

Arts plastiques, visuels et de l'espace

DESIGN INDUSTRIEL

Profil d'enseignement — 1^{er} cycle

Année académique
2021 - 2022



La Cambre

Design industriel

Activité conceptuelle, le design industriel a pour objectif de déterminer les propriétés formelles des objets que l'on souhaite produire industriellement. Par « propriétés formelles », on entend les caractères extérieurs et les relations structurelles qui font d'un objet ou d'un système d'objets une unité cohérente, tant du point de vue de l'utilisateur que du producteur. Cette discipline cristallise trois axes fondamentaux de la création industrielle : la force d'un langage plastique cohérent, la connaissance et l'intégration des savoirs et contraintes liées à l'industrie, le facteur humain prépondérant dans la compréhension des attentes tant de l'utilisateur que du producteur. L'étudiant en design industriel agit au croisement de ces interrogations et de ces champs disciplinaires. Il est producteur de formes et de sens, attentif aux notions d'ergonomie, aux moyens de communication 2D et 3D, soucieux d'inscrire ses projets au cœur des enjeux sociétaux contemporains. Le cours de Design industriel : atelier et les cours spécifiques à l'option sont dispensés par une équipe d'enseignants qui sont tous des designers actifs dans la discipline. L'enseignement de celle-ci est valorisé par la complémentarité des discours et matières enseignées dans l'ensemble de la formation à La Cambre.

Le programme d'études du premier cycle est essentiellement constitué d'activités d'apprentissage à caractère obligatoire.

Référentiel de compétences

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

1. expérimentent et mettent en œuvre une pratique artistique singulière située dans un contexte étendu théorique, historique, socio-politique et économique, etc. ;
2. ont acquis des connaissances et des compétences approfondies en design industriel, à un haut niveau de formation basé sur la recherche, l'expérimentation et l'étude de savoirs théoriques et techniques ;
3. mettent en œuvre, articulent et valorisent de manière singulière ces connaissances et ces compétences dans le cadre de la poursuite d'études, et démontrent leur aptitude à élaborer et à développer une réflexion et des propositions innovantes dans le domaine du design ;
4. présentent une production artistique également validée en dehors du champ académique ;
5. collectent, analysent et interprètent, de façon pertinente, des données — généralement, dans leur domaine de création — en vue de proposer des produits industriels innovants et de développer une attitude critique qui intègre une réflexion sur des questions artistiques et éthiques, environnementales et socio-économiques ;
6. présentent leurs projets et leurs productions et communiquent à leurs propos selon des modalités adaptées au contexte ;
7. ont développé les méthodes d'apprentissage nécessaires à poursuivre leur formation de manière autonome.

Option 07 : DESIGN INDUSTRIEL

Organisation des activités d'apprentissage en unités d'enseignement

2021 - 2022

Première année (BLOC 1) - 60 crédits

ATELIER 1	TRANSDISCIPLINARITÉ 1*	COURS SPÉCIFIQUES 1.1	ARTS NUMÉRIQUES 1	COULEUR 1	MODELE VIVANT 1	COURS GÉNÉRAUX 1.1	COURS GÉNÉRAUX 1.2
UE 1.07.1	UE 2.01.1	UE 4.07.1	UE 6.01.1	UE 6.02.0	UE 6.04.0	UE 7.03.1	UE 7.03.2
Q1+Q2	Q1	Q1	Q1	Q1+Q2	Q1+Q2	Q1	Q2
A120.A0037	A100.A0474 ou S100.AXXX	G100.A0187 G100.A0186 T100.A0189	A121.A0113	A120.A0018	A120.A0128	G100.A0161 G100.A0151 G020.A0614	G020.A0158 G020.A0152
24 crédits	6 crédits	6 crédits	5 crédits	5 crédits	5 crédits	6 crédits	3 crédits

Suite du programme (BLOC 2) - 60 crédits

ATELIER 2	TRANSDISCIPLINARITÉ 2*	COURS SPÉCIFIQUE 2.1	COURS SPÉCIFIQUES 2.2	ARTS NUMÉRIQUES 2.1	ARTS NUMÉRIQUES 2.2	COULEUR 2	MODELE VIVANT 2	PERSPECTIVE	COURS GÉNÉRAUX 2.1	COURS GÉNÉRAUX 2.2
UE 1.07.2	UE 2.01.2	UE 4.07.2	UE 4.07.3	UE 6.05.1	UE 6.05.2	UE 6.06.1	UE 6.07.0	UE 6.08.0	UE 7.07.3	UE 7.07.4
Q1+Q2	Q1	Q1	Q2	Q1	Q2	Q1	Q1+Q2	Q1+Q2	Q1	Q2
A120.B0038 T120.B0274	A100.B0491 ou S100.BXXX	T100.B0275	T020.B0278 T020.B0277	A100.B0115	A020.B0116	A121.B0121	A120.B0130	A120.B0125	G100.B0153	G020.B0165 G020.B0154 G020.B0170
24 crédits	6 crédits	2 crédits	4 crédits	3 crédits	2 crédits	1 crédit	5 crédits	5 crédits	2 crédits	6 crédits

Suite du programme (BLOC 3) - 60 crédits

ATELIER 3	TRANSDISCIPLINARITÉ 3*	COURS SPÉCIFIQUES 3.1	COURS SPÉCIFIQUES 3.2	CASO 3**	COURS GÉNÉRAUX 3.1	COURS GÉNÉRAUX 3.2	COURS GÉNÉRAUX 3.3**
UE 1.07.3	UE 2.01.3	UE 4.07.4	UE 4.07.5	UE 6.09.X	UE 7.10.5	UE 7.10.6	UE 7.10.7
Q1+Q2	Q1	Q1	Q2	Q1+Q2	Q1	Q2	Q2
A120.C0039	A100.C0509 ou S100.CXXXX	T100.C0307 T100.C0327	G020.C0309 T020.C0329 T020.C0328	A120.C0XXX OU A120.C0120 OU A120.C0132	G100.C0155 G100.C0171	G020.C0156 G020.C0172	G020.C0169 ou G020.C0616 ou G020.C0329
28 crédits	6 crédits	5 crédits	7 crédits	4 crédits	4 crédits	4 crédits	2 crédits

