

PRÉPA

Livret de l'étudiant

2023-2024

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



A
P
P
É A



SOMMAIRE

4
L'ÉCOLE D'ART DE
GRANDANGOULÊME

5
LES OBJECTIFS
PÉDAGOGIQUES
ET ARTISTIQUES

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 GRAND'ANGOULÊME

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

UNE ANNÉE PRÉPARATOIRE : UN TREMPLIN ENTRE LYCÉE ET FORMATION SUPÉRIEURE EN ART ET DESIGN

Cette année s'adresse aux bacheliers dotés de tous les bacs, artistiques, scientifiques ou professionnels. Elle s'adresse à de futurs étudiants aux centres d'intérêt multiples, dans le domaine de la culture ou non avec les objectifs suivants :

- | Sensibiliser à la diversité des techniques fondamentales de l'expression plastique : volume, dessin, couleur.
- | Initier et découvrir les pratiques transversales liées à la peinture, à la couleur, à la sculpture, au dessin, à l'impression de l'image, à l'expression corporelle, au multimédia et de façon générale : expérimenter les pratiques artistiques et en apprécier le formidable potentiel de transformation du quotidien.
- | Initier à différents logiciels (image fixe, en mouvement et son).
- | Développer un esprit ouvert en dispensant des cours d'histoire de l'art autrement avec des ateliers d'écriture et de poésie.
- | Entraîner à la lecture des images (peinture, gravures, images en mouvement, jeux vidéo, scénographie, performance ...)
- | Être accompagné dans la constitution du dossier personnel.
- | Permettre une connaissance des formations en lien avec l'éclosion du projet artistique et professionnel.
- | Participer à différentes manifestations culturelles locales et de cette façon s'inscrire dans une actualité artistique en découvrant les enjeux transdisciplinaires de la création contemporaine.

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.

En 2023-2024, le projet transdisciplinaire porte sur une collaboration avec le théâtre d'Angoulême, Scène Nationale. Les approches sont multiples : arts visuels, chorégraphie, ethnologie, sociologie. Les spectacles offriront **entre débordement plastique, des chimères dans la tête et des expositions, mais aussi la participation aux ateliers de médiation.**

Autour de représentations et de rencontres avec des chorégraphes et

des auteurs, le travail d'atelier est complété par des réflexions autour du design social, le leitmotiv étant : aller dehors à la rencontre de...

Un travail avec la compagnie De chair et d'os rythme l'année scolaire autour de la question «Comment s'aime la jeunesse aujourd'hui?».

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.

Les rencontres lors de festivals permettent aux étudiants de se lancer dans l'animation d'ateliers avec le jeune public. Sur la base du volontariat, il peuvent aussi participer, avec les professionnels, aux interventions artistiques en milieu scolaire.

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...

Vacataires et artistes visiteurs

Eve Bouchelot
danseuse pour Olivier Dubois, Olivia Grandville, ...

Sylvie Balestra
chorégraphie, Compagnie Sylex
www.sylex.fr

Caroline Melon
Compagnie de Chair de d'os
dechairtdos.fr

Jeanne Pertriaux
Designer produit
www.jeanne-pertriaux.com

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

Julie Perez
FRAC Poitou-Charentes Aurélie

Aurélie Zadra
chargée des publics au théâtre
d'Angoulême, scène nationale.

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
Dessin d'observation

Séverine GALLARDO
Illustration, pratique textile
Culture artistique contemporaine

Elske HALLER
Tutorat

Mathias LE ROYER
Volume - céramique

Malika OUEDRAOGO
Atelier Projet

Murielle PELLAN
Couleur - dessin, espace, projets

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 plusieurs 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^{er} 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 ET 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.

TOUT LE LONG DE L'ANNÉE Expérimentations collectives

Les étudiants profitent des ateliers de l'école d'art, ainsi ils participent à divers événements artistiques. L'école d'art en partenariats avec des acteurs culturels de Angoulême, propose des lieux et des occasions pour bâtir des expériences collectives qui mêlent images, sons et constructions de toutes sortes. Cette année est aussi destinée à renforcer le travail expérimental et d'orientation au sens large. 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 Desnouël

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 liberté de création.

