



école d'art
GRAND ANGOULÈME

Livret de l'étudiant

2020-2021 Classe prépa publique aux concours
d'entrée des écoles supérieures d'art



le grand
huit
association de huit
établissements d'enseignement
supérieur de la région
de Nouvelle-Aquitaine

A
P P
É A



Culture



Grand
Angoulême



Sommaire

- 4. L'école d'art de GrandAngoulême
- 5. Les objectifs pédagogiques et artistiques de la classe prépa
- 6. Une culture de projet
- 8. L'équipe pédagogique
- 10. Présentation de l'année
 - 12. Présentation des ateliers
 - 22. Les workshops
 - 25. Dates : bilans - vacances
 - 26. Bilans et notations
- 28. Coordonnées des établissements culturels

Annexes

- . Fiche de suivi d'inscriptions aux concours
- . Carte du réseau national des écoles supérieures d'art

L'école d'art de GrandAngoulême

La notion d'image est omniprésente dans l'environnement professionnel et culturel de GrandAngoulême.

La ville est connue dans le monde pour son festival de la Bande Dessinée, ainsi que pour l'offre en formations supérieures autour de l'image et des métiers qui en découlent.

L'école d'art est un lieu où s'exerce la créativité applicable à tous les domaines plastiques. Un des points forts de l'école d'art est la richesse de son axe pédagogique autour des fondamentaux permettant la découverte de nombreux ateliers comme la gravure, la céramique, le cinéma d'animation, la création numérique, le textile, l'histoire de l'art... en passant par une initiation au design ou aux questions de l'architecture.

Une année scolaire de préparation (de septembre à mai) permet aux étudiants de cultiver un esprit d'analyse, de faire émerger une expression personnelle et d'être sensibilisés à une culture de l'image et aux multiples possibilités d'expression pour construire leur plan de formation.

Un esprit créatif, quel que soit le domaine d'activité, est la base pour une génération marquée par un besoin d'innovation...

Les objectifs pédagogiques et artistiques de la classe prépa

- △ Encourager la création d'images d'aujourd'hui et de demain
- △ Initier et perfectionner les étudiants aux techniques liées à la peinture, à la couleur, à la sculpture, au dessin, à l'impression de l'image, au multimédia et de façon générale : découvrir les pratiques artistiques et en apprécier le formidable potentiel de transformation du quotidien
- △ Apprendre la lecture des images (peinture, gravure, jeux vidéo, performances...)
- △ Développer l'esprit critique en dispensant des cours d'histoire de l'art, autrement
- △ Initier des différents logiciels (image fixe, en mouvement et son)
- △ Sensibiliser à la diversité des techniques fondamentales de l'expression plastique : volume, dessin, couleur
- △ Concevoir et réaliser un projet artistique
- △ S'approprier les techniques d'analyse et d'écriture
- △ Être accompagné dans la constitution du dossier personnel
- △ Permettre l'éclosion de vocations et de projets artistiques et professionnelles
- △ Participer à différentes manifestations culturelles locales

Une culture de projet

Les arts plastiques sont marqués aujourd'hui par une multitude de techniques contemporaines incluant le son, le texte, le spectacle vivant... Beaucoup d'expositions font appel au déplacement de l'être ou de la matière et au multimédia qui permet d'en superposer les différents modes d'expression.

La pédagogie de l'école d'art dépend beaucoup de la diversité de ses ateliers et de la dynamique qui s'en dégage. La culture de projet en est l'axe central et s'acquiert au fil de l'année. Au-delà de la maîtrise des outils fondamentaux, et soutenue par une dynamique transdisciplinaire, elle irrigue chaque cours de pratique artistique. La culture de projet nécessite la mise en place d'une réflexion personnelle, d'une pensée large, parfois en collectif, parfois en situation professionnelle. Pour que le travail soit abouti, il doit être techniquement intéressant et pertinent, mais aussi nourri de références artistiques, culturelles et s'inscrire dans une réflexion contemporaine. Grâce au réseau de l'école d'art, des liens avec d'autres artistes et structures permettent d'ouvrir les champs d'exploration vers la musique, le théâtre, la danse ou les domaines scientifiques...

Ainsi la pédagogie de l'école d'art se définit autour de plusieurs axes : le savoir-faire, les fondamentaux, les nouvelles technologies et le savoir-être. Il ne s'agit pas pour nous de transmettre un savoir en s'appuyant sur la discipline en tant que telle, mais de bâtir un sens de l'observation critique et singulier, éloigné des modèles scolaires d'apprentissage reproductif. L'enseignement à l'école d'art met donc l'accent sur le développement personnel pour que l'étudiant devienne l'artisan de son propre savoir et soit capable d'initiatives et d'autonomie, clef de l'apprentissage.



Équipe pédagogique

L'enseignant représente pour les élèves une personne ressource auprès de laquelle il cherche une « culture », des connaissances, un état d'esprit et en résumé « un savoir devenir ». Le champ d'action est vaste. Tout en apportant un contexte de culture générale, l'enseignant initie la manipulation d'outils aboutissant à la réalisation d'un projet artistique. Les compétences à acquérir sont : l'observation, l'analyse, l'autonomie, la technicité, la transversalité, la créativité...