* 1 stage à choisir dans 1 option différente de celle où l'étudiant est inscrit

** 1 cours à choisir parmi les 3

PREMIER CYCLE

Domaine : Arts plastiques, visuels et de l'espace

Option 07 : DESIGN INDUSTRIEL

2021 - 2022

PROGRAMME - Première année (BLOC 1)

		Quadri	Crédits	Heures	Pondér.
UE 1.07.1	ATELIER 1	1 +2			
	A120.A0037 Design industriel : Atelier		24	360	40,00%
	Référentiel de compétences : 1, 2, 5		24	360	40,00%
UE 2.01.1	TRANSDISCIPLINARITÉ 1	1			
	A100.A0474 Design industriel : Atelier, module 5		6	90	10,00%
	S100.AXXXXX Ou Stage interne				
	Référentiel de compétences : 1, 5		6	90	10,00%
UE 4.07.1	COURS SPÉCIFIQUES 1	1			
	G100.A0187 Actualités culturelles : Actualité du design		2	30	3,33%
	G100.A0186 Sciences et sciences appliquées : Résistance des matériaux		2	30	3,33%
	T100.A0189 Techniques et technologies : Matériaux (bois)		2	30	3,33%
	Référentiel de compétences : 2, 5		6	90	10,00%
UE 6.01.1	ARTS NUMERIQUES 1	1			
	A121.A0113 Arts numériques : Atelier		5	75	8,33%
	Référentiel de compétences : 1, 5, 7		5	75	8,33%
UE 6.02.0	COULEUR 1	1 + 2			
	A120.A0118 Couleur : Générale		5	75	8,33%
	Référentiel de compétences : 1, 5, 7		5	75	8,33%
UE 6.04.0	MODELE VIVANT 1	1 + 2			
	A120.A0128 Dessin : Modèle vivant		5	75	8,33%
	Référentiel de compétences : 1, 5, 7		5	75	8,33%
UE 7.03.1	COURS GÉNÉRAUX DE TRONC COMMUN 1.1	1			
	G100.A0161 Actualités culturelles : Arts contemporains		2	30	3,33%
	G100.A0151 Histoire et actualité des arts : De l'Antiquité au Moyen-Âge		2	30	3,33%
	G100.A0614 Sciences humaines et sociales : Générales		2	30	3,33%
	Référentiel de compétences : 2, 6, 7		6	90	10,00%
UE 7.03.2	COURS GÉNÉRAUX DE TRONC COMMUN 1.2	2			
	G020.A0158 Histoire : Générale		1	15	1,67%
	G020.A0152 Histoire et actualité des arts : De l'Antiquité au Moyen-Âge		2	30	3,33%
	Référentiel de compétences : 2, 6, 7		3	45	5,00%
Total			60	900	100,00%

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

PREMIER CYCLE
Option 07 - DESIGN INDUSTRIEL – BLOC 1

UE 1.07.1 ATELIER 1

Niveau de certification : 6
Quadrimestres : 1 + 2
Nombre de crédits : 24
Prérequis : -
Corequis : -

A120.A0037 Design industriel : Atelier

24 crédits, 360 h
Activité obligatoire
Professeur : Jean Paternotte

Contenu :

- histoire de l'objet - relations à l'art contemporain,
- initiation aux sens multiples d'un objet d'usage,
- éveil à la créativité en 2 et 3 dimensions - découverte d'un abécédaire (forme, matière, fonction, etc.),
- recherche de typologies - signes distinctifs et singularité des démarches,
- observation, synthèse, représentation graphique et tridimensionnelle,
- apprentissage par le travail de la matière

Méthode :

- exercices bi- et tridimensionnels expérimentaux - essais et recherches approfondis
- analyse des spécificités et des effets de la matière; principes physiques et mécaniques
- réflexion, développement, finition et présentation
- assistance rapprochée sur base de recherches individuelles.

Acquis d'apprentissage :

- mener une recherche artistique fondée sur l'expérimentation,
- développer une vision claire du design industriel et des implications multiples d'une démarche créatrice de designer,
- mettre en œuvre, dans la conception d'objets concrets, des qualités réflexives, pragmatiques, originales

Évaluation :

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

Langue d'enseignement :

- français

UE 2.01.1 TRANSDISCIPLINARITÉ 1

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

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

A100.A0474 Design industriel : Atelier module 5

6 crédits, 90 h
Activité obligatoire pour les étudiants qui ne suivent pas de stage interne
Professeur : Marion Beernaerts, marion.beernaerts@lacambre.be

Contenu :

- travail personnel ouvert, à partir d'un énoncé imposé concernant le développement d'un projet

Méthode :

- exercices bi- et tridimensionnels expérimentaux - essais et recherches approfondis
- analyse des spécificités et des effets de la matière; principes physiques et mécaniques
- réflexion, développement, finition et présentation
- assistance rapprochée sur base de recherches individuelles.

Acquis d'apprentissage :

- faire preuve de sensibilité ainsi que de curiosité technique,
- faire appel à des références culturelles.

Évaluation :

- évaluation par l'équipe pédagogique à l'issue du 1^{er} quadrimestre

Langue d'enseignement :

- français

S100.AXXXX Stage interne

6 crédits, 90h
Deux stages internes sont obligatoires au cours du cycle de Bachelier

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

UE 4.07.1 COURS SPÉCIFIQUES 1.1

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

G100.A0187 Actualités culturelles : Actualité du design

2 crédits, 30 h
Activité obligatoire
Professeur : Thomas Brisart

Contenu :

- problèmes d'étymologie et de définition (notamment comparative) du design,
- rationalisation de la production,
- fonction(s) et usage,
- responsabilité sociale, écologie,
- aspects plastiques-esthétiques,
- sémiologie.

Méthode :

- cours ex cathedra, ouvert cependant à la discussion et illustré de très nombreux exemples au moyen d'une présentation Powerpoint,
- références bibliographiques communiquées pendant le cours afin de susciter un approfondissement des connaissances.

