sur sa propre pratique de la communication numérique ;
- s'interroger sur l'impact des médias numériques sur sa propre pratique artistique.

Évaluation :
- examen écrit en fin de quadrimestre
  L'étudiant(e) produit un travail personnel, critique et documenté sur l'un des aspects du cours (une œuvre, un courant, un artiste, une problématique). Ce travail peut, si l'étudiant(e) le souhaite, prendre une forme directement inspirée de sa propre pratique artistique ;
- les étudiant(e)s sont encouragé(e)s, mais non tenu(e)s, à réaliser ce travail en groupes de 3 ou 4, afin de créer une dynamique dans la réflexion.
- En cas de 2e session, examen en fin de 3e quadrimestre

Langue d'enseignement :
- français

Sources :
- les présentations PowerPoint contenant tous les liens et ressources documentaires sont disponibles pour téléchargement à l'issue de chaque cours, et tiennent lieu de syllabus.

UE 7.03.2 HISTOIRE DE L'ART : 18ème SIECLE

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 2
Nombre de crédits : 2
Prérequis : -
Corequis : -

GB020.0154 Histoire et actualité des arts : De la renaissance à la fin du XIXe siècle

2 crédits, 30 h
Activité obligatoire
Professeur : Kevin Saladé, kevin.salade@lacambre.be

Contenu :
- le cours vise à explorer la production artistique de l'Occident à travers l'examen d'œuvres et de problématiques significatives de l'histoire de l'art de la Renaissance au XIXè siècle.
- le cours croise une approche chronologique de la période considérée et un ensemble de questions et de paradigmes – le temps, l'espace, l'image, le système moral, etc – qui permettent d'ouvrir l'analyse à des champs connexes à l'histoire de l'art et aux problématiques de l'art moderne et contemporain.
- au cours du second quadrimestre, nous allons nous intéresser aux grands bouleversements que connurent les arts entre le XVIè et le XIXé siècles. Ainsi, nous traiterons de la poétique en tant que système des arts qui pèsera sur les courants esthétiques en Occident jusqu'à la fin du XVIIIè siècle. Ensuite, nous envisagerons les conséquences des crises religieuses qui ont traversé l'Europe chrétienne et ont amené des expressions particulières dans le baroque italien et le classicisme français, les querelles artistiques qui ont émaillé cette époque (« Couleur contre Dessin », « Anciens contre Modernes »,…) et l'émergence d'une catégorie nouvelle, celle des Beaux-Arts, qui entraînera avec elle de nouvelles conceptions esthétiques. Enfin, nous aborderons les profonds bouleversements de la société aux XVIIIè et XIXè siècles qui vont contribuer à ouvrir les chemins de la modernité et de nouveaux langages artistiques aptes à traduire ce rapport inédit de l'artiste face à un monde en constante mutation.

Méthode :
- chaque cours est conçu de manière à se focaliser essentiellement sur la lecture des œuvres d'art, la compréhension des œuvres, l'appropriation d'un vocabulaire précis adapté à chacun des arts envisagés. En outre, l'étudiant sera amené à envisager les œuvres de manière autonome et critique, ainsi qu'à établir des liens entre les caractéristiques plastiques et narratives des œuvres et le contexte historique, littéraire, social, scientifique et philosophique.
- des thématiques transversales tenteront de répondre aux deux nécessités inscrites au projet pédagogique et artistique de l'ENSAV La Cambre : l'approfondissement et l'ouverture. Chaque problème qui s'est posé aux artistes de la période envisagée sera l'occasion d'un va-et-vient dans l'histoire de l'art, des origines de la figuration à nos jours.

Acquis d'apprentissage :
- prise de notes
- connaissance critique de la période étudiée, socle de références conceptuelles et visuelles
- capacité à articuler ces connaissances et ces références avec une réflexion sur la culture visuelle et la création contemporaines.

Évaluation :
- examen écrit en fin de 2e quadrimestre et, en cas d'échec, seconde session en fin de 3e quadrimestre.

Langue d'enseignement :
- français

Sources :
Syllabus : le cours est accompagné d'un résumé reprenant le fil conducteur du cours, ainsi que d'une bibliographie. Des fichiers, reprenant l'ensemble des diapositives projetées au cours, sont fournis aux étudiants.

UE 7.04.2 PHILOSOPHIE

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 2
Nombre de crédits : 2
Prérequis : -
Corequis : -

G020.B0170 Philosophie : Générale

2 crédits, 30 h
Activité obligatoire
Professeur : Gilles Collard, gilles.collard@lacambe.be

Contenu :
- les grands courants de l'histoire (occidentale) de la philosophie, depuis les présocratiques jusqu'au XXe siècle.

Méthode :
- pont à faire dès que possible avec des questions éthiques, idéologiques et politiques contemporaines.
- une partie cours est donnée ex cathedra
- une autre partie propose des lectures de textes : de la tradition et sur le lien de la tradition à des questions contemporaines.

Acquis d'apprentissage :
- assimiler les concepts fondamentaux de l'histoire de la philosophie
- être capable d'une réflexion générale sur la matière.

Évaluation :
- examen écrit à l'issue du 2e quadrimestre et en cas de 2e session en fin de 3e quadrimestre.

Langue d'enseignement :
- français

Sources :
Syllabus disponible. Recueil de textes à collecter par le professeur.
Bibliographie : *Histoire de la Philosophie occidentale*, Jean François Revel, éd. Poche ; *La trahison des Lumières*, Jean-Claude Guillebaud, éd. Poche).

PREMIER CYCLE
Domaine : Arts plastiques, visuels et de l'espace

Option 03 - CINÉMA D'ANIMATION

2022 - 2023

SUITE DU PROGRAMME (BLOC 3)

