



# Livret de l'étudiant

2022-2023

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



# SOMMAIRE

**4**

L'ÉCOLE D'ART DE  
GRANDANGOULÈME

**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**

Calendrier :  
bilans - vacances

**26**

Bilans et notations

**28**

COORDONNÉES  
DES ÉTABLISSEMENTS  
CULTURELS



# L'ÉCOLE D'ART DE GRANDANGOULÈME

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 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 à 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'appropriier 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 professionnels.
- | 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 donc : l'observation, l'analyse, l'autonomie, la technicité, la transversalité, la créativité...

## Les professeurs

**Marine ANTONY**

Création numérique

**Nathalie BEELE**

Techniques d'impression

**Jérémie CAMUS**

Images en mouvement

**Marie DECARNIN**

Histoire de l'art - écriture

**Vallie DESNOUËL**

Design graphique - modèle vivant

**Séverine GALLARDO**

Question de matériaux

Culture artistique contemporaine

**Elske HALLER**

Tutorat

**Mathias LE ROYER**

Volume - céramique

**Pierre Marty**

Bande dessinée

**Murielle PELLAN**

Couleur - dessin

## Vacataires et artistes visiteurs

**Jeanne Pertriaux**

Designer produit

[www.jeanne-pertriaux.com](http://www.jeanne-pertriaux.com)

**Caroline Williams**

Professeure doctorante d'anglais

et de philosophie

[www.eesi.eu/site/spip.php?article420](http://www.eesi.eu/site/spip.php?article420)

**Julie Perez**

FRAC Poitou-Charentes

## Artistes invités à l'école d'art en 2021/2022

**Pierre Jallot**

Danseur, circassien

**Eric Domeneghetty**

Danseur

**Aude Samama**

Illustratrice

**Laureline Mattiussi**

Illustratrice

**Stefani Martini**

Designeuse

[www.mariegold.fr](http://www.mariegold.fr)



# PRÉSENTATION DE L'ANNÉE

Avant l'apprentissage de toute technique, 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 2 bilans et un oral blanc. Les heures d'enseignement se déroulent sous forme de cours, d'ateliers hebdomadaires et sous forme de workshops pendant les vacances scolaires. La rentrée a lieu le 1<sup>er</sup> septembre et la fin des ateliers le 17 mai.

## LA RENTRÉE

### 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 la rentrée, les étudiants travaillent 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. Une première restitution très tôt dans l'année permet aux étudiants de se confronter au public et à la mise en espace de leurs réalisations.

## SEMESTRE 1

### Production et expérimentation

Cette période est particulièrement dense. De mi-septembre à Noël les étudiants produisent et expérimentent aussi bien les disciplines fondamentales que les nouvelles technologies. Les sujets proposés sont prétextes à éveiller la curiosité et développer la capacité de recherches personnelles. Un bilan, avec l'équipe enseignante permet d'affiner les questions d'orientation et de cibler les inscriptions aux concours. Sous forme de rendez-vous individuels, chaque étudiant est accompagné dans le choix de sa future formation et dans la préparation de l'oral des concours. Des séances de travail individuelles, semi-individuelles ou collectives rythment les besoins des étudiants.

## SEMESTRE 2

### émergence du dossier personnel

Au retour des vacances de Noël, 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 travaux des autres

étudiants. 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.

## FINALISATION DES DOSSIERS PERSONNELS

### Concours

À partir de mars, les étudiants passent les concours d'entrée, alors la présentation dématérialisée de leurs dossiers personnels joue un rôle décisif depuis la crise sanitaire. 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 les projets personnels.

NB : Les modalités de concours des écoles supérieures d'art et design évoluent tout en s'adaptant au contexte sanitaire et aux procédures de Parcours Sup.