Acquis d'apprentissage :

- comprendre de façon générale les facteurs qui gouvernent la démarche du design,
- maîtriser un vocabulaire spécifique précis,
- appliquer une grille complexe d'analyse à un objet de design,
- mobiliser ces concepts dans la réalisation d'un travail personnel.

Évaluation :

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

Langue d'enseignement :

- français

Sources :

- Syllabus disponible en format électronique.
- Bibliographie : Danièle QUARANTE, *Éléments de design industriel*, Maloine, 1985 ; Nigel WHITELEY, *Design for Society*, Reaktion Books, 1993; Ezio MANZINI, *La matière de l'invention*, Centre George Pompidou, 1986 ; David PYE, *The Nature of Design*, Reinhold Publishing, 1964 ; Carma GORMAN éd., *The Industrial Design Reader*, Allworth

G100.A0186 Sciences et sciences appliquées : Resistance des matériaux

2 crédits, 30 h
Activité obligatoire
Professeur : Lucas Secades, lucas.secades.casino@tulipal.be

Contenu :

- Chapitre I : Mécanique
- Les forces : force de rappel et gravitationnelle
 - Définition et construction du centre de masse d'un objet
 - Définition et établissement de l'équilibre d'un objet ou d'un système
 - Stabilité d'un système
 -
- Chapitre II : Matériaux
- Classification des matériaux
 - Propriétés mécaniques, chimiques et physiques
 - Contraintes industrielles, économiques et écologiques des matériaux

- Rédaction d'un cahier de charges et choix d'un matériau

Méthode :

- Cours basé sur une approche pédagogique théorique et par projet. Ensuite, toutes les notions sont traitées expérimentalement ou à travers des exemples concrets et de cas d'application réalistes.

Acquis d'apprentissage :

- Comprendre les notions de base de la mécanique statique,
- Comprendre les notions de base des déformations,
- Connaître les propriétés physiques qui caractérisent les matériaux
- Faire un choix de matériau en fonction du cahier de charges.

Évaluation :

- examen écrit et projet par groupe

Langue d'enseignement :

- français

Sources :

- Bibliographie disponible intégralement sur internet

T100.A0189 Techniques et technologies : Matériaux (bois)

2 crédits, 30 h

Activité obligatoire

Professeur : Syvain Busine

Contenu :

- le matériau bois : éléments de physiologie végétale, propriétés physiques et mécaniques générales,
- production du bois, exploitation forestière,
- qualités et inconvénients respectifs, particularités constructives, matières et procédés,
- terminologie du bois et de sa mise en œuvre,
- méthodes de façonnage et d'assemblage,
- budgétisation des projets.

Méthode :

- cours ex cathedra illustré de très nombreux exemples, ponctué de travaux pratiques et de visites d'entreprises

Acquis d'apprentissage :

- sélectionner de façon optimale les différents bois et dérivés en fonction de leurs particularités, méthodes de façonnage, assemblage, résistance et durée dans le temps, coût, masse volumique etc...
- définir de façon concrète les besoins des projets et des thèmes de réflexion lancés dans les ateliers en partenariat avec les professeurs responsables des options.

Évaluation :

- travail pratique en fonction des essences de feuillus et résineux (15%), rapport sur les avantages et les inconvénients du bois (15%), examen à l'issue du 1^{er} quadrimestre et, lors de la 2^e session, en fin de 3^e quadrimestre (70%).

Langue d'enseignement :

- français

Sources :

- Bibliographie : fiches et publications du Centre technique de l'industrie du bois, <http://www.ctib-tchn.be> ; fiches et publications du Centre scientifique et technique de la construction, <http://www.cstc.be> ; *Courrier du bois*, Bruxelles : Bureau national de documentation sur le bois ; publications de l'Institut technologique Forêt Cellulose Bois Construction Ameublement (FCBA), <http://www.lalibrairiedubois> ; *Principles of Wood Science and Technology*, Berlin-Heidelberg-New York : Springer-Verlag, 1968.

UE 6.01.1 ARTS NUMERIQUES 1

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

A121.A0113 Arts numériques : Atelier

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

Contenu:

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

Méthode :

Le cours s'organise en trois formats différents :

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

Acquis d'apprentissage :

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

Évaluation :

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

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

Langue d'enseignement :

- français

UE 6.02.0 COULEUR 1

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

A120.A0118 Couleur : Générale

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

Contenu :

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

Méthode :

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

Acquis d'apprentissage :

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

Évaluation :

- évaluation par l'équipe pédagogique à l'issue du 2^{ème} quadrimestre.

Langue d'enseignement :

- français

Sources :

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

UE 6.04.0 MODELE VIVANT 1

Niveau de certification : 6

Quadrimestre : 1+2

Nombre de crédits : 5

Prérequis : -

Corequis : -

A120.A0128 Dessin : Modèle vivant

5 crédits, 75 h

Activité obligatoire

Professeur : Dominique Van den Bergh, dominique.vandenbergh@lacambre.be

Contenu :

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

Méthode :

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

Acquis d'apprentissage :

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

Évaluation :

- évaluation continue et évaluation finale à l'issue du 2^{ème} quadrimestre.

Langue d'enseignement :

- français.

UE 7.03.1 COURS GÉNÉRAUX DE TRONC COMMUN 1.1

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

G100.A0161 Actualités culturelles : Arts contemporains

2 crédits, 30 h
Activité obligatoire
Professeur : Séphora Thomas, sephora.thomas@gmail.com

Contenu :

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

Méthode :

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

Acquis d'apprentissage :

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

Évaluation :

- examen écrit à l'issue du 1^{er} quadrimestre et, lors de la 2^{ème} session, en fin de 3^{ème} quadrimestre.

Langue d'enseignement :

- français

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

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

Contenu :

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

Méthode :

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

Acquis d'apprentissage :

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

Évaluation :

- examen écrit à l'issue du 1^{er} quadrimestre et, lors de la 2^{ème} session, en fin de 3^{ème} quadrimestre.