L'atelier débutera par un workshop de 3 jours. Puis les séances prendront la forme d'un atelier hebdomadaire associant technique et pratique, incluant des notions théoriques. Les approches du dessin se font par des appréhensions sensibles, sur nature, dans et hors de l'atelier 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 diversifier ses expérimentations
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 les 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. Les 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.

✓ 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 for-

mes 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. À partir de ces questions fondamentales, cet atelier devient aussi un lieu d'expérimentations en lien avec le théâtre.

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, le théâtre, 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 découvrir et envisager le graphisme en tant que pratique créative et expérimentale.

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 artistique

ATELIER VOLUME - CÉRAMIQUE

Mathias Le Royer

Cet atelier propose un enseignement qui explore les aspects techniques et théoriques de la sculpture. Il vise à rendre les étudiants autonomes dans leurs démarches, à développer un travail personnel, à maîtriser les langages plastiques et enfin à situer sa production dans des problématiques contemporaines.

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 qui associent des phases d'apprentissage et d'expérimentation pour comprendre les relations entre les processus de création et les matériaux utilisés.

La pratique est associée à des phases de recherche qui visent 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 comment les artistes s'inspirent des enjeux sociaux, culturels, politiques et artistiques pour les traduire dans leurs œuvres.

Cet atelier propose trois phases de travail :

La première aborde les notions de volume et de matériaux à travers des expérimentations

et des apprentissages techniques. Elle vise à développer l'usage d'expériences sensibles de matériaux différents pour trouver une cohérence entre forme, matière et couleur.

La deuxième propose de tenir compte de ces acquis pour s'investir dans un axe de recherche plus personnel. Il s'agit ici d'utiliser les expériences acquises pour les investir de manière plus complexes dans des préoccupations personnelles.

La dernière phase prend en compte les expériences acquises pendant l'année dans les autres ateliers (dessin, couleur, gravure, vidéo, photo,...). Cette étape met l'accent sur des pratiques hybrides en associant la sculpture à d'autres pratiques artistiques (sculpture/vidéo, sculpture/dessin, sculpture/performance,...).

Enfin, l'ensemble de ce travail de recherche et les productions qui les accompagnent serviront de base pour réaliser les dossiers des concours des écoles d'art. Ce travail se fera par étape et de manière régulière tout au long de l'année.

✓ Critères d'évaluation

Les projets sont présentés avant les bilans et évalués sur les critères suivants.
Respect du sujet. Cohérence entre l'intention et la réalisation. Pertinence des choix plastiques. Liens entre un sujet proposé et des préoccupations personnelles. Implication dans toutes les phases de travail.
Maîtrise des techniques. Liens avec des œuvres contemporaines.
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.

PRATIQUES DE L'ESPACE PUBLIC

Malika Ouedraogo

Cet atelier propose aux élèves de découvrir des démarches artistiques liées de près ou de loin à l'espace public.

En questionnant les enjeux esthétiques et politiques de ces pratiques très diverses, nous irons du graffiti à l'installation urbaine en passant par le numérique, le son, la vidéo, la performance ... Grâce à des exemples d'œuvres allant de l'infiniment discret au monumental, nous explorerons tout un pan de la culture artistique contemporaine en prenant appui sur des références théoriques permettant l'appréhension de ces œuvres parfois éloignées des lieux habituels de monstration de l'art. L'art étant intimement lié au contexte dans lequel il est produit, il sera essentiel, pour ce cours, de s'ouvrir à de nombreuses disciplines, pour certaines, en apparence, très éloignées des questions esthétiques : sociologie, anthropologie, politique, linguistique, sport, littérature, géographie, optique ou même éthologie ... Grâce à des lectures, des podcasts, des échanges et pourquoi pas quelques promenades, nous verrons que les frontières de l'art dans l'espace public sont poreuses et exigent esprit critique et curiosité.

Au cours de séances pratiques, nous tenterons d'imaginer des dispositifs individuels et collectifs pour explorer différemment l'espace public, prendre en compte ses contraintes et imaginer un pas de côté en nous confrontant au réel.