## L'APRÈS CONCOURS OU EN ATTENDANT LES RÉSULTATS

### Expérimentations collectives

La fin d'année universitaire approche, les concours sont passés, les étudiants profitent des ateliers de l'école d'art pour participer à divers événements artistiques. À l'école d'art ou sur divers lieux à Angoulême, il y a des événements nationaux comme la nuit des musées pour bâtir des expériences collectives qui mêlent 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.

Les festivals et les interventions artistiques en milieu scolaire sont des occasions pour les étudiants de participer avec les professeurs aux médiations auprès du public. Cela leur permet de vivre de premières expériences professionnelles.

# PRÉSENTATION DES ATELIERS

## Dessin d'observation

Vallie Desnouët

Découverte des bases et pratique régulière du dessin d'observation afin de prendre conscience de son environnement. 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.

Conçu comme un espace d'expérimentation, l'atelier offre de consolider le regard et le geste par l'exploration de sujets d'observation. L'étudiant scrute le réel et en rend compte, par le constat (trait, composition, point de vue), l'analyse et la restitution des objets d'observation (forme, volume, vide, matière, texture, lumière, relief, proportions, échelle). Autant d'étapes à expérimenter afin de gagner en confiance pour interpréter tant l'architecture, que le paysage, l'objet et la forme humaine et accéder à une certaine liberté de création.

L'atelier débutera par un workshop de trois jours. Puis les séances prendront la forme d'un atelier hebdomadaire associant technique et pratique, incluant des notions théoriques (contexte historique, artistes, grands courants...). Les approches du dessin se font par des appréhensions sensibles, sur nature, dans des lieux différents en fonction des sujets d'observation (paysage, corps humain...). Il s'agit de faire découvrir les relations complexes entre l'acte de dessiner et celui de voir, d'aborder la relation qu'entretient le dessin avec la couleur, les outils, les supports, les surfaces, les échelles, les gestes.

### ✓ Critères d'évaluation

Implication, assiduité, présence  
Motivation

Intérêt, curiosité  
Engagement, prise de risque  
Aspect général  
Pertinence des choix plastiques

---

## Illustration-pratique textile

Séverine Gallardo

Cet atelier de recherche va permettre à chaque étudiant.e de développer une réflexion plastique personnelle par le biais de l'expérimentation.

La première partie de l'année sera axée sur le dessin. nous travaillerons essentiellement en nous appuyant sur l'illustration contemporaine, nous réfléchirons aux cadrages, formats, supports et nous utiliserons différents outils graphiques. Puis, dans un deuxième temps, et à partir des propositions réalisées, chaque étudiant.e explorera une ou plusieurs techniques de son choix liées à l'art textile contemporain.

### ✓ Critères d'évaluation :

Capacité à tenter, à essayer, à échouer (phase d'expérimentation)

Capacité à diversifier ses outils, ses supports et formats

Capacité à mettre en relation son travail graphique avec la découverte d'une pratique textile

Capacité à développer une recherche personnelle et à la mettre en perspective avec l'art contemporain.

---

## Culture artistique contemporaine

Séverine Gallardo

Ce cours théorique a pour objectif de mettre en perspective des ateliers pratiques permettant une compréhension des enjeux artistiques contemporains.

Les étudiant.es sont invité.es à construire la verbalisation de leur dossier afin de présenter les concours de leurs choix. Cette présentation permet de se questionner, de sortir des idées préconçues et autres



lieux communs afin de construire un regard critique personnel tout en s'appuyant sur des références artistiques historiques.

Cette approche s'articulera 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 le corps 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 se construit et s'articule.

Il est donc nécessaire de prendre des notes tout au long de l'année. Des cours sont régulièrement ponctués de dissertations afin d'entraîner les étudiant.es 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 :

Capacité à rédiger un devoir organisé.

Capacité à développer une réflexion cohérente.

Capacité à observer une œuvre et à se questionner en fonction de celle-ci.

Capacité à citer des artistes de façon pertinente.

Capacité à s'investir SÉRIEUSEMENT dans une réflexion.

Capacité à lier ses observations à ses connaissances artistiques et à sa culture générale.