Langue d'enseignement :

- français

Sources :

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

G020.A0614 Sciences humaines et sociales : Générales

2 crédits, 30 h

Activité obligatoire

Professeur : Benoît Dusart

Contenu :

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

Méthode :

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

Acquis d'apprentissage :

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

Évaluation :

- examen écrit à l'issue du 2^{ème} quadrimestre et, lors de la 2^e session, en fin de 3^e quadrimestre.

Langue d'enseignement :

- français

UE 7.03.2 COURS GÉNÉRAUX DE TRONC COMMUN 1.2

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 2
Nombre de crédits : 3
Prérequis : -
Corequis : -

G020.A0158 Histoire : Générale

1 crédit, 15 h
Activité obligatoire
Professeur : Pierre Van den Dungen, pdungen@hotmail.com

Contenu :

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

Méthode :

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

Acquis d'apprentissage :

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

Évaluation :

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

Langue d'enseignement :

- français

Sources :

- Syllabus : 2 volumes de notions de référence.
- Bibliographie : Robert DARNTON, *L'Aventure de l'Encyclopédie, 1775-1800 : un best-seller au siècle des Lumières*, Paris : Perrin, 1992 ; Guy HERMET, *Histoire des nations et du nationalisme en Europe*, Paris : Seuil, 1996 ; Stanislas JEANNESSON, *La Guerre froide*, Paris : La Découverte, 2002 ; Richard CROCKATT, *The Fifty years war : the United States and the Soviet Union in world politics*, London : Routledge, 1995 ; Bertrand RICARD, *Rites, codes et culture rock : un art de vivre communautaire*, Paris : Harmattan, 2000 ; Ulrich BECK, *Global America ? : The cultural consequences of globalization*, Liverpool : Liverpool University Press, 2003.

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

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

Contenu :

- étude de l'art médiéval et byzantin

Méthode :

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

Acquis d'apprentissage :

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

Évaluation :

- examen écrit à l'issue du 2^{ème} quadrimestre et, lors de la 2^{ème} session, en fin de 3^{ème} quadrimestre.

Langue d'enseignement :

- français

Sources :

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

SUITE DU PROGRAMME (BLOC 2)

		Quadri	Crédits	Heures	Pondér.
UE 1.07.2	ATELIER 2	1 + 2			
	A120.B0038 Design industriel : Atelier		20	300	33,33%
	T120.B0274 Sciences appliquées : Ergonomie - physiologie		4	60	6,67%
	Référentiel de compétences : 1, 2, 5, 7		24	360	40,00%
UE 2.01.2	TRANSDISCIPLINARITÉ 2	1			
	A100.B0491 Design industriel : Atelier, module 6		6	90	10,00%
	S100.BXXXX Ou Stage interne				
	Référentiel de compétences : 1, 5		6	90	10,00%
UE 4.07.2	COURS SPÉCIFIQUE 2.1	1			
	T100.B0275 Techniques et technologies : Matériaux (métal)		2	30	3,33%
	Référentiel de compétences : 2, 5, 7		2	30	3,33%
UE 4.07.3	COURS SPÉCIFIQUES 2.2	2			
	G020.B0278 Sciences et sc. appliquées : Résistance des matériaux		2	30	3,33%
	T020.B0277 Techniques et technologies : Matériaux (verre)		2	30	3,33%
	Référentiel de compétences : 2, 5, 7		4	60	6,67%
UE 6.05.1	ARTS NUMERIQUES 2.1	1			
	A100.B0115 Arts numériques : Atelier		3	45	5,00%
	Référentiel de compétences : 1, 5, 7		3	45	5,00%
UE 6.05.2	ARTS NUMERIQUES 2.2	2			
	A020.B0116 Arts numériques : Atelier		2	30	3,33%
	Référentiel de compétences : 1, 5, 7		2	30	3,33%
UE 6.06.1	COULEUR 2	1			
	A121.B0121 Couleur : Général (numérique)		1	15	1,67%
	Référentiel de compétences : 1, 5, 7		1	15	1,67%
UE 6.07.0	MODELE VIVANT 2	1 + 2			
	A120.B0130 Dessin : Modèle vivant		5	75	8,33%
	Référentiel de compétences : 1, 5, 7		5	75	8,33%
UE 6.08.0	PERSPECTIVE	1 + 2			
	A120.B0125 Dessin : Perspective		5	75	8,33%
	Référentiel de compétences : 1, 5, 7		5	75	8,33%
UE 7.07.3	COURS GÉNÉRAUX DE TRONC COMMUN 2.1	1			
	G100.B0153 Histoire et actualité des arts : De la renaissance à la fin du XIX ^e siècle		2	30	3,33%
	Référentiel de compétences : 2, 6, 7		2	30	3,33%
UE 7.07.4	COURS GÉNÉRAUX DE TRONC COMMUN 2.2	2			
	G020.B0154 Histoire et actualité des arts : De la renaissance à la fin du XIX ^e siècle		2	30	3,33%
	G020.B0165 Actualités culturelles : Actualité de l'art		2	30	3,33%
	G020.B0170 Philosophie : Générale		2	30	3,33%
	Référentiel de compétences : 2, 6, 7		6	90	10,00%
Total			60	900	100,00%

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

PREMIER CYCLE
Option 07 – DESIGN INDUSTRIEL – BLOC 2

UE 1.07.2 ATELIER 2

Niveau de certification : 6
Quadrimestres : 1 + 2
Nombre de crédits : 24
Prérequis : - UE 1.07.1
Corequis : - UE 4.07.2, UE 4.07.3

A120.B0038 Design industriel : Atelier

20 crédits, 300 h
Activité obligatoire
Professeur : Jean Paternotte

Contenu :

- intégration d'outils de recherche de créativité.
- initiation à l'étude analytique des besoins
- initiation à la conception d'un objet produit par l'industrie; technologies appliquées, faisabilité.
- initiation à l'étude ergonomique de l'objet d'usage; l'outil, tel une prolongation de la main - le corps dans l'espace.
- analyse du fait industriel, de sa composition et de son fonctionnement; étude de marché, étude des techniques descriptives analytiques et de synthèse.
- exercices de rédaction de dossiers d'analyse: recherches, analyse, synthèse et conclusion; contenu, mise en page, utilisation de l'image et du dessin.
- valorisation des aptitudes à communiquer les idées et projets : communication orale et support 2D ; communication avec l'industrie à l'aide de supports numériques.