Marine ANTONY Création numérique

Nathalie BEELE Techniques d'impression

Jérémie CAMUS Cinéma d'animation - open-lab

Marie DECARNIN Histoire de l'art - écriture

Vallie DESNOUËL Design graphique - modèle vivant

Quentin DUFOUR Edition-livre

Séverine GALLARDO Question de matériaux
Culture artistique contemporaine

Elske HALLER Tutorat

Mathias LE ROYER Volume - céramique

Murielle PELLAN Couleur - dessin

Vacataires et artistes visiteurs

Jeanne Pertriaux Designer produit
www.jeanne-pertriaux.com

Caroline Williams Professeure doctorante d'anglais et de philosophie
www.eesi.eu/site/spip.php?article420

Floris Taton Historienne

François Legendre Théoricien de l'art
www.francoislegendre.fr

Catherine Chabrol et Dominique Clergerie Scénographes archives.
bdangouleme.com/697,sillages

Julie Perez FRAC Poitou-Charentes

Artistes invités à l'école d'art 2019/2020

Maï Li Bernard Auteur-illustratrice
mai-li-bernard.tumblr.com

Michèle Cirès-Brigand Artiste plasticienne
www.cires-brigand.fr

Guillaume Talbi Artiste plasticien
guillaumetalbi.blogspot.com

Isidora Meier Architecte/urbaniste
www.myfairjob.com/cv/isidora-meier-rivadeneira

Présentation de l'année

Avant l'apprentissage de toute technicité, il y a l'envie de créer, il y a la recherche d'un moyen d'expression et d'un espace de liberté. À la volonté de former son geste de la main et son regard, s'ajoute la volonté d'interpeller l'homme sur la culture et sur la tolérance au sens noble. Apprendre un moyen d'expression et le travailler, ouvrent des possibilités d'épanouissement et de développement personnel pour chacun.

L'école est un lieu où s'exerce la créativité avant tout apprentissage technique. Les élèves ont besoin de cultiver leur esprit d'analyse et leur expression personnelle.

Afin de définir de façon plus précise la nature des outils fondamentaux, leurs champs d'expérimentation et d'apprentissage et leur domaine d'application, il faut considérer un programme évolutif lié à un processus d'acquisition de savoirs et des savoir-faire appliqués aux différentes orientations envisageables.

L'année scolaire de la classe préparatoire se compose de 6 périodes rythmées par 3 bilans. L'ensemble des heures d'enseignement correspond à 990 heures minimum qui se déroulent sous forme d'ateliers hebdomadaires et sous forme de workshops pendant les vacances scolaires, la rentrée étant le 1^{er} septembre et la fin des ateliers le 28 mai.

Temps 1 Immersion et découverte

Lors de cette première période, les étudiants sont formés à diverses techniques et modes d'expression autour d'une thématique transversale. Pendant cette phase, les étudiants travaillent d'abord sous forme de workshops avec des artistes visiteurs pour libérer et décomplexer leurs attitudes de travail. Ils découvrent une méthode de travail collective et immersive pour ensuite tenter les premières expérimentations personnelles. Ils posent les jalons d'une recherche personnelle plastique mais aussi théorique. Un premier bilan permet de consolider leur projet d'orientation.

Temps 2 Production et expérimentation

Pendant cette période, les étudiants sont censés produire et expérimenter aussi bien les disciplines fondamentales que les nouvelles technologies. Un deuxième bilan, avec toute l'équipe permet d'affiner les questions d'orientation et de cibler les inscriptions aux concours.

Temps 3 Tutorat

Sous forme de rendez vous individuels, chaque étudiant est accompagné dans le choix de sa future formation et la préparation de l'oral des concours. Des séances de travail semi-individuelles ou collectives rythment les besoins des étudiants.

Temps 4 Émergence du dossier personnel

Pendant cette période les étudiants vont pousser les portes des ateliers. Dans le cadre des festivals, ils se confrontent à la mise en espace de leurs travaux dans le but d'inventer un dialogue avec l'espace et les autres travaux. Le Festival International de la Bande Dessinée, le festival de théâtre et des rencontres avec d'autres champs artistiques comme le théâtre, la danse, la musique ou la philosophie rythment cette période qui se conclut avec un bilan sous forme d'oral blanc.

Temps 5 Concours

À partir de mars, les premiers étudiants partent en concours. Cette période est destinée à la préparation intensive et semi-individuelle. L'accès aux ateliers devient plus libre de façon à favoriser et affiner l'expression et projets personnels.

Temps 6 Exposition collective

La fin d'année universitaire approche, les concours sont passés, les étudiants profitent des lieux artistiques d'Angoulême et de l'événement national comme la Nuit des musées pour bâtir une exposition collective qui mêle images, sons et constructions de toutes sortes.

Cette période peut aussi être destinée à renforcer le travail avec un élève qui doit préparer les concours de septembre, ou à accompagner une réorientation.

Présentation des ateliers

Modèle vivant Vallie Desnouël

Découverte des bases et pratique régulière du dessin d'observation d'après modèle vivant - Développement de techniques et de méthodologie pour appréhender l'observation et la représentation du réel afin de progresser vers une approche d'expression plus personnelle.

Tout au long de l'année, cet atelier permet aux étudiants d'aiguiser leur sens de l'observation, d'expérimenter des techniques et enfin de gagner en confiance pour interpréter la forme humaine via l'étude des proportions, de l'équilibre et du mouvement, l'analyse des moyens d'expression, de l'espace et de la lumière. L'atelier débute par un workshop, dessin/couleur pour poser les bases liées au dessin d'observation. Puis les séances prennent la forme d'un atelier hebdomadaire associant technique et pratique, incluant des notions théoriques (contexte historique, artistes, grands courants...).

Les séances s'appuient sur l'étude de la figure humaine par le biais du modèle, étude sous toutes ses formes, à petite ou grande échelle, traditionnelle ou expérimentale, sophistiquée ou épurée.

Au cours des séances, le modèle alterne la durée des poses en fonction des exercices et des contraintes qui permettent d'expérimenter les supports et les outils et d'aller chercher l'écriture singulière des participants, leur graphisme et leur expressivité.