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

Capacité à soigner son orthographe.

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 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 telles 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 : The Gimp, 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), les apprentissages techniques et capacité à en extraire une expression artistique personnelle.

---

## 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 et 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 et collagraphie. 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 :

Maîtrise du vocabulaire technique et conceptuel

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

Être capable d'analyse critique

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

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

Représentativité du dossier personnel

## Graphisme

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

Cet atelier propose un enseignement qui explore les aspects techniques et théoriques de la sculpture. Cette immersion dans la pratique et la théorie vise à assimiler les notions fondamentales et à comprendre les moyens d'expression utilisés. Elle associe des phases d'apprentissage technique et d'expérimentations, pour une maîtrise des outils et une connaissance des matériaux utilisés.

Ces 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,...). La pratique est associée à des phases de recherche. Cette relation vise à intégrer les différentes étapes d'un projet pour passer de l'idée à l'objet, de la recherche théorique à la réalisation. Ainsi, ces premières étapes permettent de rendre visible une idée et de la faire évoluer pour passer de la conception à la mise en œuvre. Cette démarche s'appuiera sur des références artistiques pour comprendre les enjeux qui sont présents dans chaque sujet.

L'année est constituée de trois phases de travail :

- la première aborde les notions de volume et de matériaux via des expérimentations et des apprentissages techniques. Elle vise à se familiariser avec l'emploi de matériaux différents pour trouver une cohérence entre forme et matière,

- 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 installés dans des lieux et des contextes particuliers. Cette démarche pointe de nouveaux concepts et s'inscrit dans une culture artistique récente et contemporaine.

- La dernière phase prend en compte les expériences acquises pendant l'année dans les autres domaines artistiques (dessin, couleur, gravure, vidéo, photo,...). Les étudiants proposent 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 amener à une production plus personnelle.

Enfin, l'ensemble de ce travail de recherche et les productions qui l'accompagnent serviront à réaliser des dossiers pour les concours des écoles d'art. Ce



travail se fera par étape et de manière régulière tout au long de l'année.

La pédagogie proposée ici vise à rendre l'étudiant autonome dans ses démarches, à maîtriser les étapes qui sont nécessaires dans la recherche et enfin à situer sa production 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 :

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 travail, de conception et de mise en œuvre.

Maîtrise des techniques.

---

## Bandedessinée- expérimentations

Pierre Marty

**Cet atelier a pour but d'explorer le champ (au sens plutôt large) des arts graphiques, de la bande dessinée, de l'illustration et de l'édition.**

Par des exercices nous explorerons différents aspects de ces domaines et nous initierons à des techniques fondamentales qui leurs sont associées.

Notre objectif sera d'entrer dans l'apprentissage d'une voie artistique avec des outils élémentaires et une certaine ouverture d'esprit. Cela permettra de réfléchir à des procédés de création et d'écriture favorables à l'exploration, à une certaine abstraction, à la fois dans une séquence et dans une image. Vision, successions d'improvisation et de contrôle, notions de création par collage, musicalité... Tous ces aspects sont importants pour développer et enrichir typiquement un récit graphique.

Nous évaluerons le potentiel des élèves à manier ces différents langages, à se

montrer autant que possible inspirés et curieux.

#### ✔ Critères d'évaluation :

Créativité, inventivité, pertinence

Curiosité

Maîtrise des langages : capacité à représenter, à raconter, à composer.

---

## 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<sup>e</sup> siècle afin de comprendre l'évolution des conceptions de l'art et d'aboutir aux enjeux et problématiques de l'art contemporain.

Des liens avec la littérature, les sciences, l'histoire, l'économie, la politique, la philosophie... viennent inscrire les œuvres, les courants, les théories dans un contexte global dont l'art ne peut être séparé.

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 de maîtriser 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 découvrent 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 d'étapes d'écriture aboutit à des écrits ciselés et exigeants en terme de vocabulaire, d'expression et de contenu. Cela renforce aussi les capacités écrites et orales et l'originalité d'expression.