Méthode :

- recherche en équipe et expérimentation de la créativité par l'intégration de moteurs spécifiques, en questionnant la matière, la couleur, la forme, le dessin, le mouvement ;
- inscription de l'objet dans son développement historique, sensibilisation aux facteurs sociaux et culturels, aspects sémantiques de l'objet ;
- approche en équipe de l'objet industriel dans son contexte fonctionnel et d'usage et ses diverses techniques de production industrielle ;
- prise de position et création d'avant-projets ;
- développement et finalisation de projets personnels intégrant l'ensemble des données explicitées plus haut ;
- encadrement pédagogique basé à la fois sur l'échange collégial et le suivi individuel ;
- visites d'entreprises, séances d'information ; occasionnellement participation aux concours et/ou collaborations professionnelles encadrées.

Acquis d'apprentissage :

- acquisition des outils de recherche plastique ;
- acquisition de la méthodologie de la conception et du développement de produits industriels ;
- capacité d'étude et d'analyse de produits industrialisables (rapport analytique complet et personnalisé) ;
- acquisition progressive des méthodes de communication supportées par l'acquisition d'outils de conception numériques et de nouvelles technologies.

Évaluation :

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

Langue d'enseignement :

- français

Sources :

- note d'intention communiquée en début d'année.
- notes de cours : Méthode de design industriel, de l'initiative au produit
- processus de réflexion pour une solution personnelle du projet
- méthode et support de présentation
- mémo de dessin industriel.

T120.B0274 Sciences appliquées : Ergonomie – physiologie II

4 crédits, 60 h

Activité obligatoire

Professeur : En cours de recrutement

Contenu :

- en fonction du projet sélectionné en atelier, les principales notions théoriques (confort, catachrèse, «utilisabilité», *affordance* principalement) seront mobilisées et éprouvées au cœur même le développement du projet ;
- l'accent sera mis sur les outils à mettre en œuvre pour mener à bien la recherche ergonomique: application des cotes, des angles de confort et des zones d'atteinte sur un objet donné, normes en vigueur, d'une part ;
- *brainstorming*, analyse du contexte d'usage, collecte des informations sur différents supports (questionnaire, reportage photographique et/ou recours à la vidéo) et scénarios d'usage, d'autre part.
- présentation des résultats finaux dans une communication efficace complétant la lecture du projet d'atelier.

Méthode :

- après une ou deux séances de mise en commun des informations et d'interrogations sur le thème sélectionné (*brainstorming*), les étudiants opèrent une recherche croisée entre aperçu de marché (analyse des modèles existants) et « enquête participative » (auprès d'utilisateurs ou autres acteurs associés en fonction du projet) pour déterminer les usages (en insistant sur toutes les situations paradoxales ou problématiques);
- déterminer ensuite de façon originale la place de ces objets dans le contexte choisi en tenant compte des comportements d'utilisateurs observés;
- dresser le portrait-type de ces objets;
- enfin, opérer et valider un scénario d'usage de l'objet proposé par l'étudiant – qui sera ensuite développé techniquement.

Acquis d'apprentissage :

- capacité à relayer les apprentissages théoriques (cours théorique Ergonomie-Physiologie I (A 4.01.2.2) sur un plan pratique, c'est-à-dire en appui d'un projet d'atelier ;
- décloisonnement de l'acception de l'ergonomie comme science anthropométrique stricte au profit d'une "lecture contextualisée des usages et des modes de traduction de l'expérience" ;
- capacité à utiliser l'outil ergonomique au sein d'un projet en design industriel sous l'angle des choix des outils d'observation et des méthodes d'enquête en fonction des spécificités du projet d'atelier ;
- capacité à communiquer l'enquête ergonomique sous une forme efficace et cohérente.

Évaluation :

- évaluation continue par le professeur :
 - évaluation partielle en fin de 1^{er} quadrimestre 40%
 - évaluation finale en fin de 2^e quadrimestre 60%

Critères :

- l'étudiant est évalué au regard de la pertinence de sa recherche, des choix opérés pour communiquer ses résultats avec efficacité lors du jury. Ces résultats peuvent comprendre un support papier comme des supports media, en fonction des projets.
- une liste de critères d'évaluation et d'éléments à présenter sont communiqués en fonction des projets.

Langue d'enseignement :

- français

UE 2.01.2 TRANSDISCIPLINARITÉ 2

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 1
Nombre de crédits : 6
Prérequis : - UE 2.01.1
Corequis : -

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

A100.B0491 Design industriel : Atelier, module 6

6 crédits, 90 h
Activité obligatoire pour les étudiants qui ne suivent pas de stage interne
Professeur : Pitisci Giampiero, giampiero.pitisci@lacambre.be

Contenu :

- projet spécifique en design industriel, à partir d'un énoncé imposé.
- la nature du projet peut relever : d'une collaboration professionnelle extérieure, d'un projet transversal avec une autre option artistique de l'école, d'une mission d'accompagnement d'un projet développé avec les étudiants du bloc annuel précédent.

Méthode :

- exercices bi- et tridimensionnels expérimentaux ;
- essais et recherches approfondis ;
- analyse des spécificités et des effets de la matière; principes physiques et mécaniques ;
- soutenir la recherche d'aperçus de marché et de références culturelles ;
- assistance rapprochée sur base de recherches individuelles.

Acquis d'apprentissage :

- faire preuve à travers le développement d'un projet tridimensionnel de singularité artistique, de cohérence, ainsi que de curiosité technique.

Évaluation :

- évaluation par l'équipe pédagogique à l'issue du 1^{er} quadrimestre.