Chaque atelier commence par un travail sur l'impression immédiate et spontanée, complété dans un second temps, par un traitement du sujet avec une technique ou un médium spécifique.

Critères d'évaluation :

Implication, assiduité, présence, motivation, intérêt, curiosité

Engagement, prise de risque

Aspect général, pertinence des choix plastiques

Matériaux/Textile Séverine Gallardo

Atelier pratique

Atelier de recherches et d'explorations autour de différents matériaux employés dans l'art et le design - Contraintes liées à l'utilisation d'un matériau imposé à chaque sujet afin de développer les possibilités suivantes : associations, confrontation techniques et plastiques.

Chaque sujet se définit en plusieurs phases :

1. Phase de recherche et d'expérimentations.
2. Sélection d'une expérimentation et développement.
3. Réalisation de l'objet final.
4. Réalisation d'une série de dessins en relation avec le travail mené, afin de nourrir la recherche d'une réflexion graphique.

Les sujets sont longs et la réalisation s'étend sur le trimestre. Chaque sujet est un questionnement à nourrir et à approfondir.

Critères d'évaluation :

Capacité à tenter / essayer / échouer (phase d'expérimentation).

Capacité à développer une réalisation aléatoire par le simple geste répétitif (phase de développement du projet).

Capacité à mettre en relation à l'espace les volumes réalisés (phase de mise en scène du projet).

Capacité à formuler à l'oral chaque étape étudiée (phase d'analyse et d'expression orale).

Atelier théorique

Cet atelier a pour ambition de permettre à l'élève de verbaliser la présentation de son dossier et de préparer sa performance orale, pour se présenter aux concours de son choix. Cette présentation doit exprimer des désirs et non des idées formatées et témoigner d'une maîtrise des références culturelles et l'analyse conceptuelle.

Mise en perspective de l'atelier pratique questionnant le matériau d'un point de vue empirique, via une approche uniquement théorique, à partir d'œuvres projetées, de film et de documentaires.

Cette approche s'articule autour de l'ouvrage de Florence de Mérédiou *Histoire matérielle et immatérielle de l'art*.

Le matériau est un point central dans l'art. Il ne s'agit pas ici de faire une histoire chronologique de l'art mais une autre histoire possible, celle des outils et des matières, et de montrer comment des matériaux aussi variés, différents que la cire, le verre, le textile, le bois ou encore la chair peuvent être déchiffrés et perçus au-delà des appartenances à des courants ou à des écoles. Ce questionnement permet de comprendre comment l'art contemporain s'articule. Il est donc nécessaire de prendre des notes tout au long de l'année. Les cours sont régulièrement ponctués de dissertations afin d'entraîner les étudiants à organiser et à structurer une réflexion écrite. L'année scolaire est ponctuée de devoirs d'analyse d'œuvre ainsi que de travaux d'analyse à l'oral en cours.

Critères d'évaluation :

1. Capacité à rédiger un devoir organisé.
2. Capacité à rédiger une introduction.
3. Capacité à développer une réflexion cohérente.
4. Capacité à observer l'œuvre et à se questionner en fonction de celle-ci.
5. Capacité à citer des artistes de façon pertinente.
6. Capacité à s'investir SÉRIEUSEMENT dans une réflexion.
7. Capacité à lier ses observations à ses connaissances artistiques et à sa culture générale.
8. Capacité à aller plus loin et à approfondir au-delà des directions données dans le sujet (ou analyses faites en classe).
9. Capacité à soigner son orthographe.
10. Capacité à conclure.
11. Capacité à livrer une copie propre et soignée.

12. Capacité à respecter le temps imparti.

13. Capacité à être audacieux.se dans son analyse de façon à sortir de la simple dissertation scolaire.

Atelier Images en mouvement Jérémie Camus

Cet atelier permet aux élèves d'acquérir de réelles compétences techniques au service de leurs projets artistiques. Il s'agit de proposer une approche simple des logiciels afin de favoriser la créativité avant la technicité. Le but de cet atelier est d'éveiller le plaisir de l'expérimentation artistique à l'aide de toutes sortes d'outils, numériques et traditionnels, en transversal et en collaboration avec les ateliers fondamentaux. Le programme est riche, il va de l'initiation au multimédia, en passant par la participation à un concert dessiné, par la photo numérique, la vidéo et le cinéma d'animation.

Cet atelier vise à sensibiliser les étudiants aux enjeux forts de la vidéo et de l'image animée, notamment le temps, le mouvement, le rythme, le rapport image / son, le rapport au réel. Il favorise aussi le lien entre diverses formes d'arts tel que le dessin, la peinture, la gravure, la sculpture, le son, et l'écriture. Les sujets sont traités en animation et/ou en vidéo.

Il est proposé aux élèves des exercices axés sur des thématiques et des techniques spécifiques, leur permettant de découvrir et de s'initier à ces médias. Après la phase d'immersion, les élèves engagent des travaux sur des sujets de leur choix, qui alimentent leur dossier de concours.

Des collaborations avec d'autres ateliers sont également proposées : animation d'impressions en linogravure, mise en mouvement de dessins d'observation de modèle vivant, etc...

Chaque module de travail permet la découverte ou le perfectionnement des techniques nécessaires à la production de ces œuvres audiovisuelles.

Logiciel : After Effects, Adobe Premiere Pro, TVPaint, Adobe Audition, DragonFrame

Matériel : fonctionnement d'un reflex numérique (temps d'ouverture, ouverture du diaphragme, ISO, netteté...), d'un enregistreur sonore, banc titres, tables lumineuses, tablettes graphiques, etc...