### ✓ Critères d'évaluation :

Assiduité et implication personnelle  
Capacité à s'approprier les propositions et à faire le lien avec les autres ateliers  
Qualité des rendus (originalité, richesse du vocabulaire,...)  
Écoute des conseils / progrès individuels

### ✓ Critères d'évaluation :

Présence  
Investissement  
Qualité et pertinence des réalisations  
Capacité à mettre en lien des références avec son propre travail  
Capacité à formuler et verbaliser une idée

---

## 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.

---

## Expérimentations, recherches et sujets de type concours

Jeanne Pertriaux

**Accompagnement des étudiants pour la réalisation de leurs projets et la préparation aux concours.**

Une première démarche expérimentale permettra à chaque étudiant de développer sa curiosité plastique que nous travaillerons en parallèle avec des sujets de type concours où le médium sera libre. Nous mettrons également en place une méthodologie adaptée à la gestion de projet.

L'atelier est aussi un espace d'échange autour des dossiers en préparation et les concours à venir.







# LES WORKSHOPS

Des workshops sont organisés pendant toutes les vacances scolaires afin d'approfondir ou d'initier diverses techniques.

## PROGRAMME PRÉVISIONNEL

**Du 5 au 7 sept**

### **Dessin dansé**

Découverte du dessin et la question du mouvement avec les danseurs Pierre Jallot et Eric Domenegherry.

**Les 8 et 9 sept. au Plateau**

### **Illustration**

avec les artistes invitées Aude Samama et Laureline Mattiussi.

**Du 12 au 16 sept. Au Labo**

### **Seconde nature**

avec la designeuse Stefani Martini et Mathias Le Royer.

Et durant la semaine, divers rendez-vous découverte.

**Du 24 au 26 oct**

### **Workshop design**

Avec Vallie Desnouël et Jeanne Pertriaux.

**Les 27 et 28 oct.**

### **Histoire de l'art**

avec Hélène Dantic.

**Du 2 au 4 nov.**

### **Workshop écriture**

Avec Marielle Brie et Astrid Deroost

**Vacances de février**

### **- Workshop design d'objet et méthodologie d'analyse des sujets de concours.**

Avec Jeanne Pertriaux

### **- Workshop anglais**

Avec Caroline Williams

### **- Tutorat-Entraînement à l'oral**

# EMPLOI DU TEMPS

## GROUPE A

<b>LUNDI</b>	<b>9h-12h</b> Image en mouvement LABO	<b>14h-16h</b> Autonomie <b>16h15-18h15</b> Culture artistique - PLATEAU
<b>MARDI</b>	<b>9h-12h</b> Illustration-textile LABO	<b>14h-16h15</b> Autonomie <b>16h30h-19h30</b> Couleur/dessin - PLATEAU
<b>MERCREDI</b>	<b>9h-12h</b> Gravure LABO	<b>14h-17h</b> Création numérique LABO
<b>JEUDI</b>	<b>9h-12h</b> Volume LABO	<b>14h30-17h30</b> 7 séances Images en mouvement puis 7 séances Graphisme LABO
<b>VENDREDI</b>	<b>9h30-11h</b> Théorie de l'art - PLATEAU <b>11h15-13h15</b> Modèle vivant dessin PLATEAU	<b>14h30-17h30</b> BD - expérimentations PLATEAU Une semaine sur deux avec le tutorat