			Quadri	Crédits	Heures	Pondér.
	UE 1.03.3	**CINEMA D'ANIMATION : ATELIER 3**	1 + 2	**19**	**285**	**31,67%**
	A120.C0015	Cinéma d'animation : Atelier		19	285	31,67%
	UE 1.03.4	**CINEMA D'ANIMATION : ATELIER 4**	1 + 2	**17**	**255**	**28,33%**
	A120.C0016	Cinéma d'animation : Atelier		17	255	28,33%
1 UE à choisir	**UE 2.03.3**	**CINEMA D'ANIMATION : MODULE 7**	1	**5**	**75**	**8,33%**
	A100.C0504	Cinéma d'animation : Atelier, module 7		5	75	8,33%
	UE 2.XX.3	**STAGE INTERNE* (selon l'atelier choisi)**	1	**5**	**75**	**8,33%**
	S100.CXXXX	Ou Stage interne		5	75	8,33%
	UE 3.06.3	**TECHNIQUES DE SONORISATION 5**	1	**2**	**30**	**3,33%**
	T100.C0312	Techniques et technologies : Sonorisation des films		2	30	3,33%
	UE 3.07.3	**TECHNIQUES DE SONORISATION 6**	2	**2**	**30**	**3,33%**
	T020.C0313	Techniques et technologies : Sonorisation des films		2	30	3,33%
1 UE à choisir parmi les 3	**UE 6.0X.3**	**ARTS NUMERIQUES 3**	1 + 2	**5**	**75**	**8,33%**
	A120.C0XXX	Arts numériques : Atelier (3D, Capteurs, Netart, Son, Vidéo)		5	75	8,33%
	UE 6.02.3	**COULEUR 3**	1 + 2	**5**	**75**	**8,33%**
	A120.C0120	Couleur : Général		5	75	8,33%
	UE 6.03.3	**MODELE VIVANT 3**	1 + 2	**5**	**75**	**8,33%**
	A120.C0132	Dessin : Modèle vivant		5	75	8,33%
	UE 7.01.3	**HISTOIRE DE L'ART : XIXe ET XXe SIECLES 1**	1	**2**	**30**	**3,33%**
	G100.C0155	Histoire et actualité des arts : XIXe et XXe siècles		2	30	3,33%
	UE 7.02.3	**PHILOSOPHIE : ESTHETIQUE 1**	1	**2**	**30**	**3,33%**
	G100.C0171	Philosophie : Esthétique		2	30	3,33%
	UE 7.03.3	**HISTOIRE DE L'ART : XIXe ET XXe SIECLES 2**	2	**2**	**30**	**3,33%**
	G020.C0156	Histoire et actualité des arts : XIXe et XXe siècles		2	30	3,33%
	UE 7.04.3	**PHILOSOPHIE : ESTHETIQUE 2**	2	**2**	**30**	**3,33%**
	G020.C0172	Philosophie : Esthétique		2	30	3,33%
1 UE à choisir parmi les 3	**UE 7.05.3**	**SEMIOLOGIE DES MEDIAS**	2	**2**	**30**	**3,33%**
	G020.C0169	Sémiologie : Média		2	30	3,33%
	UE 7.06.3	**ANTHROPOLOGIE DE L'ART**	2	**2**	**30**	**3,33%**
	G020.C0616	Sciences humaines et sociales : Anthropologie de l'art		2	30	3,33%
	UE 7.07.3	**LITTERATURE CONTEMPORAINE**	2	**2**	**30**	**3,33%**
	G020.C0319	Littérature contemporaine		2	30	3,33%
		Total		**60**	**900**	**100,00%**

La répartition des cours spécifiques et des cours généraux entre Q1 et Q2 est susceptible de modifications en fonction des horaires définitifs.

PREMIER CYCLE
Option 03 – CINÉMA D'ANIMATION – BLOC 3

UE 1.03.3 CINEMA D'ANIMATION : ATELIER 3

Niveau de certification : 6
Quadrimestres : 1 + 2
Nombre de crédits : 19
Prérequis : - UE 1.03.2
Corequis : -

A120.C0015 Cinéma d'animation : Atelier

19 crédits, 285 h
Activité obligatoire
Professeur : Vincent Gilot, vincent.gilot@lacambre.be

Contenu :
- choix et mise en œuvre des techniques de réalisation du film d'animation : dessin, volume, animation sous la caméra, etc.,
- expérimentation des technologies matérielles et logicielles du cinéma d'animation.
- réflexion sur la production, la diffusion et les enjeux de l'image animée.

Méthode :
- pédagogie basée sur la réflexion, la communication, l'analyse, le débat,
- réalisation d'un projet personnel d'animation : définition de l'intention, des références artistiques et des modes de production
- travail en groupe de tous niveaux dans des locaux affectés à des finalités.
- vision collective et régulière des avancements des projets.

Acquis d'apprentissage :
- prendre en compte l'ensemble des conditions d'une réalisation artistique, aussi bien objectives — durée, format, technique — que subjectives — intention et références culturelles,
- pouvoir utiliser de façon pertinente les fondamentaux du cinéma d'animation.
- capacité d'analyse du travail effectué et des résultats obtenus.

Évaluation :
- évaluation continue par l'équipe pédagogique (50%) dont :
  évaluation partielle en fin de 1er quadrimestre (20%)
  évaluation finale en fin de 2e quadrimestre (30%)
- évaluation par un jury artistique à l'issu du second quadrimestre : 50%

Langue d'enseignement :
- français

Sources :
Bibliographie : *The Ilusion of Life*, de Franck Thomas and Ollie Johnston (1981) ; *Techniques d'animation* de Richard Williams (2011) ; *Esthétique du cinéma d'animation* de Georges Sifianos (2012

UE 1.03.4 CINEMA D'ANIMATION : ATELIER 4

Niveau de certification : 6
Quadrimestres : 1 + 2
Nombre de crédits : 17
Prérequis : - UE 1.03.2
Corequis : -

A120.C0016 Cinéma d'animation : Atelier

17 crédits, 255 h
Activité obligatoire
Professeur : Vincent Gilot, vincent.gilot@lacambre.be

Contenu :
- choix et mise en œuvre des techniques de réalisation du film d'animation : dessin, volume, animation sous la caméra, etc.,
- expérimentation des technologies matérielles et logicielles du cinéma d'animation.
- réflexion sur la production, la diffusion et les enjeux de l'image animée.
- réalisation d'un premier film d'animation, intégrant les composantes image, son et narration

Méthode :
- pédagogie basée sur la réflexion, la communication, l'analyse, le débat,
- réalisation d'un projet personnel d'animation : technique et sujet choisis librement,
- définition par l'étudiant de l'intention, des références artistiques et des modes de productions
- regroupement d'étudiants de tous niveaux dans des locaux affectés à des finalités.
- vision collective et régulière de l'avancement des projets de films

Acquis d'apprentissage :
- prendre en compte l'ensemble des conditions d'une réalisation artistique, aussi bien objectives — durée, format, technique — que subjectives — intention et références culturelles,
- utiliser de façon pertinente les fondamentaux du cinéma d'animation dans un projet personnel
- développer un regard critique

Évaluation :
- évaluation continue par l'équipe pédagogique (50%) dont :
  évaluation partielle en fin de 1er quadrimestre (20%)
  évaluation finale en fin de 2e quadrimestre (30%)
- évaluation par un jury artistique à l'issu du second quadrimestre : 50%

Langue d'enseignement :
- français

Sources :
Bibliographie : *The Ilusion of Life*, de Franck Thomas and Ollie Johnston (1981) ; *Techniques d'animation* de Richard Williams (2011) ; *Esthétique du cinéma d'animation* de Georges Sifianos (2012).

UE 2.03.3 CINEMA D'ANIMATION : MODULE 7

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 1
Nombre de crédits : 5
Prérequis : -
Corequis : -

En début d'année académique, le professeur responsable d'option précise les blocs annuels dans lesquels l'étudiant est autorisé à suivre un stage interne.