Critères d'évaluation :

Prise de risque dans les expérimentations artistiques - capacité à s'approprier des contraintes (techniques, sujets, temps, matériel, etc...)-apprentissage technique et capacité à en extraire une expression artistique personnelle.

Open-Lab Jérémie Camus

Cet atelier a pour objectif principal l'apprentissage des techniques liées au multimédia.

Logiciels d'imageries numériques (Photoshop, after effects, premiere, TVP,...) prises de vues numériques, enregistreurs sonores numériques, tablettes graphiques, interface Windows, etc...

Dans un premier temps l'atelier propose une pratique collective puis répondra,

dans un second temps, à des demandes plus spécifiques liées aux besoins techniques des étudiants pour leurs projets artistiques.

Critères d'évaluation :

Apprentissage technique – prise d'initiative – mise en lien de la technique avec des projets personnels

Culture et création numérique Marine Antony

Cet atelier propose une approche de la culture et de la création numérique contemporaines via des présentations thématiques, avec la découverte d'un grand nombre d'artistes pionniers et actuels, et aussi la réalisation de dispositifs interactifs mettant en jeu les outils numériques.

L'atelier aborde la diversité de formes parmi les œuvres apparentées aux « arts numériques » ou « arts électroniques ». Ces œuvres convoquent souvent plusieurs médias pour jouer autant avec l'image que le son, la matière et l'espace, impliquant une participation active du spectateur. L'expérimentation dans l'atelier comprend une familiarisation avec les rudiments de l'électronique et de la programmation, et des recherches graphiques autour de l'image fixe et animée, en collaboration avec l'atelier de gravure.

Critères d'évaluation :

Prise de risque / ouverture

Qualités plastiques des réalisations

Capacité à faire le lien avec les sujets

Capacité à verbaliser les intentions artistiques

Capacité à aller chercher des références et à les mettre en perspective avec sa démarche

Capacité à aller plus loin et approfondir au-delà des directions données dans le sujet (ou analyses faites en atelier).

Capacité de respecter le temps imparti.

Atelier d'estampe Nathalie Beele

Il s'agit de découvrir l'image imprimée à travers différentes techniques : monotype, linogravure, gravure taille-douce, collagraphie et lithographie. La gravure est un moyen d'expression qui allie un savoir-faire technique à la création.

Dessiner, graver, encre, essuyer, nécessitent du temps propice à l'imagination. L'atelier est un lieu privilégié où les élèves expérimentent et choisissent toutes formes d'outils et de techniques. C'est aussi un laboratoire où se mélangent à doses variables papiers, idées, rigueur, doutes... le tout en fonction des sentiments et des émotions de chacun...

Quand les étudiants ont un bagage technique suffisant, il s'agit de stimuler leur esprit, leur créativité et leur confiance en eux. Ils apprennent à travailler d'une façon autonome et engagée – pour cela ils ont besoin de notions d'auto-analyse. Une estampe est une image imprimée. Les techniques d'impression sont contraignantes avec des étapes précises, c'est pourquoi l'acquisition doit être

progressive. Le travail de dessin dans l'encre puis sur une matrice pour la reproduction permet d'acquérir les notions d'envers, d'endroit, de maîtriser les vides et les pleins et de mieux comprendre la composition dans l'espace de la feuille pour ensuite anticiper le tirage final.

Aborder la couleur en impression, c'est comprendre les associations, les superpositions, les juxtapositions, les nuances, les transparences.

La part de l'innovation et le détournement de l'estampe ne peut être effective que si la technique est acquise. Les séries obtenues permettent aux élèves de mêler l'apprentissage des techniques d'impression pour aller vers une production plus personnelle ainsi qu'une présentation individuelle et/ou collective.

Afin de connaître toutes les techniques d'impressions possibles dans l'atelier, des sujets sont donnés sur une période de plusieurs séances avec des recherches préalables par le dessin et l'appropriation de références artistiques. Il faut considérer la gravure comme un art vivant où chacun peut explorer chaque technique de l'estampe afin de développer ses propres méthodes, suivre son propre cheminement, être capable d'inventer de nouvelles formes d'impression.

Critères d'évaluation :

Présence, curiosité, prise de risque, progression, rendu des travaux

Présentation : aspect général, gestion du temps, gestion du stress

Verbalisation : vocabulaire spécifique, fluidité, références d'artistes, musique ou littérature, culture artistique

Originalité : le jeu des consignes, prise de risque, esprit d'innovation

Pertinence des propositions, et cohérence des travaux en fonction du parcours choisi, potentialité et progression

Dessin - couleur Murielle Pellan

Cet atelier propose aux étudiants d'aborder et de pratiquer la peinture et le dessin dans tous ses états, ses formats, ses matières... Qu'est-ce qu'une surface, un espace, un motif, une image, etc.

La pratique de la peinture c'est comprendre les relations des couleurs entre elles, étudier les valeurs, les harmonies mais aussi faire des liens avec différents médiums tels que le cinéma, la danse, la performance, la sculpture, l'architecture, savoir prendre des risques.

La pratique du dessin a pour but d'interroger les notions d'espace, de corps, de plasticité, d'émotion et de permettre d'aborder les modes de conception et de réalisation.

Le dessin permet à chaque étudiant d'acquérir :

- une compréhension du passage entre espace tri- et bidimensionnel et vice versa
- une justesse d'observation et de restitution
- une liberté de l'imaginaire pour favoriser une expression personnelle.

La pratique du carnet de croquis est un outil de recherche et d'expérimentation

pour ouvrir le regard, aiguïser la pensée. Un accompagnement individuel permet à chaque étudiant d'entreprendre une démarche et une production personnelle.

L'atelier dessin/peinture permet :

- d'interroger des thématiques communes à l'art et l'architecture. (Objet dans l'espace / espace intérieur / urbain / végétal).