## GRUPE B

**9h-12h**

Illustration-textile  
LABO

**14h-17h**

Image en mouvement  
LABO

**9h-12h**

Gravure  
LABO

**14h-16h**

Culture artistique - PLATEAU

**À partir de 16h**

Autonomie

**9h-12h**

Création numérique  
LABO

**14h-15h30**

Autonomie

**15h45-18h45**

Couleur/dessin - PLATEAU

**9h-12h**

7 séances graphisme  
puis 7 séances Image  
en mouvement  
LABO

**14h30-17h30**

Volume  
LABO

**9h-11h**

Modèle vivant dessin - PLATEAU

**11h15-12h45**

Théorie de l'art - PLATEAU

**17h30-19h30**

BD et expérimentations  
PLATEAU

Une semaine sur deux  
avec le tutorat

# VACANCES SCOLAIRES

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

## Voir planning des workshops

**Week-end de la Toussaint**  
du 29 oct au 1<sup>er</sup> nov.

**Vacances de Noël**  
du 17 déc au 2 janv.

**Vacances de printemps**  
du 8 au 24 avr.

**Fin des cours**  
le 17 mai 2022





# BILANS ET NOTATIONS

## PRÉSENTATION

1<sup>er</sup> sept 2022

### BILAN 1

Le 25 nov. 2022

Sous forme d'installation  
de tous les travaux

### BILAN 2

Le 3 fév. 2022

### ORAL BLANC

date à confirmer

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.

## Suivi continu

Libre à chaque professeur de définir le travail à fournir par les étudiants (voir présentation des ateliers p.12 à 18), 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.

**Le certificat n'est pas attribué en cas d'absences répétées, même justifiées. Il certifie l'engagement et non la qualité du travail artistique.**

### Au 1<sup>er</sup> semestre

5 modules font l'objet de la notation.

#### Module 1

Couleur/Dessin/Graphisme/Gravure/BD (11h30 par semaine), noté sur 20

#### Module 2

Matériaux/Volume (6h par semaine) noté sur 10

#### Module 3

Théorie de l'art (4h par semaine) noté sur 6

#### Module 4

Ateliers création numériques/Cinéma/Nouvelles technologies (7,5h par semaine) noté sur 12

#### Module 5

Bilan/Projets d'orientation et appréciation générale des professeurs noté sur 12

### Au 2<sup>e</sup> semestre

Bilans et oraux font l'objet de la notation.

## Critères des bilans

### - Généralités :

Qualité d'écoute, réaction face à la critique, réalisations collectives ou travail de groupe.

### - Approche artistique :

Variété des travaux, qualités plastiques, carnets de croquis, expérimentations, références artistiques.

### - Ouverture d'esprit :

Curiosité, culture générale (musique, danse, théâtre), expositions visitées, art contemporain, outils numériques, capacité à verbaliser.

### - Projet d'études :

Projet d'orientation, cohérence du choix des écoles.

# COORDONNÉES DES ÉTABLISSEMENTS CULTURELS



## **FRAC**

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

---

## **Musée des Beaux Arts**

4, rue du Colonel Lelay  
16000 ANGOULEME  
Tél : 05.45.95.07.69

---

## **Musée du Papier et artothèque**

134, rue de Bordeaux  
16000 ANGOULEME  
Tél : 05.45.38.73.43

---

## **Théâtre d'Angoulême, scène nationale**

Avenue des Marèchaux  
16000 ANGOULEME  
Tél : 05.45.38.61.62

---

## **CIBDI**

(Cité Internationale de la Bande Dessinée  
et de l'Image)  
Quai de la Charente  
16000 ANGOULEME  
Tél : 05.45.92.65.65

---

## **Cinéma CIBDI – Salle Némó**

121, rue de Bordeaux  
16000 ANGOULEME  
Tél : 05.45.92.65.65

## **L'Alpha, médiathèque de grandAngoulême**

1, Rue Coulomb  
16000 ANGOULEME  
Tél : 05.45.94.56.00

---

## **La Nef**

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





# 3 SITES 1 ÉCOLE D'ART

## Sites Angoulême

### Le Plateau

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

### Le Labo

(ateliers)  
rue Antoine de Conflans - ANGOULEME  
Tél : 05.45.25.95.54

## Site Dirac

### Les Ateliers

route de la boissière - DIRAC  
Tél : 05.45.63.05.67

---

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