Langue d'enseignement :

- français

S100.BXXXX Stage interne

6 crédits, 90h
Deux stages internes sont obligatoires au cours du cycle de Bachelier

Stage à choisir dans une option différente de celle où l'étudiant est inscrit.
Activités d'apprentissage de A 2.01.1 à A 2.17.1

UE 4.07.2 COURS SPÉCIFIQUES 2.1

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 1
Nombre de crédits : 2
Prérequis : -
Corequis : - UE 1.07.2, UE 4.07.3

T100.B0275 Techniques et technologies : Matériaux (métal)

2 crédits, 30 h
Activité obligatoire
Professeur : Xavier Lepot, xavier.lepot@xfive.be

Contenu :

- particularités des métaux ferreux et non ferreux.
- historique de l'industrie métallurgique.
- applications potentielles, techniques de finition et coatings.
- procédés de fabrication des objets, des meubles et des pièces métalliques.
- contraintes liées à la production et aux moyens d'assemblage des pièces métalliques.

Méthode :

- étude des particularités d'un objet métallique sur base photo et vidéo.
- réflexion collective et suivi des projets métalliques liés aux pratiques d'atelier.
- initiation aux pratiques simples d'assemblage et de soudure avec des intervenants spécialisés.
- visites d'ateliers de construction métallique.

Acquis d'apprentissage :

- reconnaître les procédés de fabrication, les traitements et les applications dans le domaine de l'industrie et de l'architecture d'intérieur
- sélectionner un métal et une technique pour la réalisation d'un projet.
- comprendre le vocabulaire lié à l'industrie métallurgique et à la construction métallique
- estimer et prendre en compte le coût approximatif, les possibilités de récupération, le poids et le volume des objets et des pièces métalliques.
- estimer l'aspect polluant lié aux techniques d'extraction et aux procédés de fabrication

Évaluation :

- évaluation continue : 30%
- examen en fin de 1^{er} quadrimestre : 70%. En cas de 2^{ème} session, examen en fin de 3^{ème} quadrimestre : 100%

Langue d'enseignement :

- français

Sources :

Bibliographie : Massonet et Cescotto, *mécanique des matériaux*, Ed. De Boeck ; Goulet et Boutin, *aide mémoire de résistance des matériaux*, Ed Dunod ; Revue des composites et des matériaux avancés. VOL 12 N° 01/2002.

UE 4.07.3 COURS SPÉCIFIQUES 2.2

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 2
Nombre de crédits : 4
Prérequis : -
Corequis : - UE 1.07.2, UE 4.07.2

G020.B0278 Sciences et sciences appliquées : Résistance des matériaux

2 crédits, 30 h
Activité obligatoire
Professeur : Lucas Secades, lucas.secades.casino@tulipal.be

Contenu :

Chapitre I : Mécanique.

- Rappels mécanique : Forces, moments, stabilité et équilibre
- Représentation simplifiée d'un système statique
- Stabilité d'une structure : hypostatique, hyperstatique et isostatique
- Efforts dans les poutres : compression, traction, flexion, torsion et cisaillement.
- Types de profils et influence dans les efforts subis

Chapitre II : Technologie des matériaux

- Lien entre efforts et type de matériau
- Types et techniques d'assemblage
- Industrialisation et prototypage en fonction du matériau

Méthode :

- Cours basé sur une approche pédagogique théorique et par projet. Ensuite, toutes les notions sont traitées expérimentalement ou à travers des exemples concrets et de cas d'application réalistes.

Acquis d'apprentissage :

- Approfondir les notions de base de la mécanique statique,
- Comprendre les différents types d'efforts et le lien avec le profil des poutres
- Connaître les différents types d'assemblage
- Les contraintes du prototypage et l'industrialisation sur le choix de matériaux.

Évaluation :

- Examen écrit et projet par groupe

Langue d'enseignement :

- français

Sources :

Bibliographie disponible intégralement sur internet

T020.B0277 Techniques et technologies : Matériaux (verre)

2 crédits, 30 h
Activité obligatoire
Professeur : Benoît Regniers

Contenu :

- origines et évolutions du matériau et de ses techniques de production.
- quelques repères dans l'architecture et le design.
- propriétés générales et spécifiques, cadre d'utilisation, techniques de mise en œuvre et commercialisation.
- développement de la fibre de verre optique.
- Impact écologique de production et recyclage.
- traitements de surface.
- émergence : les verres de production organique.

- introduction aux autres matières minérales : les roches et les céramiques traditionnelles et techniques.

Méthode :

- exposé théorique appuyé par de nombreux échantillons.
- visite d'usines.
- distribution d'un dossier de fiches servant de base à l'évaluation au terme du cours.

Acquis d'apprentissage :

- connaissances théoriques, tactiles et visuelles indispensables aux objectifs professionnels de futurs concepteurs-prescripteurs de projets.

Évaluation :

- examen oral en fin de 2^{ème} quadrimestre et, en cas de 2^{ème} session, en fin de 3^{ème} quadrimestre.
- l'étudiant est évalué sur ses connaissances techniques mais aussi sur son questionnement et son apport expérimental.

Langue d'enseignement :

- français

Sources :

- Bibliographie : Revues "VERRE" - ISSN: 09847979 - Ed. Institut du Verre – Paris ; *Aide mémoire, science des matériaux*, Michel Dupeux - Ed. Dunod - ISBN: 2-10-005458-9 ; *L'art du verre*, Georges Savage – Hachette – D.L. n°6.565 ; Publications d'organismes : USTV, union scientifique et technologique du verre - Groupement de recherche des matériaux vitreux - CNRS et CSTC. ; Guide de pierres et Minéraux - Walter Schumann -Ed. Delachaux et Niestlé - ISBN: 2-603-00680-0.

UE 6.05.1 ARTS NUMERIQUES 2.1

Niveau de certification : 6

Quadrimestre : 1

Nombre de crédits : 3

Prérequis : -

Corequis : -

A100.B0115 Arts numériques : Atelier

3 crédits, 45 h

Activité obligatoire

Professeur : Serge Hoffman, serge.hoffman@lacambre.be

Contenu :

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

Méthode :

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

Acquis d'apprentissage :

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

Évaluation :

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

Langue d'enseignement :

- français

UE 6.05.2 ARTS NUMERIQUES 2.2

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

A020.B0116 Arts numériques : Atelier

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

Contenu :

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

Méthode :

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

Acquis d'apprentissage :

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

Évaluation :

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

Langue d'enseignement :

- français

Sources :

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

UE 6.06.1 COULEUR 2

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

A121.B0121 Couleur : Générale (numérique)

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

Contenu :

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

Méthode :

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

Acquis d'apprentissage :

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

Évaluation :

- évaluation continue et test écrit en fin de quadrimestre.