- d'expérimenter la production de formes plastiques

- de confronter son travail à un contexte existant.

Dans l'enseignement une attention particulière est apportée au corps lorsqu'il devient lui-même outil, médium ou support de l'œuvre.

Travail individuel et en groupe, visite des musées, d'expositions, interventions en dehors de l'atelier viendront enrichir le processus de création.

Critères d'évaluation :

Un vocabulaire technique et conceptuel

La capacité à développer une méthode de travail et de recherche adaptée à sa production

La capacité à l'analyse critique

Une connaissance fouillée de l'art contemporain afin de défendre avec pertinence son travail dans l'histoire de son temps

La capacité à proposer une lecture cohérente, rigoureuse et contextualisée de l'ensemble de ses travaux

Un dossier personnel représentatif

Design graphique Vallie Desnouël

Cet atelier a pour ambition de donner à voir et à entendre ce qui fait la force des images et des textes et d'amener les étudiants à lire avec vigilance le monde des signes visuels qui nous entoure.

Les sujets de pratique graphique leur permettent d'acquérir une vision pluridisciplinaire et de s'engager dans une pratique du graphisme contemporain en prenant en compte les enjeux sociaux, culturels, politiques et artistiques. Par la découverte des principes fondamentaux, de l'histoire, des artistes et des grands mouvements, les étudiants font l'acquisition d'outils techniques et intellectuels indispensables à la pratique du graphisme, leur permettant d'affirmer leurs choix et d'élaborer leur propre langage visuel.

Critères d'évaluation :

Implication, présence, motivation et curiosité

Respect du sujet, appropriation du sujet, prise de risque

Cohérence entre le projet et la réalisation, développement, progression

Aspect général, pertinence des choix plastiques

Gestion du temps, maîtrise des techniques et des protocoles d'élaboration
vocabulaire employé, références culturelles et artistiques

Atelier volume - céramique Mathias Le Royer

L'atelier propose un enseignement qui explore les aspects techniques et théoriques de la sculpture. Cette immersion dans la pratique vise à assimiler les notions fondamentales de la sculpture et les moyens d'expression utilisés.

Les acquis se font de manière progressive en partant des notions les plus basiques pour, au fur et à mesure, intégrer les plus complexes. Elles sont abordées sous forme d'exercices à partir de sujets pour comprendre les relations entre les processus de création (assemblage, construction, modelage, moulage) et les matériaux utilisés (argile, bois, métal, carton,...).

L'atelier volume est associé à l'atelier de recherche. Ce lien vise à intégrer les différentes étapes d'un projet pour passer de l'idée à l'objet, de la recherche théorique à la réalisation. Ces relations permettent de rendre visible une idée, de la faire évoluer et de maîtriser les différents processus de recherche pour passer de la conception à la réalisation.

L'année se divise en trois phases. La première aborde les notions de volume et de matériaux. Le travail vise à acquérir les fondamentaux propres à la sculpture et à se familiariser avec les techniques de base de la construction, de l'assemblage et du modelage. L'usage de matériaux différents met en évidence la recherche d'une expression plastique assumée et consciente des relations entre formes et matières.

La deuxième propose un axe de recherche sur les relations entre volume et espace. Il s'agit ici d'associer la pratique de la sculpture à des dispositifs qui sont installés dans des lieux et des contextes particuliers. La démarche prend en compte de nouveaux concepts et s'inscrit dans une culture artistique récente et contemporaine.

Enfin, la dernière phase prend en compte les expériences acquises pendant l'année dans les autres domaines artistiques (dessin, couleur, gravure, vidéo, photo,...). Les étudiants sont alors en mesure de proposer un travail plastique associant la sculpture à d'autres pratiques artistiques (sculpture/vidéo, sculpture/dessin, sculpture/performance,...). Cette étape a pour but de les sensibiliser à des pratiques hybrides et de les préparer à comprendre des notions qu'ils aborderont dans leur parcours d'études.

Critères d'évaluation :

Pour chacun des sujets, les réalisations achevées sont présentées par les étudiants tout au long de l'année et évaluées sur les critères suivants :

Respect du sujet et cohérence entre le projet et la réalisation.

Pertinence des choix plastiques.

Capacité à s'approprier le sujet en lien avec vos préoccupations personnelles.

Implication et motivation dans toutes les phases de conception et de mise en œuvre.

Maîtrise des techniques.

Atelier de recherche Mathias Le Royer

Cet atelier est complémentaire de l'atelier volume. En effet, les étudiants doivent associer leurs productions à des recherches théoriques pour formuler

un projet et le réaliser. Cette démarche s'appuie sur des références artistiques pour comprendre les enjeux présents dans chaque sujet. Ce travail est aussi l'occasion de trouver des solutions pour garder des traces de ces recherches, de les partager et de suivre un cheminement de pensée qui va de l'intention à la mise en œuvre.

Après la phase de recherche et de production, les étudiants sont amenés à présenter leurs réalisations et leurs recherches théoriques. Cette étape permet d'aborder de nouveaux enjeux, tels que la présentation, l'accrochage et la hiérarchisation des travaux. C'est aussi l'occasion d'évaluer si les discours théoriques sont cohérents et s'ils correspondent aux réalisations proposées.

Enfin, ce travail de recherche et les productions qui les accompagnent devront apparaître dans les dossiers de préparation aux concours des écoles d'art. Cette dernière phase amène les étudiants à trouver des solutions plastiques pour rendre visible des réalisations en volume souvent trop grandes pour être montrées lors des concours.

La pédagogie proposée ici vise à rendre l'étudiant autonome dans ses démarches, à lui permettre de maîtriser les étapes qui sont nécessaires dans la recherche et enfin à situer ses recherches dans des problématiques contemporaines.