A100.C0504 Cinéma d'animation : Atelier, module 7

5 crédits, 75 h
Activité obligatoire pour les étudiants qui ne suivent pas de stage interne
Professeur : Vincent Gilot, vincent.gilot@lacambre.be

Contenu :
- aborder les techniques de base du cinéma d'animation et ses spécificités : découpage, storyboard, layout, cycle, rythme ... au travers de différentes techniques : dessin, volume, animation sous la caméra, etc.
- appréhender le film d'animation sous ses différentes composantes : image, son, narration,
- s'initier aux technologies matérielles et logicielles du cinéma d'animation.

Méthode :
- pédagogie basée sur la réflexion, la communication, l'analyse, le débat,
- travaux réalisés à partir de consignes formelles (format, technique, durée) et conceptuelles (intention, référence)
- proposition d'un cadre structuré dans lequel les étudiants développent leur imaginaire et exploitent leurs acquis,
- regroupement d'étudiants de tous niveaux dans des locaux affectés à des finalités.

Acquis d'apprentissage :
- prendre en compte l'ensemble des conditions d'une réalisation artistique, aussi bien objectives — durée, format, technique — que subjectives — intention et références culturelles,
- utiliser de façon pertinente les fondamentaux du cinéma d'animation.

Évaluation :
- évaluation par l'équipe pédagogique à l'issue du 1er quadrimestre.

Langue d'enseignement :
- français

UE 2.XX.3 STAGE INTERNE (Selon l'atelier choisi)

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 1
Nombre de crédits : 5
Prérequis : -
Corequis : -

S100.CXXXX Stage interne

5 crédits, 75h
Deux stages internes sont obligatoires au cours du cycle de Bachelier

Stage à choisir dans une option différente de celle où l'étudiant est inscrit.

UE 3.06.3 TECHNIQUES DE SONORISATION 5

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 1
Nombre de crédits : 2
Prérequis : -
Corequis : -

T100.C0312 Techniques et technologies : Sonorisation des films

2 crédits, 30 h
Activité obligatoire
Professeur : en cours de recrutement

Contenu :

Partie théorique :
- étude de la photométrie, de la thermo colorimétrie, des formats numériques, des CODECs, du stockage, des systèmes de diffusion et des réseaux de distribution.

Partie pratique :
- gestion du synchronisme.
- enregistrements musicaux.
- fabrication d'une trame sonore à thème en multipiste.

Méthode :
- le cours comprend une partie théorique et une partie pratique qui est conçue comme un atelier d'apprentissages sonores. Les étudiants participent à des exercices collectifs de critiques.

Acquis d'apprentissage :
- maîtrise des outils de diffusion des films dans les standards Haute Définition,
- maîtrise du montage image et son,
- connaissances des modalités de mixage.

Évaluation :
- examens écrit et oral à la fin du premier quadrimestre. En cas de 2e session, à la fin du 3e quadrimestre.
- critères : l'évaluation de la capacité de l'étudiant à intégrer les données théoriques dans la pratique de l'animation fait l'objet de l'évaluation globale de l'option.

Langue d'enseignement :
- français

UE 3.07.3 TECHNIQUES DE SONORISATION 6

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 2
Nombre de crédits : 2
Prérequis : -
Corequis : -

T020.C0313 Techniques et technologies : Sonorisation des films

2 crédits, 30 h
Activité obligatoire
Professeur : en cours de recrutement

Contenu :

Partie théorique :
- étude de la photométrie, de la thermo colorimétrie, des formats numériques, des CODECs, du stockage, des systèmes de diffusion et des réseaux de distribution.

Partie pratique :
- gestion du synchronisme.
- enregistrements musicaux.
- fabrication d'une trame sonore à thème en multipiste.

Méthode :
- le cours comprend une partie théorique et une partie pratique qui est conçue comme un atelier d'apprentissages sonores. Les étudiants participent à des exercices collectifs de critiques.

Acquis d'apprentissage :
- maîtrise des outils de diffusion des films dans les standards Haute Définition
- maîtrise du montage image et son
- connaissances des modalités de mixage.

Évaluation :
- examens écrit et oral à la fin du deuxième quadrimestre. En cas de 2e session, à la fin du 3e quadrimestre.
- critères : l'évaluation de la capacité de l'étudiant à intégrer les données théoriques dans la pratique de l'animation fait l'objet de l'évaluation globale de l'option.

Langue d'enseignement :
- français

UE 6.0X.3 ARTS NUMERIQUES 3 (Unité d'enseignement optionnelle)

Niveau de certification : 6
Quadrimestres : 1+2
Nombre de crédits : 5
Prérequis : -
Corequis : -

5 crédits, 75 h
Activité à optionnelle : 1 cours artistique de soutien à l'option à choisir parmi 4 cours.
Professeur : Serge Hoffman, serge.hoffman@lacambre.be

Contenu :
Le cours propose 5 modules au choix de l'étudiant :
- 3D
- Capteurs
- Netart
- Son
- Vidéo
- Narration visuelle

Le contenu, la méthode et les acquis d'apprentissage spécifiques à chaque module sont définis ci-après.

Évaluation :
- 1er quadrimestre, 35%, répartis de la manière suivante :
  évaluation continue des exercices : 20%
  réalisation et défense du travail intermédiaire : 15%
- 2e quadrimestre : 65%, répartis de la manière suivante :
  évaluation continue des exercices : 25%
  réalisation d'un dossier présentant le travail final: 10%,
  réalisation et défense du travail final : 30%

Langue d'enseignement :
- français

A120.C0738 Arts numériques : Atelier - 3D

Contenu :
- découverte de grands courants des arts 3D, de leur histoire, de leurs artistes, et des rapports avec l'histoire générale de l'art,
- acquisition des bases nécessaires à la modélisation et à l'animation 3D à travers un logiciel spécifique,
- compréhension du potentiel, de la spécificité et des limites des images de synthèse dans leur globalité.

Méthode :
- alternance d'exercices pratiques d'expérimentation artistique et cours à caractère plus théorique et culturel,
- élaboration et réalisation d'un projet personnel,
- présentation régulière du projet, lors d'entretiens individuels ou collectifs.

Acquis d'apprentissage :
- maîtriser les fonctions de base du logiciel étudié,
- faire preuve de curiosité, d'engagement,
- approfondir ses connaissances et savoir-faire en fonction des besoins spécifiques,
- mettre en œuvre en toute autonomie des connaissances techniques, artistiques et culturelles, afin de comprendre, d'imaginer, de créer et de défendre un projet personnel.

A120.C0742 Arts numériques : Atelier - Capteurs

Contenu :
- découverte de grands courants des arts interactifs, de leur histoire, de leurs artistes, des institutions et de ses rapports avec l'histoire générale de l'art,
- panorama des logiciels d'interaction en temps réel (Isadora, Max, etc.),
- initiation à un ou plusieurs logiciels d'interaction (Isadora, processing),
- initiation aux interfaces « homme-machine »,
- exploration des différents type de capteurs et leurs utilisations pratiques (son, vidéo, lumière, chaleur, mouvement, pression, etc.),
- exploration des différents type d'actionneurs et leurs utilisations pratiques (lumière, moteur, etc.),
- initiation au Hacking et détournement de matériel existant (Kinect, Wiimot, etc.),
- découverte des protocoles de communication Midi et OSC et leur utilisation pratique en interactivité,
- initiation à la vidéo et à l'audio numériques en temps réel.

