

# PREPA

Classe prépa publique  
aux concours d'entrée  
des écoles supérieures  
d'art et de design

La classe prépa (membre du réseau APPEA, agréé par le ministère de la culture\*) offre aux jeunes un lieu de création, de recherche et d'innovation afin de préparer un dossier de travaux artistiques et d'affiner leur personnalité. L'art est marqué aujourd'hui par une ouverture incluant le son, le texte ou le spectacle vivant. Beaucoup d'expositions font appel au déplacement de l'être ou de la matière et le multimédia permet d'en superposer les différents modes d'expression.

Ouverte à tous, après un entretien de motivation, la mission de la classe prépa consiste à dispenser un enseignement des outils fondamentaux, une initiation à la création numérique et le développement de l'ouverture d'esprit à travers des rencontres avec des professionnels, des artistes, des acteurs de la culture, de la formation et de la recherche.

Les étudiants ont accès aux pratiques culturelles grâce aux partenariats. Ils participent aux échanges tout en étant confrontés à la gestion de projet et à la diffusion des œuvres.

Le domaine des arts est vaste, il va des Beaux-Arts au du Design en passant par le Son, l'Architecture et la Communication. Il est donc important de laisser du temps d'évolution et de l'espace d'expression libre afin de pouvoir cerner au mieux l'élève et, de cette façon, l'accompagner au plus juste dans son choix de carrière, car le choix d'une future école est souvent délicat. Les professeurs jouent le rôle de conseillers et orientent les élèves vers les écoles correspondant au mieux à leur profil.

\* Agrément donnant accès aux bourses du CROUS.

## Les objectifs de la classe prépa

Encourager la création d'images d'aujourd'hui et de demain.

Initier et perfectionner les techniques liées à la peinture, couleur, sculpture, dessin, à l'impression de l'image, au multimédia et en 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...) et développer l'esprit critique.

Initier aux possibilités des différents logiciels (image fixe, en mouvement et son).

Initier à la diversité des techniques fondamentales de l'expression plastique : volume, dessin, couleur.

Concevoir et réaliser un projet artistique.

Accompagner les élèves dans la constitution du dossier personnel.

Permettre l'éclosion de vocations artistiques et professionnelles.

Participer à différentes manifestations culturelles locales.



# L'ORGANISATION d'une dense année de préparation

Avant l'apprentissage de toute technicité, il y a l'envie de créer, 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 étudiants 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<sup>er</sup> septembre et la fin des ateliers le 28 mai.

## Temps fort I

### 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 fort II

### 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 fort III

### 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 fort IV

### Émergence et cohérence du dossier

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 fort V

### 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 fort VI

### 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 étudiant qui doit préparer les concours de septembre, ou à accompagner une réorientation.

## Culture de projet

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 la tolérance au sens noble. Apprendre un moyen d'expression et le travailler, ouvre 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 savoir-faire appliqués aux différentes orientations envisageables.

## Créations numériques

Initiation, découverte du multimédia : image, vidéo, musique, son et interface homme-machine, Photo numérique, initiation Photoshop et autres logiciels open sources Animation multimédia avec Flash et autres logiciels, Conception vidéo Initiation au montage vidéo, Mise en place d'un projet artistique, Expérimentation en transversal avec tous les moyens d'expression, Conseil pour la conception des dossiers sur In-design.

## Dessin / Volume

Dessin modèle vivant  
Sculpture modèle vivant  
Dessin de représentation  
Dessin perspective  
Volume et espace  
Dessin narratif  
Matière et expression  
Initiation au design

## Impression / Couleur

Couleur et expérimentations  
Couleur et expression  
Estampe et techniques d'impression  
L'élaboration et construction d'une image  
Relation texte/image  
Signe et langage graphique

## Histoire et théorie de l'art

L'école d'art de GrandAngoulême accueille le public dans 40 ateliers sur trois sites, dont des ateliers de pratiques amateurs et pour le jeune public. L'offre des ateliers propose aussi bien des formations traditionnelles que contemporaines dans le cadre d'ateliers spécifiques, sous forme d'initiation ou de perfectionnement.

## L'école d'art de GrandAngoulême

10/17 rue des acacias - Angoulême

[www.ecole-art-grandangouleme.fr](http://www.ecole-art-grandangouleme.fr)

ChaîneVimeo

### Contact :

Bernadette Verger

[b.verger@grandangouleme.fr](mailto:b.verger@grandangouleme.fr)

Tél : 05 45 94 00 76