Critères d'évaluation :

Pour chacun des sujets, les réalisations achevées sont présentées par les étudiants tout au long de l'année et évaluées sur les critères suivants :

Compréhension du sujet/pertinence des recherches théoriques.

Cohérence entre la présentation à l'oral et la réalisation artistique.

Maîtrise des concepts.

Faire des liens avec des références artistiques pour situer sa production dans des courants de pensée.

Edition/livre Quentin Dufour

Il s'agit d'un atelier de découverte et d'expérimentations orienté vers le fanzine et le livre d'artiste, de la bande dessinée au dessin, des jeux-vidéos à la poésie ou bien encore de l'architecture à la construction éditoriale.

Il existe de multiples chemins à travers le livre pour trouver et apprécier sa propre sensibilité. Il s'agit d'étudier des productions éditoriales variées, actuelles, originales et d'en envisager de nouvelles, inédites et personnelles. L'atelier se déroulera sur le deuxième trimestre.

Critères d'évaluation :

Ouverture sur sa propre sensibilité

Originalité graphique

Constance/concentration/ténacité

Prouesse (matériaux/narration...)

Histoire de l'art Marie Decarnin

L'atelier a pour but de venir renforcer la culture artistique des étudiants et d'élargir ainsi leur champ de références tant pour les épreuves écrites qu'orales des concours.

Cela passe par l'étude des grands mouvements et des grands bouleversements depuis le XIX^e siècle afin de comprendre l'évolution des conceptions de l'art et d'aboutir aux enjeux de l'art contemporain. Ce socle de connaissances permet d'acquérir ou de consolider les références artistiques fondamentales et la culture générale, d'apprendre à analyser des œuvres et d'acquérir le vocabulaire spécifique de l'art.

Critères d'évaluation :

Assiduité, implication

Sujets de concours (capacité à formaliser une réflexion claire, construite et détaillée)

Savoir mobiliser ses connaissances, se les approprier

Atelier d'écriture Marie Decarnin

En plus de servir une démarche personnelle, cet atelier constitue une nouvelle manière d'envisager la création.

Les étudiants sont souvent frileux et pétris de mauvaises expériences face à ce moyen d'expression. L'atelier vise à les décomplexer via des petits projets

d'écriture créative.

À partir de thématiques ou d'enjeux littéraires particuliers, les étudiants vont découvrir des corpus de textes et d'œuvres qui constituent une ouverture vers le mot, le texte, la littérature et leurs liens avec l'art.

L'enchaînement logique d'exercices d'écriture aboutit à des écrits ciselés et exigeants en terme de vocabulaire, d'expression et de contenu. Cela renforcera aussi les capacités d'expression écrite et orale.

Critères d'évaluation :

Assiduité et implication personnelle

Capacité à s'appropriier les propositions et à faire le lien avec les autres ateliers

Qualité des rendus (originalité, vocabulaire)

Écoute et application des conseils / progrès individuels

Tutorat Elske Haller

Le tutorat se compose de rencontres essentiellement individuelles ou semi-individuelles et d'un workshop de préparation à l'entretien des concours.

L'objectif du tutorat sous forme d'accompagnement est de définir le cadre d'orientation de chaque étudiant.

Trois sujets étalés sur l'année scolaire permettent aux étudiants de s'entraîner à l'oral et à l'exercice de verbalisation.

Au final, il s'agit de se situer sur un plan personnel et professionnel afin de se projeter dans l'univers de la formation artistique supérieure.



Les workshops

Des workshops sont organisés pendant toutes les vacances scolaires afin d'approfondir ou d'initier de techniques telles que la lithographie, le dessin, la BD ou diverses techniques d'animation et de multimédia plus particulièrement dans le domaine de la création numérique.

Du 2 au 4 sept. au LABO

Dessin dansé

Découverte du dessin et la question du mouvement avec l'artiste invité Mathieu Patarozzi, danseur.

Du 7 au 9 sept. au LABO

Cube au carré #1

Résidence interdisciplinaire illustration et création numérique avec l'artiste invitée Mai Li Bernard.

Les 10,11,17 et 18 sept. au LABO

Initiation à l'espace public, au jardin et au design social

Avec l'architecte-urbaniste Isidora Meier

14 et 15 sept. au LABO

Image en mouvement

Prise en main de l'atelier, initiation aux logiciels avec Jérémie Camus

Le 15 sept. 14h au LABO

Vous, les jeunes poètes...

Avec Marie Decarnin

Les 19 et 20 oct. au LABO

Cube au carré #2

Les 24 et 25 oct. au LABO

Histoire de l'art - art et astronomie

avec Francois Legendre, théoricien de l'art

Du 26 au 28 oct. au LABO

Image en mouvement

avec Jérémie Camus

Janvier (dates à définir) au PLATEAU

Théorie de la performance

avec Floris Taton, historienne de l'art

Du 8 au 12 fév. au LABO

Edition

avec Séverine Gallardo

Du 8 au 12 fév. au PLATEAU

Anglais

Avec Caroline Williams

Du 15 au 17 fév. au LABO

Design d'objet

et méthodologie d'analyse des sujets de concours, avec Jeanne Pertriaux, designer.

Les 18 et 19 fév. au LABO

Création numérique

avec Marine Antony.

Question de l'objet Jeanne Pertriax

Les cours s'articulent autour de l'objet, un domaine de création très large, les réalisations peuvent être du volume, de la mise en scène, du dessin, de l'installation....