✓ Critères d'évaluation

Assiduité, curiosité, sens critique
Esprit d'équipe et sens du collectif
Compréhension et mobilisation d'enjeux conceptuels
Connaissance de références issues de différents domaines intellectuels
Pertinence plastique des propositions
Qualité des formes d'archivage et de traces des projets

HISTOIRE DE L'ART ET ÉCRITURE POÉTIQUE

Marie Decarnin

Entre le cours théorique et l'atelier, ces 2 heures hebdomadaires se veulent transdisciplinaires. De fait la plongée dans les images, dans les courants et les démarches artistiques anciennes et contemporaines s'articule autour d'ateliers d'écriture. Le langage poétique favorise une approche sensible et personnelle des contenus théoriques.

Cet apprentissage hybride permet à chacun de forger son regard, de développer et monopoliser ses connaissances autrement afin de comprendre l'évolution de l'art jusqu'à aujourd'hui.

L'expérimentation poétique invite aussi à redécouvrir les mots, réinventer leurs usages et à aborder l'écriture dans une perspective de création et de mise en lien entre les arts plastiques, la littérature, la poésie contemporaine.

Cela renforce aussi les capacités écrites comme orales et l'originalité d'expression, atouts à faire valoir lors des concours.

Des sujets d'entraînement seront d'ailleurs soumis aux étudiants de manière collective ou individuelle.

Certains projets sont aussi pensés en lien avec l'atelier peinture, dessin et la résidence de la compagnie de Chair et d'os.

✓ Critères d'évaluation

Assiduité, implication, curiosité
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
Sujets de concours (capacité à formaliser une réflexion claire, construite et détaillée)
Savoir mobiliser ses connaissances, se les approprier

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.

✓ 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.



LES WORKSHOPS

Des workshops sont organisés à la rentrée et à chaque vacances scolaires afin d'approfondir ou d'initier diverses techniques.

PROGRAMME PRÉVISIONNEL

Du 4 au 6 sept Dessin dansé
Découverte du dessin et la question du mouvement avec la danseuse Ève Bouchelot et Valie Desnouël
Au LABO

Les 23 et 24 oct. Design graphique
avec Vallie Desnouël
Au LABO

Du 25 au 27 oct. Design
avec la designeuse Jeanne Pertriaux
Au LABO

Les 30 et 31 oct. Prise de vue
Avec Jérémie Camus

Les xxxxxxxx Danse
avec xxxxxx et Murielle Pellan

Du 13 au 17 fév. Méthodologie d'épreuve de concours
Avec Jeanne Pertriaux

Du 19 au 23 fév. (matins) Projet édition
Avec Séverine Gallardo

Du 19 au 23 fév. (après-midi) xxxxxx
Avec xxxxxxxx

- **Workshop anglais**
Avec Caroline Williams

- **Tutorat-Entraînement à l'oral**

EMPLOI DU TEMPS

LUNDI

9h-12h
Matériaux
LABO

13h30-16h30
Image
en mouvement
LABO

17h30-19h30
Culture artistique
PLATEAU

MARDI

9h-12h
Question
de volume
LABO

14h-16h
Théorie de l'art
Écriture
PLATEAU

16h30-19h30
Couleur/dessin
PLATEAU

MERCREDI

9h30-12h30
Intermédia
LABO

14h-16h
Tutorat sur rdv
et ateliers libres
PLATEAU

16h-19h
Couleur/espace
projets
PLATEAU

JEUDI

9h-12h
Estampe
LABO

14h-17h
Image
en mouvement
LABO

17h30-19h30
Pratiques
de l'espace public
LABO

VENDREDI

9h-12h
Graphisme
LABO

14h-16h30
Modèle vivant
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 oct au 1^{er} nov.

Vacances de Noël
du 23 déc au 7 janv.

Vacances de printemps
du 8 au 24 avr.

Fin des cours
le 17 mai 2022



BILANS ET NOTATIONS

PRÉSENTATION 1^{er} 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^{er} 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^e 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.



CORDONNÉES 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 Némo

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

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

Les ateliers à Dirac

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.