Méthode :
- alternance d'exercices pratiques d'expérimentation artistique et cours à caractère plus théorique et culturel,
- élaboration et réalisation d'un projet de travail personnel ou de groupe,
- présentation régulière du travail en cours, lors d'entretiens individuels ou collectifs.

Acquis d'apprentissage :
- mettre en œuvre en toute autonomie des connaissances techniques, artistiques et culturelles, afin de comprendre, d'imaginer, de créer et de défendre une oeuvre interactive complexe,
- mettre en place une stratégie de communication et d'archivage autour du projet personnel par la réalisation d'un dossier explicatif.

A120.C0741 Arts numériques : Atelier - NetArt

Contenu :
- étude de l'histoire de l'art internet (de DADA au postinternet), de ses artistes, de ses institutions (les prix, les concours) et de ses modes de diffusion,
- rencontre ou vision d'interviews (réalisés spécialement pour le cours) de nombreux acteurs de l'art internet et post internet (critiques, curateurs, artistes, collectionneurs, galeristes),
- étude d'Internet du point de vue historique (de la boussole aux réseaux sociaux), de son fonctionnement institutionnel et technique,
- mise en perspective critique des cultures internet et de leur récupération dans l'art (mèmètique),
- présentation et analyse critique de sites artistiques,
- initiation critique aux langages constitutifs d'internet (HTML, CSS…),
- initiation critique au nouveaux outils utilisés par les artistes (Twitter, Facebook, etc.),
- conception et intégration et détournement d'images à travers des logiciels spécifiques,
- initiation critique aux outils de recherche et à leur détournement (Google art),
- réflexion sur la monétisation des œuvres par l'étude de quelques contrats de vente de site web artistique,
- découverte et mise en place de moyens classiques et alternatifs de diffusion d'un site web artistique (clé USB, Piratebox, Smartphone, objets connectés, etc.),
- initiation critique au « darknet », à la réalité augmentée, aux QRcode, au glitch, aux monnaies alternatives (Bitcoin) dans une perspective artistique,
- réflexion pratique sur la préservation, conservation, restauration des œuvres numériques et de netart.

Méthode :
- alternance entre expérimentations pratiques et cours à caractère plus théorique et culturel.
- élaboration et réalisation de projets communs,
- évaluation régulière du travail en cours, lors d'entretiens collectifs.
- Acquis d'apprentissage
- mettre en œuvre les connaissances techniques acquises dans un projet artistique Internet ou post Internet,
- penser la monstration/diffusion/monétisation de son projet.

A120.C0740 Arts numériques : Atelier - Son

Contenu :
- étude de l'histoire de la prise de son,
- initiation au fonctionnement de l'oreille et du son,
- initiation aux bases de la MAO,
- initiation à l'électroacoustique (les effets, l'égalisation, les techniques de synthèse),
- découverte des interfaces (les microphones, les haut-parleurs, la table de mixage, la table de mixage),
- initiation aux bases du mixage audio et aux insérables numériques.
- approfondissement de la prise de son analogique et numérique et de l'étude des microphones (typologie et expérimentation),
- étude des plans sonores, de la réverbération, de l'acoustique,
- initiation à l'audionumérique, aux fréquences d'échantillonnage, à la compression dynamique et numérique du son,
- découverte du « mastering »,
- étude de différents champs d'application du son: musique de film, musique de scène, décor sonore, illustration sonore, installation, etc.,
- expérimentation de la diffusion sonore, de ses médias,
- expérimentation sur la monophonie, la stéréophonie, la multi diffusion, la spatialisation.
- travaux pratique d'électronique en lien avec le son,
- suivi du projet de fin d'année.

Méthode :
- les exercices pratiques sur les logiciels et avec le matériel, les expérimentations, alternent avec des cours plus théoriques et culturels (écoutes, analyses de films expérimentaux, etc.),
- élaboration d'un dossier de production documenté lié au projet personnel,
- élaboration et réalisation d'un projet personnel ou de groupe,
- présentation régulière du projet, lors d'entretiens individuels ou collectifs.

Acquis d'apprentissage :
- Mettre en œuvre les connaissances artistiques et techniques acquises sur la prise de son, le montage, le mixage multipistes et la spatialisation sonore dans un un projet sonore complexe.
- développer l'esprit d'écoute et d'analyse d'environnements sonores et abstraits.

A120.C0739 Arts numériques : Atelier - Vidéo

Contenu :
- initiation au processus de réalisation d'un film sur support numérique : numérisation des rushes, montage à l'aide d'un logiciel spécifique, effets, intégration du son, finalisation, compression du film en fonction des options de diffusion (Web, installation),
- mise en perspective du processus de réalisation d'un film (réfléchir au découpage, à l'organisation des images et des sons),
- découverte d'un cinéma différent par l'analyse des œuvres de réalisateurs travaillant sur le support filmique et sur des installations vidéo,
- apprentissage pratique du montage à travers un logiciel spécifique,
- initiation au « compositing » à travers un logiciel spécifique,
- réflexion pratique sur la monstration du film ou comment le temps cinématographique est exposé, spatialisé dans un espace autre que l'écran (spatialisation de l'image dans un espace muséal ou projection en extérieur, dispositif technique).

Méthode :
- les exercices pratiques de montage par la réalisation d'une bande annonce alternent avec des cours plus théoriques et culturels (vision et analyse de films),
- élaboration et réalisation d'un projet personnel,
- présentation régulière du projet, lors d'entretiens individuels ou collectifs.

Acquis d'apprentissage :
- utiliser de manière avancée un logiciel de montage vidéo,
- mettre en œuvre en toute autonomie les connaissances acquises, techniques, artistiques et culturelles,

à travers un projet vidéo personnel.

UE 6.02.3 COULEUR 3 (Unité d'enseignement optionnelle)

Niveau de certification : 6
Quadrimestres : 1+2
Nombre de crédits : 5
Prérequis : -
Corequis : -

A120.C0120 Couleur : Général

5 crédits, 75 h
Activité optionnelle : 1 cours artistique de soutien à l'option à choisir parmi 4 cours
Professeur : Inez Michiels, inez.michiels@lacambre.be