Nous mettons en place un processus créatif propre au design d'objet et à la gestion de projet. Les cours sous forme d'ateliers sont dans un premier temps orientés vers la recherche et l'expérimentation: formelle, utilisateur, structure, matériaux... Dans l'action de «faire», les étudiants sont amenés à avoir un comportement actif face aux sujets proposés. Cette première démarche expérimentale permet à chaque étudiant de développer sa propre sensibilité artistique que nous travaillons dans un deuxième temps avec les sujets de type concours.

Démarche pédagogique :

Par la mise en place du processus créatif propre au design produit en décloisonnant la méthodologie traditionnelle, les étudiants apprennent à trouver leur propre sensibilité et à l'exprimer à travers leurs projets.

Par le «faire» les étudiants développent l'intelligence de leurs mains, formes et concepts peuvent ainsi naître d'une recherche structurelle autour d'un matériau, puis d'une réflexion approfondie sur la dite structure et la fonction.





Emploi du temps

| | | | |
|----------|-------------|------------------------------|---------|
| LUNDI | 9h-12h | Matériaux | Labo |
| | 13h30-16h30 | Images en mouvement | Labo |
| | 17h-20h | Tutorat | Plateau |
| MARDI | 9h-12h | Volume-céramique | Labo |
| | 14h-16h | Culture artistique | Plateau |
| | 16h15-18h15 | Couleur | Plateau |
| MERCREDI | 9h-12h | Modèle vivant | Plateau |
| | 14h-17h | Multimédia | Plateau |
| | 17h30-19h30 | Couleur | Plateau |
| JEUDI | 9h-12h | Estampe | Labo |
| | 14h-16h | Atelier de recherche | Labo |
| | 16h30-18h | Histoire de l'art / écriture | Plateau |
| VENDREDI | 9h-12h | Design graphique | Labo |
| | 14h-16h30 | OpenLab | Plateau |

Vacances scolaires

(Ces dates peuvent être modifiées en fonction des priorités de planning)

Voir planning des workshops

Week-end de la Toussaint : du 29 au 1^{er} nov.

Vacances de Noël : du 21 déc au 3 janv.

Vacances de printemps : du 12 au 25 avr.

Fin des cours : le 31 mai 2020

Bilans et notations

Présentation 01/09/2020 à partir de 10h

Bilan 1 Sous forme d'installation de tous les travaux
Le 20/11/2020

Bilan 2 Le 22/01/2020

Bilan 3 Sous forme d'oral blanc
Le 26/03/2020

L'école d'art propose une notation qui permet à l'étudiant de faire le point sur sa progression et sur son orientation. La notation constitue un facteur de motivation qui aide l'étudiant à développer sa capacité de travail et de recherche, de gagner en qualité d'analyse et en auto-évaluation.

Les professeurs informent les étudiants des objectifs des ateliers et des modalités de notation en début d'année.

Résumé des notations

- Évaluation globale (2 notes lors des 2 bilans)
- Le travail en atelier, le contrôle continu (11 matières = 11 notes).

Critères des bilans

Présentation : aspect général, gestion du temps et gestion du stress

Verbalisation : vocabulaire spécifique, fluidité, références artistiques et culturelles (musique, littérature, cinéma, ...), culture artistique

Originalité : le jeu des consignes, prise de risque, esprit d'innovation

Pertinence des propositions et cohérence des travaux en fonction du parcours choisi, potentialité et progression.

Suivi continu

Libre à chaque professeur-plasticien de définir le travail à fournir par les étudiants, voici tout de même une liste non exhaustive de critères :

- Présence : discipline, régularité, ponctualité, matériel.
- Curiosité : participation, écoute, recherches personnelles, capacité de faire des liens entre les ateliers et avec la littérature, la musique, le théâtre et d'autres modes d'expression.

- Expression : appropriation et richesse du vocabulaire, clarté du discours
- Prise de risque : expérimentation, ouverture d'esprit, culture artistique
- Rendu des travaux : carnet de dessins et/ou de recherche, suivi des consignes, soin technique apporté aux réalisations,
- Progression et évolution de l'étudiant, émergence d'une « écriture » personnelle.

Certificat de fin d'année

Les étudiants obtiennent en fin d'année scolaire un certificat de fin d'année préparatoire, commun à toutes les écoles d'art du réseau APPEA. Ce certificat, conformément au décret n° 2017-718 du 2 mai 2017 relatif aux établissements d'enseignement de la création artistique, est attribué aux étudiants après avoir suivi avec assiduité et engagement les ateliers, workshops et rencontres proposés lors de l'année scolaire.

Au 1^{er} semestre, 5 modules font l'objet de la notation :

Module 1 : Couleur/Dessin/Graphisme (environ 15heures par semaine),
noté sur 20

Module 2 : Matériaux/Volume (environ 6heures par semaine)
noté sur 10

Module 3 : Théorie de l'art (Environ 4heures par semaine)
noté sur 6

Module 4 : Ateliers création numériques/ Cinéma/Nouvelles technologies (9heures par semaine)
noté sur 12

Module 5 : Bilan/Projets d'orientation et Appréciation générale des professeurs
noté sur 12

Au 2^e semestre, 5 modules et le dernier bilan font l'objet de la notation :

Module 1 : Pertinence des productions,
noté sur 20

Module 2 : Expérimentations et explorations transversales,
noté sur 6

Module 3 : Culture artistique,
noté sur 10

Module 4 : Recherche personnelles,
noté sur 12

Module 5 : Projets collectifs,
noté sur 6

Bilan 3 : noté sur 6

Coordonnées des établissements culturels

FRAC

(Fonds Régional d'Art Contemporain)
Expositions et centre de documentation
63, bd Besson Bey 16000 ANGOULEME
Tel : 05.45.92.87.01