Langue d'enseignement :

- français

Sources :

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

UE 6.07.0 MODELE VIVANT 2

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

A120.B0130 Dessin : Modèle vivant

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

Contenu :

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

Méthode :

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

Acquis d'apprentissage :

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

Évaluation :

- évaluation continue (50%) et évaluation finale à l'issue du 2^{ème} quadrimestre (50%).

Langue d'enseignement :

- français

Sources :

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

UE 6.08.0 PERSPECTIVE

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

A120.B0125 Dessin : Perspective

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

Contenu :

Le cours de perspective étudie la perspective centrale, ou perspective conique, ou encore perspective linéaire. Il est conçu pour mieux comprendre la structure d'une image réaliste, dessin ou photographie, et pour en favoriser l'appropriation, la transformation, l'amélioration etc. A chaque cours, dans un lieu donné, une consigne de dessin est imposée, en lien avec le chapitre du jour. Le dessin est réalisé à main levée. Des recherches personnelles peuvent compléter ce travail.

Sujets abordés: axonométrie, perspective à 1, 2, 3 points de fuite, travelling, panoramas, anamorphoses, perspective accélérée, reflets, lumière, insertion etc.

Méthode :

Chaque semaine, 2h de Perspective sont programmées à l'horaire des étudiants de B2.

L'ensemble des étudiants est divisé en 2 groupes.

Les étudiants du 1er groupe, divisés en sous-groupes de 5 maximum, se présentent au cours et rencontrent les enseignantes, à un moment préalablement convenu du cours, pour un entretien d'1/2h. Le temps du cours restant, les étudiants sont libres de rester sur place pour travailler et éventuellement recevoir d'autres explications, ou de quitter le cours.

La semaine suivante, pendant que les étudiants du 2d groupe suivent le cours en présentiel, les étudiants du 1er groupe travaillent de leur côté, en suivant les explications données sur la plateforme Classroom du cours.

Les étudiants des 2 groupes déposent tous leurs travaux dans l'état où ils sont, sur la plateforme, le jeudi soir de leur 2e semaine.

Des échanges peuvent être envisagés en ligne avant le cours suivant, à nouveau en présentiel.

Il peut être demandé à un étudiant de recommencer un travail non abouti.

Acquis d'apprentissage :

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

Évaluation :

Le cours de perspective est un cours artistique de soutien à l'option.

A ce titre, la formation et l'évaluation sont continues et il ne peut y avoir de 2de session.

La présence au cours est requise et fondamentale.

Les travaux rendus régulièrement, sont lus et commentés, de vive voix ou sur la plateforme, mais il ne sont pas notés systématiquement.

Une note chiffrée et commentée, est transmise aux étudiants en janvier, à titre informatif.

Elle tient compte de l'évolution du travail, de la pertinence et de la lisibilité des réponses apportées aux questions soulevées par les exercices.

La note de juin est la note représentative du travail et de la progression de l'étudiant tout au long de l'année.

Elle ne résulte pas de la moyenne de deux notes (janvier et juin).

Langue d'enseignement :

- français

UE 7.07.3 COURS GÉNÉRAUX DE TRONC COMMUN 2.1

Niveau de certification : 6

Quadrimestre : 1

Nombre de crédits : 2

Prérequis : -

Corequis : -

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

2 crédits, 30 h

Activité obligatoire

Professeur : Kevin Saladé, kevin.salade@lacambre.be

Contenu :

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

Méthode :

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

Acquis d'apprentissage :

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

Évaluation :

- examen écrit en fin de 1^{er} quadrimestre et, en cas de seconde session en fin de 3^{ème} quadrimestre.

Langue d'enseignement :

- français

Sources :

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

UE 7.07.4 COURS GÉNÉRAUX DE TRONC COMMUN 2.2

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

G020.B0154 Histoire et actualité des arts : De la renaissance à la fin du XIX^e siècle

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

Contenu :

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

Méthode :

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

Acquis d'apprentissage :

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

Évaluation :

- examen écrit en fin de 2^{ème} quadrimestre et, en cas d'échec, seconde session en fin de 3^{ème} quadrimestre.

Langue d'enseignement :

- français

Sources :

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

G020.B0165 Actualités culturelles : Actualité de l'art

2 crédits, 30 h

Activité obligatoire

Professeur responsable : Pierre-Yves Desaiwe, pydesaiwe@gmail.com

Contenu :

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

Méthode :

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

Acquis d'apprentissage :

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

Évaluation :

- examen écrit en fin de 1^{er} quadrimestre
- L'étudiant(e) produit un travail personnel, critique et documenté sur l'un des aspects du cours (une œuvre, un courant, un artiste, une problématique). Ce travail peut, si l'étudiant(e) le souhaite, prendre une forme directement inspirée de sa propre pratique artistique ;
- les étudiant(e)s sont encouragé(e)s, mais non tenu(e)s, à réaliser ce travail en groupes de 3 ou 4, afin de créer une dynamique dans la réflexion.
- en cas de 2^{ème} session, examen en fin de 3^{ème} quadrimestre.

Langue d'enseignement :

- français

Sources :

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

G020.B0170 Philosophie : Générale

2 crédits, 30 h

Activité obligatoire

Professeur : Gilles Collard, gilles.collard@lacambre.be

Contenu :

- les grands courants de l'histoire (occidentale) de la philosophie, depuis les présocratiques jusqu'au

XX^e siècle.

Méthode :

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

Acquis d'apprentissage :

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

Évaluation :

- Examen écrit à l'issue du 2^{ème} quadrimestre et en cas de 2^{ème} session en fin de 3^{ème} quadrimestre.

Langue d'enseignement :

- français

Sources :

Bibliographie :

Syllabus disponible. Recueil de textes à collecter par le professeur.