Contenu :
- Le cours s'adresse aux étudiants qui souhaitent faire des choix de conception éclairés pour communiquer une signification et pour évoquer une émotion spécifique à travers leurs créations.
- Soutenus par des recherches scientifiques, ils apprennent à modeler une certaine ambiance, valeur, identité ou fonction.
- Les couleurs sont le fil conducteur de ce cours aux multiples facettes, car elles sont de puissants porteurs de signification qui évoquent des réponses émotionnelles, mesurables à la fois universelles, culturelles et individuelles dans certains contextes. De plus, en raison de leur qualité abstraite, les couleurs permettent des liens synesthésiques avec d'autres formes d'expression telles que la forme, la composition, la texture, la matière, la musique et la danse.
- En premier lieu, la couleur est déconstruite jusque dans ses plus petites significations. Elle est ensuite reconstruite en concepts simples à travers les couleurs primaires et en réseaux sémantiques plus complexes à travers des combinaisons de couleurs, des nuances et des teintes de couleurs qui couvrent tout le spectre visible.
- Enfin, les autres modes d'expression, telles que la forme, la composition, la texture, la matière, la musique, et la danse, sont systématiquement comparés pour finalement aborder l'arsenal des signes à la disposition d'un concepteur ou d'un artiste.
- Nous examinons le rôle que jouent la nature et la culture dans le processus de donner du sens et comment la signification change en fonction du contexte dans lequel se situe un signe. Les préférences personnelles sont établies et on tente de concevoir en fonction d'une certaine préférence personnelle.
- Le cours est avant tout axé sur la pratique avec de nombreux exercices, des jeux-questionnaires et d'expérimentations. Ainsi, la liberté créative des étudiants est élargie et leur intuition aiguisée par la connaissance accrue du potentiel communicatif des possibilités visuelles et auditives.

Méthode :
- À l'aide d'études, d'exemples, d'exercices, des jeux-questionnaires et d'expérimentations, les étudiants deviennent compétents dans l'application consciente du langage non verbal qu'ils utilisent, quelle que soit la discipline qu'ils pratiquent.
- Des instruments utilisés dans l'industrie pour mesurer la réponse émotionnelle sont mis à la disposition. permettant de mesurer des réponses émotionnelles et des attitudes chez des individus, aident à faire des choix précis dans l'assemblage des divers moyens d'expression.
- Les recherches scientifiques des sciences du design, des sciences humaines, de la neurologie et de la biologie sont évaluées et interprétées afin qu'elles puissent être appliquées dans le processus créatif.
- À la fin de chaque leçon, les projets transdisciplinaires des étudiants sont discutés.

Acquis d'apprentissage :
- Après avoir suivi ce cours, les étudiants seront en mesure de faire des choix de conception plus confiants en tenant compte de l'expérience de l'utilisateur ou du spectateur.
- Ils prendront conscience des différences et des similitudes internationales dans la manière dont les représentations non verbales sont vécues.
- Ils acquierront la compétence d'évoquer des glissements de signification et d'émotion grâce aux petits changements dans leur création.
- Les étudiants seront capables d'augmenter la convivialité et la sécurité d'un produit ou d'un espace.
- Ils sauront évoquer efficacement les valeurs et l'identité d'un produit, d'une marque ou d'un service dans un design.
- Sur la base de réseaux sémantiques, ils pourront composer des storylines et des personnages et les

façonner de manière sensée.
- Ils seront capables d'effectuer une analyse sémantique approfondie d'une création à l'aide de divers instruments de mesure.
- Grâce à la prise de conscience de la signification des concepts, ils pourront communiquer plus efficacement avec une équipe de conception.
- Ils pourront mieux interpréter la recherche scientifique et l'appliquer dans la pratique.

Évaluation :
- Évaluation continue :
  Évaluation en fin du 1e quadrimestre 50%
  Évaluation en fin du 2e quadrimestre 50% répartis comme suit:
    Travaille du recherche 20%
    Originalité et créativité du projet 15%
    Qualité de la présentation 15%

Langue d'enseignement :
- Anglais - Français - Néerlandais

UE 6.03.3 MODELE VIVANT 3 (Unité d'enseignement optionnelle)

Niveau de certification : 6
Quadrimestres : 1+2
Nombre de crédits : 5
Prérequis : -
Corequis : -

A120.C0132 Dessin : Modèle vivant

5 crédits, 75 h
Activité optionnelle : 1 cours artistique de soutien à l'option à choisir parmi 4 cours
Professeurs : Anne Desobry, anne.desobry@lacambre.be
et Dominique Van den Bergh, dominique.vandenbergh@lacambre.be

Contenu :
- première partie : travail de recherche en dessin, suivant des propositions faites par les professeurs (par ex. liées au texte, au modèle, au document, au travail en option…), ouvrant des questionnements très divers et l'exploration de la relation entre idée et langage plastique
- modules permettant une recherche plus poussée autour de sujets spécifiques (moulage/empreinte, méthodologie de recherche/analyse du travail)
- seconde partie : élaboration et développement d'un projet personnel en interrogeant la pratique dans l'option.

Méthode :
- les résultats des recherches et l'évolution du projet personnel sont suivis individuellement par un professeur
- un carnet de recherches (notes, archives) sert d'outil de prospection et de communication.
- échanges de points de vue par interventions spontanées, ou autour de présentations d'ensembles.

Acquis d'apprentissage :
- utiliser le dessin comme un moyen d'expression personnelle.
- pouvoir faire évoluer un projet particulier, en liant l'exploration du sens et le choix plastique.

Évaluation :
- évaluation continue.
  évaluation en fin de 1er quadrimestre : 50%
- évaluation en fin de 2e quadrimestre : 50%
- critères : l'évaluation se fait lors d'un entretien autour de la présentation du travail. Elle prend en compte la présence active de l'étudiant, l'évolution, la singularité et la pertinence de ses recherches.

Langue d'enseignement :
- français

UE 7.01.3 HISTOIRE DE L'ART : XIXe ET XXe SIECLES 1

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 1
Nombre de crédits : 2
Prérequis : -
Corequis : -

G100.C0155 Histoire et actualité des arts : XIXe et XXe siècles

2 crédits, 30 h
Activité obligatoire
Professeur : Raphaël Pirenne, raphael.pirenne@lacambre.be

Contenu :

- Ce cours est constitué de deux modules autonomes afin d'analyser les pratiques artistiques de la période allant du XIXe siècle au XXe siècle. Il vise à attester de la pluralité des formes et des problématiques produites sur cette période partant de deux axes méthodologiques qui conditionnent son approche : d'une part, en opérant une lecture de ce panorama en lien avec le contexte socio-historique et les dynamiques politiques et économiques qui caractérisent cette période (émergence du capitalisme économique et d'un monde globalisé, naissance de l'industrie culturelle et de techniques de production standardisée, etc. autant d'aspects modifiant notre vision du réel et dès lors sa retranscription) ; d'autre part, en prenant acte de l'ouverture et de la renégociation constante de la notion de modernité qui s'y réalise, ouverture à d'autres formes mais aussi à d'autres aires géographiques et culturelles, au-delà du monde occidental.