Musée des Beaux Arts

4, rue du Colonel Lelay 16000 ANGOULEME
Tel : 05.45.95.07.69

Musée du Papier et artothèque

134, rue de Bordeaux 16000 ANGOULEME
Tel : 05.45.38.73.43

Théâtre d'Angoulême, scène nationale

Avenue des Maréchaux 16000 ANGOULEME
Tel : 05.45.38.61.62

CIBDI

(Cité Internationale de la Bande Dessinée et de l'Image)
Quai de la Charente 16012 ANGOULEME
Tel : 05.45.92.65.65

Cinéma CIBDI – Salle Némo

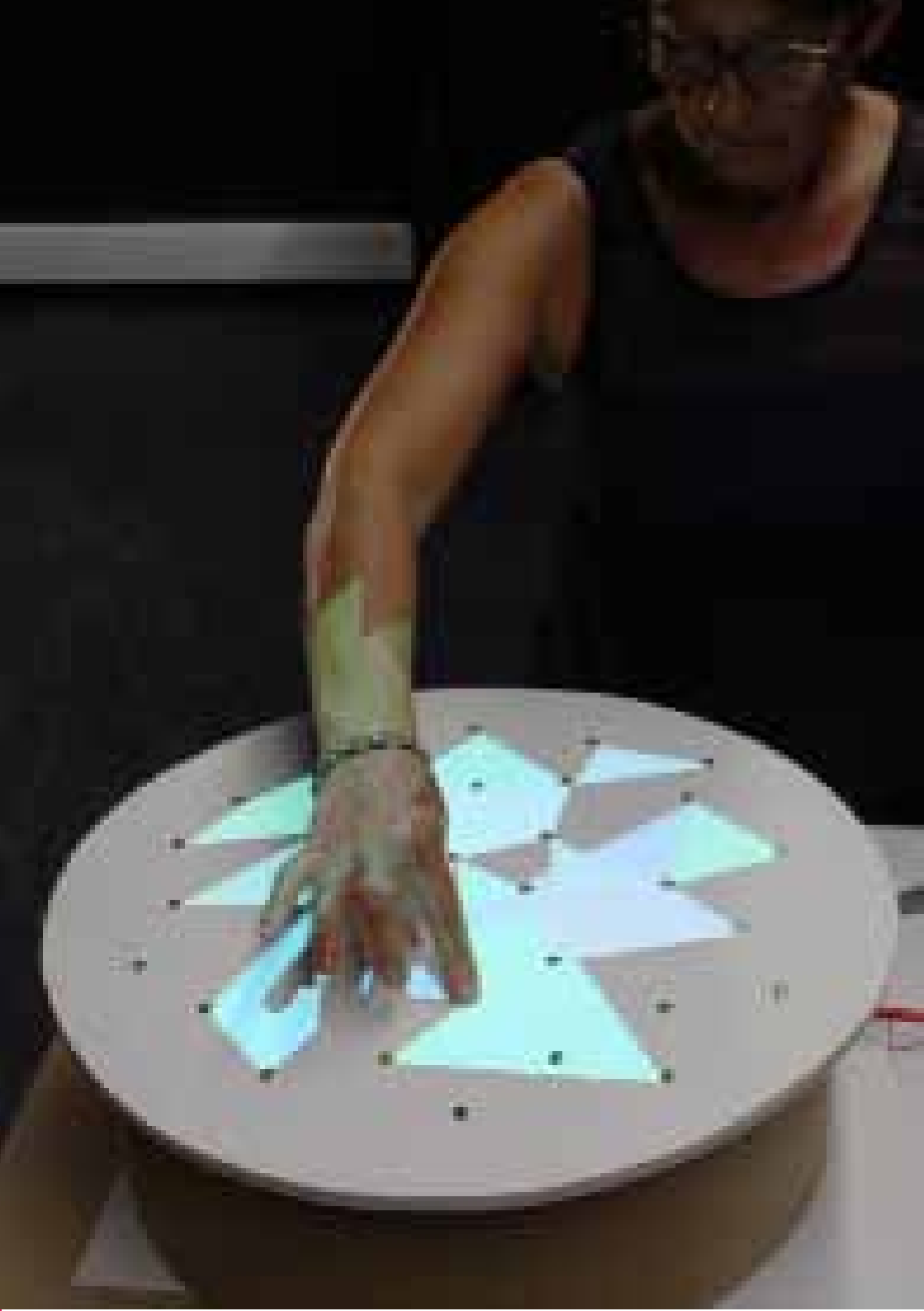
121, rue de Bordeaux 16000 ANGOULEME
Tel : 05.45.92.65.65

L'Alpha, médiathèque de grandAngoulême

1, Rue Coulomb, 16000 Angoulême
Tel : 05.45.94.56.00

La Nef

Salle de musiques actuelles
Rue Louis Pergaud 16000 ANGOULEME
Tel : 05.45.25.95.00



3 sites 1 école d'art

Le Plateau

(ateliers et administration)
rue des acacias - ANGOULEME
Tél : 05.45.94.00.76

Le Labo

rue Antoine de Conflans - ANGOULEME
Tél : 05.45.25.95.54

L'Épiphyte

route de la boissière - DIRAC
Tél : 05.45.63.05.67

L'école d'art est un équipement structurant de GrandAngoulême.

L'école d'art est membre de plusieurs réseaux de formations artistiques :

Le pôle image avec son campus Image qui regroupe des formations supérieures artistiques et de nombreuses entreprises de l'image.

Le Grand Huit, association régionale des formations artistiques publiques post-bac.

L'APPÉA, l'association nationale des classes préparatoires publiques aux concours d'entrée des écoles supérieures d'art et de design. Dans ce cadre les écoles ont signé une charte pédagogique. Elles sont agréées par le ministère de la culture.