- Le premier module revient de manière chronologique sur les phénomènes culturels et artistiques de cette période en tenant compte de la production des discours qui les accompagne. Tout en retraçant les linéaments de l'histoire de la modernité dès le XVIIIe siècle, il s'agit moins de produire une histoire de l'art des noms et des mouvements que de partir des mutations économiques et politiques, techniques, sociales et scientifiques siècle afin de voir comment put s'instaurer un renouvellement du rapport à l'art et à la culture en général dont les pratiques les plus récentes restent toujours dans une certaine mesure tributaire. Il s'agit en effet d'identifier quelles opérations, procédures, paradigmes ont pu conditionner l'art et la culture sur cette période. On interrogera, afin de donner quelques exemples des problématiques directrices de ce module, la renégociation du rapport à la vision suite au développement des sciences physiologiques et de nouveaux outils techniques ; la problématique des utopies sociales qui se constitue suite au développement du capitalisme industriel au XIXe siècle ; le paradigme de l'autonomie moderniste et celui de la reproductibilité technique ; pour enfin voir comment la seconde moitié du XXe siècle, suite à un ensemble de mutations sociales, économiques et politiques engagea l'art à refondre son rapport tant à la nature qu'à la culture. Il s'agira aussi tout au long de ce module d'engager une *désoccidentalisation* de la lecture que l'on tient pour usuelle de la modernité, en mettant en évidence comment des cultures autres qu'occidentales se constituèrent sur cette période ce, en revenant sur des pratiques artistiques ciblées.

Méthode :
- Cours ex-cathedra, mêlant images fixes et animées, interviews et textes, afin de construire, étapes par étapes, cette histoire complexe de la modernité.

Acquis d'apprentissage :

- disposer d'une vue diachronique des principales mutations qui caractérisent l'évolution de l'art et de la culture depuis le XIXe siècle au XXe siècle, ainsi que de notions et de concepts permettant d'analyser les œuvres d'art de cette période et de comprendre leur inscription dans l'histoire.

Évaluation :
- Examen écrit en fin de 1er quadrimestre et en cas de 2e session, en fin de 3e quadrimestre.

Langue d'enseignement :
- Français

Sources :
- Syllabus rassemblant notes, images et dossiers de textes.

UE 7.02.3 PHILOSOPHIE : ESTHETIQUE 1

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 1
Nombre de crédits : 2
Prérequis : -
Corequis : -

G100.C0171 Philosophie : Esthétique

2 crédits, 30 h
Activité obligatoire
Professeur : Gilles Collard, gilles.collard@lacambre.be

Contenu :
- comment faire pour ne pas cacher le monde avec des images et des commentaires qui prétendent le montrer ? Le cours de philosophie esthétique, première partie, propose de prendre un chemin sinueux et fragmentaire qui va de Platon à Michel Foucault en passant par Antonin Artaud, Roland Barthes, Maurice Blanchot, Georges Didi-Huberman, Alfredo Jaar et Claude Lanzmann. Tous interrogent la représentation, le visible et le lisible, la perception et le discours.

Méthode :
- cours ex cathedra composé d'explications et de commentaires de textes philosophiques, poétiques, théoriques ainsi que de lectures de textes, de projections de films.
- la prise de notes par les étudiants est fortement requise, elle participe à la compréhension et à l'acquisition progressive des notions envisagées durant le cours.

Acquis d'apprentissage :
- acquisition critique de notions de philosophie esthétique
- capacité à analyser, conceptualiser, problématiser les différentes questions envisagées durant le cours.
- faculté à écrire un texte critique argumenté à propos d'une question donnée.

Évaluation :
- évaluation en fin de 1er quadrimestre. Celle-ci se fait à cahier et livres ouverts. Les étudiants sont invités à écrire un texte de réflexion critique et problématique à partir d'une question transversale portant sur la matière vue durant le cours.

Langue d'enseignement :
- français

Sources :
Les étudiants ont accès à un syllabus de textes.

Bibliographie : Roland Barthes, *Leçon*, Éditions du Seuil, Paris, 1978. *La Chambre claire* : Note sur la photographie, Gallimard /Seuil ; Cahiers du cinéma, Paris, 1980. *Le Plaisir du texte*, Éditions du Seuil, Paris, 2000 ; Maurice Blanchot, *L'espace littéraire*, Gallimard (coll. Folio Essai), 1988 ; Georges Didi-Huberman *Devant l'image*, Les éditions de Minuit (Collection Critique), 1990. *Images malgré tout*, Les éditions de Minuit, 2003 ; Michel Feuillet, *Représenter Dieu*, Desclée de Brouwer, 2007 ; Michel Foucault, *Les mots et les choses*, Gallimard (Tel), 1966. *L'ordre du discours*, Gallimard, 1971 ; Claude Lanzmann, *Shoah*, 1985 ; Bernard Noël, *Journal du regard*, P.O.L., 1988. *Roman d'un regard*, P.O.L.2003 ; Claudio Pazienza, *Tableau avec chutes*, Komplot Film, 1997 ; Pier Paolo Pasolini, *Theorema*, 1968 ; Platon, *Le Banquet*, *Phèdre* (Traduction, notice et notes par mile Chambry), Flammarion, édition de 1992 ; Giorgio Vasari, *Vies d'artistes* (Traduit de l'italien et préfacé par Gérard Luciani), Gallimard, édition de 2002.

UE 7.03.3 HISTOIRE DE L'ART : XIXe ET XXe SIECLES 2

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 2
Nombre de crédits : 2
Prérequis : -
Corequis : -

G020.C0156 Histoire et actualité des arts : XIXe et XXe siècles

2 crédits, 30 h
Activité obligatoire
Professeur : Raphaël Pirenne

Contenu :

- Ce cours est constitué de deux modules autonomes afin d'analyser les pratiques artistiques de la période allant du XIXe siècle au XXe siècle. Il vise à attester de la pluralité des formes et des problématiques produites sur cette période partant de deux axes méthodologiques qui conditionnent son approche : d'une part, en opérant une lecture de ce panorama en lien avec le contexte socio-historique et les dynamiques politiques et économiques qui caractérisent cette période (émergence du capitalisme économique et d'un monde globalisé, naissance de l'industrie culturelle et de techniques de production standardisée, etc. autant d'aspects modifiant notre vision du réel et dès lors sa retranscription) ; d'autre part, en prenant acte de l'ouverture et de la renégociation constante de la notion de modernité qui s'y réalise, ouverture à d'autres formes mais aussi à d'autres aires géographiques et culturelles, au-delà du monde occidental.

- Le second module est construit de manière thématique en partant d'entrées ou de concepts permettant de tisser des liens dans la modernité. Chaque thème sera traité durant deux séances de deux heures. L'enjeu de cette seconde section est de permettre aux étudiants de disposer d'une vue synoptique de certains phénomènes ou de certaines opérations propres à cette période. Six problématiques seront abordées. Ces problématiques sont données ici à titre indicatif, elles sont susceptibles d'être modifiées en fonction des attentes spécifiques des étudiants qui peuvent varier d'année en année. Nous remettrons en perspective avec l'aide des textes de Jean-François Lyotard et de Perry Anderson la notion de *postmodernité/postmodernisme* afin d'interroger sa validité actuelle ; on interrogera la notion d'*identité plurielle* en partant de la pensée d'Édouard Glissant et des discours de la décolonisation (Fanon, Césaire, Senghor), afin de voir comment l'émergence de ces revendications identitaires dès les années 1950 propose un tout autre cadre de pensée et de compréhension de la culture que celui des avant-gardes occidentales ; on réinterrogera de manière plus spécifique la dialectique *nature/culture* au contact notamment de pratiques artistiques plus récentes (Pierre Huyghe, par exemple) et de la pensée anthropologique de Philippe Descola ; etc.

Méthode :
- Cours ex cathedra, mêlant images fixes et animées, interviews et textes.

Acquis d'apprentissage :
- disposer d'une vue synchronique d'un ensemble de transformations au long cours.
- décloisonner l'approche de cette période en termes de pratiques mais également en termes d'aires géographiques et culturelles.
- produire ses propres connexions entre des formes, des procédures, des paradigmes propres à la période qui nous environne.

Évaluation :
- Examen écrit en fin de 2e quadrimestre et en cas de 2e session, en fin de 3e quadrimestre.

Langue d'enseignement :
- Français

Sources :
- Syllabus rassemblant notes, images et dossiers de textes.

UE 7.04.3 PHILOSOPHIE : ESTHETIQUE 2

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 2
Nombre de crédits : 2
Prérequis : -
Corequis : -

G020.C0172 Philosophie : Esthétique

2 crédits, 30 h
Activité obligatoire
Professeur : Gilles Collard, gilles.collard@lacambre.be

Contenu :
- le cours de philosophie esthétique, deuxième partie, propose de continuer le chemin emprunté au premier quadrimestre. Au cœur de cette deuxième partie, la déconstruction de la métaphysique platonicienne, l'avènement d'un vitalisme esthétique avec Friedrich Nietzsche, Gilles Deleuze, Georges Bataille et Pasolini. La question de l'être chez Martin Heidegger, celle du rapport à l'autre chez Emmanuel Levinas. Le pessimisme jubilatoire de Cioran et de Clément Rosset.

Méthode :
- cours ex cathedra composé d'explications et de commentaires de textes philosophiques, poétiques, théoriques ainsi que de lectures de textes, de projections de films.
- la prise de notes par les étudiants est fortement requise, elle participe à la compréhension et à l'acquisition progressive des notions envisagées durant le cours.

Acquis d'apprentissage :
- acquisition critique de notions de philosophie esthétique
- capacité de conceptualisation et de problématisation
- prise de notes.

Évaluation :
- examen en fin de quadrimestre :
- critères : les étudiants répondent à une série de 3 questions portant sur la matière vue durant le quadrimestre. Afin qu'ils puissent se préparer, une série de trente questions types est donnée aux étudiants au début du quadrimestre.

Langue d'enseignement :
- français

Sources :
Les étudiants ont accès à un syllabus de textes.

Bibliographie : Georges Bataille, *Œuvres complètes*, Gallimard, XII volumes Bibliothèque de la Pléiade,1970-1988 ; Cioran, *Le livre des leurres*. Trad. du roumain par Thomas Bazin et Grazyna Kleweck, Gallimard (Collection Arcades), 1992 ; Gilles Deleuze*, Nietzsche*, Puf (Philosophes), 1965 ; *Kafka, Pour une littérature mineure*, en collaboration avec Félix Guattari, Les éditions de Minuit (coll. « Critique »), Paris, 1975 ; *Rhizome*, en collaboration avec Félix Guattari. Éd. de Minuit, 1976 ; Foucault, Les éditions de Minuit, 1986 ; L'Abécédaire de Gilles Deleuze, avec Claire Parnet (produit et réalise par Pierre-André Boutang), éditions Montparnasse, 2004 ; Martin Heidegger, *Qu'appelle-t-on penser* ?, PUF, 1959 (trad. Aloys Becker et Gérard Granel). *Chemins qui ne mènent nulle part* (1950) (trad. Wolfgang Brokmeier), Gallimard, coll. « Tel », 1962. *Acheminement vers la parole* (1950-1959), Gallimard, (trad. Jean Beaufret, Wolfgang Brokmeier et François Fédier), 1976 ; Emmanuel Levinas, *Totalité et infini,* Nijhoff, La Haye, 1971 ; Friedrich Nietzsche, *Le gai savoir*, 1882 ; Ainsi parlait Zarathoustra, 1885 ; *Ecce Homo*, 1888 in Traduction française Friedrich Nietzsche, Œuvres philosophiques complètes, 14 tomes, en 18 volumes, Gallimard, 1967-1997 ; Clément Rosset *La logique du pire. Éléments pour une philosophie tragique*, P.U.F, « Bibliothèque de philosophie contemporaine », 1971, rééd. P.U.F, « Quadrige », 1993.

UE 7.05.3 SEMIOLOGIE DES MEDIAS (Unité d'enseignement optionnelle)

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 2
Nombre de crédits : 2
Prérequis : -
Corequis : -

G020.C0169 Sémiologie : Média

Contenu :
- examen terminologique du terme média.
- sémiologie et communication.
- inventaire et grammaire des médias de masse.
- débat sur la technique.
- médias collectifs ou individuels : les infra-médias
- sémiologie et disciplines artistiques.

Méthode :
- le cours alterne exposés théoriques et analyses pratiques (analyses d'articles de presse, de photos de presse, d'images télévisuelles, de films, de publicités, de sites internet, d'œuvres plastiques modernes et contemporaines, etc.)
- les exposés veilleront à fournir les connaissances historiques et théoriques nécessaires à aborder la sémiologie des médias et son vocabulaire.
- à partir de textes et de productions médiatiques, puisés essentiellement dans l'actualité et les débats publics, ainsi que d'œuvres plastiques modernes et contemporaines, une participation active des étudiants sera suscitée par l'observation, l'analyse et la réflexion sur les systèmes de signes médiatiques, leurs composantes, leur interprétation, leurs enjeux sociaux et culturels, leurs pouvoirs narratifs et connotatifs et leur fonctionnement esthétique.
- prise de notes indispensable.

Acquis d'apprentissage :
- connaître l'histoire et l'évolution des médias de masse.
- lire, déchiffrer, des messages médiatiques avec une approche sémiologique.
- utiliser de façon pertinente ces acquis historiques et théoriques afin de mener à bien une réflexion critique sur le fonctionnement social, politique, économique et esthétique des médias de masse dans notre société.
- organiser une analyse et une réflexion critique sur les disciplines artistiques, les frontières entre différents champs artistiques, et les limites avec d'autres domaines non artistiques.
- comprendre les enjeux de la conversion numérique actuelle et développer une réflexion personnelle sur le présent et le devenir des médias de masse d'une part et des médiums artistiques d'autre part.

Évaluation :
- La rédaction d'un texte personnel de l'étudiant.e permettra d'évaluer sa capacité à observer, à analyser et à produire une réflexion critique et personnelle sur les médias de masse et sur les disciplines artistiques.
- Les consignes détaillées du travail à remettre sont fournies via la plateforme classroom.google.com
- Les modalités d'évaluation sont identiques en première et en seconde session.

Langue d'enseignement :
- français

Sources :
- un syllabus (comprenant un résumé du cours et une bibliographie sélective) avec le fichier numérique des diapositives du cours sont disponibles via la plateforme *classroom.google.com*

UE 7.06.3 ANTHROPOLOGIE DE L'ART (Unité d'enseignement optionnelle)

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 2
Nombre de crédits : 2
Prérequis : -
Corequis : -

G020.C0616 Sciences humaines et sociales : Anthropologie de l'Art

2 crédits, 30h
Cours au choix
Professeur : Stéphanie Mahieu, mahieu.stephanie@gmail.com

Contenu :

Le cours vise à présenter les questions qui animent l'anthropologie, un accent particulier étant mis sur ses rapports avec l'art. Après une introduction succincte à l'histoire de la discipline anthropologique, le cours présentera ses rapports avec l'histoire de l'art et la création artistique contemporaine, mais également avec la mode, le design, et abordera de manière plus générale le « tournant ethnographique » (l'expression est de Hal Foster) dans l'art contemporain, à la lumière des questionnements actuels sur les questions de genre, d'« appropriation culturelle» et de postcolonialité.

Méthode :
Le déroulé du cours est de type thématique, avec lecture critique de textes (et participation active des étudiants sous forme de séances de séminaires-débat), illustration de chaque thématique par une œuvre d'art contemporaine, visionnage de vidéos, visites urbaines et visites d'institutions culturelles

Acquis d'apprentissage :
- Avoir une vision pertinente de la discipline anthropologique, de ses enjeux contemporains et de ses méthodes, en mettant l'accent sur les liens avec les différentes disciplines enseignées à La Cambre.
- Situer l'anthropologie et les questions d'études postcoloniales dans les questions d'histoire et d'actualité de l'art en général.

Évaluation :
- Type d'évaluation : présentation orale en cours + examen écrit à l'issue du 2e quadrimestre et, en cas de seconde session, à l'issue du 3e quadrimestre.

Langue d'enseignement :
- français

Sources :

- Alloa, Emmanuel, 2015, (dir), *Penser l'Image II. Anthropologies du Visuel*, Paris, Presses du Réel.
- Belting, Hans, 2004, *Pour une anthropologie des Images*, Paris, Gallimard.
- Chérel, Emmanuelle, et Dumont, Fabienne, 2016 (dir), *L'histoire n'est pas donnée. Art contemporain et postcolonialité en France*. Rennes, Presses Universitaires de Rennes.
- Dufrêne, Thierry et Taylor, Anne-Christine, 2009, *Cannibalismes disciplinaires. Quand l'histoire de l'art et l'anthropologie se rencontrent*, http://journals.openedition.org/inha/2712
- Fagnart, Claire, 2007, « Art et ethnographie », *Marges*, 06 | 8-16.
- Fillitz, Thomas, et Van Der Grijp, Paul, 2017, *An Anthropology of Contemporary Art: Practices, Markets, and Collectors*, Bloomsbury.
- Layton, Robert, 2009, *The Anthropology of Art*, Cambridge University Press.
- Schneider, Arnd, et Wright, Christopher (eds), 2010, *Between Art and Anthropology: Contemporary Ethnographic Practice*, Berg Publishers.
- Bakke, Gretchen, Peterson, Marina (eds), 2017, *Between Matter and Method: Encounters in Anthropology and Art*, Bloomsbury Academics.

UE 7.07.3 LITTERATURE CONTEMPORAINE (Unité d'enseignement optionnelle)

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 2
Nombre de crédits : 2
Prérequis : -
Corequis : -

G020.C0319 Littérature : Contemporaine

2 crédits, 30 h
Cours au choix
Professeur : Aliénor Debrocq, alienor.debrocq@lacambre.be

Contenu :
- le cours de littérature contemporaine interroge la question de la modernité en littérature – modernité qui s'extrait volontairement du régime de la consommation, du spectaculaire et de la normalité.
- Marie Darrieussecq, Umberto Eco, Annie Ernaux, Nancy Huston, Charles Juliet, Nathalie Sarraute, Nathalie Quintane, Georges Perec ou encore Virginia Woolf : il s'agit d'étudier les dispositifs mis en place par des auteurs qui réinventent l'espace littéraire en déplaçant les questions de genres (roman/poésie…), du style (lyrisme/formalisme…) ou du travail de la langue.
- les questions de proximité et de dissonance entre littérature et arts plastiques sont également abordées, ainsi que certains écrits autofictifs et journaux d'auteurs qui interrogent l'écriture comme matière vivante, comme processus créatif.

Méthode :
- cours ex cathedra composé d'analyses théoriques et stylistiques de textes, de lectures, d'extraits de films, d'entretiens avec des auteurices et d'une rencontre en classe avec un.e auteurice belge (différent.e chaque année).
- lectures conseillées (certaines obligatoires, nécessaires au suivi et à la compréhension du cours : tous les extraits de textes à lire sont scannés et fournis par le professeur via Classroom / Google Drive).

Acquis d'apprentissage :
- les étudiants sont capables de définir et d'exposer les enjeux d'une certaine littérature contemporaine.
- ils sont capables d'en comprendre et d'en mesurer la pertinence, les innovations et les problématiques, ainsi que d'en commenter des extraits.

Évaluation :
- l'évaluation est composée d'un travail écrit individuel (100%) en fin de quadrimestre, **sur base d'une question ouverte**.
- en cas de 2e session, examen en fin de 3e quadrimestre.

Langue d'enseignement :
- français

Sources :
Bibliographie : Italo CALVINO, *Leçons américaines : aide-mémoire pour le prochain millénaire,* Gallimard, 1989 ; Thomas CLERC, *L'homme qui tua Roland Barthes*, Gallimard, 2010 ; Joseph CONRAD, *Propos sur les Lettres,* Actes Sud, 1992 ; Umberto ECO, *Apostille au Nom de la rose,* 1987 ; Annie ERNAUX, *Les années,* Gallimard, 2008 ; Michel HOUELLEBECQ, *La carte et le territoire,* Flammarion, 2010 ; Nancy HUSTON, *L'espèce fabulatrice,* Actes Sud, 2008 ; Charles JULIET, *Lambeaux,* P.O.L., 1995 ; Jean-Charles MASSERA, *It's too late to say Litterature (Aujourd'hui recherche formes désespérement),* Revue Ah!, Cercle d'art, 2010 ; Martin PAGE, *Manuel d'écriture et de survie,* Seuil, 2014 ; Georges PEREC, *Un homme qui dort,* Denoël, 1967, *La vie mode d'emploi,* Hachette, 1978 ; Nathalie QUINTANE, *Tomates*, P.O.L., 2010, *Crâne chaud*, P.O.L., 2012 ; Nathalie SARRAUTE, *L'ère du soupçon (Essais sur le roman),* Gallimard, 1956 ; Virginia WOOLF, *Une chambre à soi,* 2001 (10/18) ; Revue T.I.N.A., éditions ère ; Revue Vacarme (http://www.vacarme.org).

http://www.vacarme.org).