Histoire de la Philosophie occidentale, Jean François Revel, éd. Poche ; *La trahison des Lumières*, Jean-Claude Guillebaud, éd. Poche).

Option 07 - DESIGN INDUSTRIEL

2021 - 2022

SUITE DU PROGRAMME (BLOC 3)

	Quadri	Crédits	Heures	Pondér.
UE 1.07.3 ATELIER 3	1 + 2			
A120.C0039 Design industriel : Atelier		30	450	50,00%
Référentiel de compétences : 1, 2, 3, 4, 5, 7		30	450	50,00%
UE 2.01.3 TRANSDISCIPLINARITÉ 3	1			
A100.C0509 Design industriel : Atelier, module 7		6	90	10,00%
S100.CXXX) Stage interne				
Référentiel de compétences : 1, 5, 6		6	90	10,00%
UE 4.07.4 COURS SPÉCIFIQUES 3.1	1			
T100.C0307 Techniques et technologies : Technologie des polymères		2	30	3,33%
Référentiel de compétences : 2, 5, 7		2	30	3,33%
UE 4.07.5 COURS SPÉCIFIQUES 3.2	2			
G020.C0309 Histoire et actualité des arts : Design		2	30	3,33%
T020.C0329 Pratique sociale et professionnelle : Marketing		2	30	3,33%
T020.C0328 Techniques et technologies : Design industriel		4	60	6,67%
Référentiel de compétences : 2, 5, 7		8	120	13,33%
UE 6.09.5 ARTS NUMERIQUES 3	1 + 2			
A120.C0XXX) Arts numériques : Atelier (3D, Capteurs, Netart, Son, Vidéo)		4	60	6,67%
Référentiel de compétences : 1, 5, 7		4	60	6,67%
UE 6.09.6 COULEUR 3	1 + 2			
A120.C0120 Couleur : Général		4	60	6,67%
Référentiel de compétences : 1, 5, 7		4	60	6,67%
UE 6.09.7 MODELE VIVANT 3	1 + 2			
A120.C0132 Dessin : Modèle vivant		4	60	6,67%
Référentiel de compétences : 1, 5, 7		4	60	6,67%
UE 7.10.5 COURS GÉNÉRAUX DE TRONC COMMUN 3.1	1			
G100.C0155 Histoire et actualité des arts : XIX ^e et XX ^e siècles		2	30	3,33%
G100.C0171 Philosophie : Esthétique		2	30	3,33%
Référentiel de compétences : 2, 6, 7		4	60	6,67%
UE 7.10.6 COURS GÉNÉRAUX DE TRONC COMMUN 3.2	2			
G020.C0156 Histoire et actualité des arts : XIX ^e et XX ^e siècles		2	30	3,33%
G020.C0172 Philosophie : Esthétique		2	30	3,33%
Référentiel de compétences : 2, 6, 7		4	60	6,67%
UE 7.10.7 COURS GÉNÉRAUX DE TRONC COMMUN 3.3 (1 cours à choisir parmi les 3)	2			
G020.C0169 Sémiologie : Média		2	30	3,33%
G020.C0616 Sciences humaines et sociales : Anthropologie de l'art		2	30	3,33%
G020.C0329 Littérature contemporaine		2	30	3,33%
Référentiel de compétences : 2, 6, 7		2	30	3,33%
Total		60	900	100,00%

1 UE à choisir parmi les 3

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

PREMIER CYCLE
Option 07 – DESIGN INDUSTRIEL – BLOC 3

UE 1.07.3 ATELIER 3

Niveau de certification : 6
Quadrimestres : 1 + 2
Nombre de crédits : 28
Prérequis : - UE 1.07.2
Corequis : - UE 4.07.4, UE 4.07.5

A120.C0039 Design industriel : Atelier

28 crédits, 420 h
Activité obligatoire
Professeur : Jean Paternotte

Contenu :

- valorisation de l'audace conceptuelle et plastique de l'étudiant face à la somme des "impératifs" acquis dans l'UE prérequis (UE 1.07.2) ;
- approfondissement méthodologique et intégration des connaissances acquises antérieurement
- les thématiques sont choisies afin de mettre en présence l'homme et ses mouvements dans l'espace et son environnement ;
- les projets mènent à l'intégration des différentes technologies et de différents types de motorisation, ainsi qu'à la sensibilisation des sources d'énergie et à l'éco-conception;
- précision de l'orientation et des choix personnels au sein des thématiques ;
- confirmation et précision des choix des technologies relatives au projet ;
- premières applications des connaissances en Marketing dans le processus de création d'un produit en connexion à une collaboration industrielle ;
- application des techniques de présentation graphique bi- et tridimensionnelles liées au projet.

Méthode :

- approfondissement de la valeur sémantique des sujets de recherche
- intégration de la complexité technologique, fonctionnelle et structurale.
- au travers d'explorations, d'analyses, de prises de position, mise en valeur de la liberté créative, face aux contraintes techniques et de production ;
- sensibilisation à une cohérence globale du produit impliquant tous les facteurs connexes (ergonomie, sociologie, réalité économique) ;
- découvertes des réalités professionnelles en établissant des collaborations industrielles encadrées.
- initiation au Marketing. Application de ces connaissances et découvertes des réalités professionnelles.
- suivi dans la réalisation d'un CV et portfolio personnel (vidéo, site web, etc)
- organisation de workshops – rencontre et travail avec des designers choisis.

Acquis d'apprentissage :

- aptitudes à analyser un objet dans son contexte réel ;
- Intégration d'une méthodologie de travail ;
- conjointement à l'acquisition des méthodologies de travail, aptitudes sensibles et de la singularité des propositions ;
- capacité à concevoir un produit respectant les critères des réalités industrielles (techniques, économiques et éthiques)
- aptitudes à l'analyse et l'intégration des méthodologies de travail ;
- maîtrise des outils informatiques de communication ;
- valorisation du contenu et de la communication du savoir-faire de l'étudiant ; rôle et responsabilité du designer dans son contexte professionnel – travail en équipe et pluridisciplinarité – conscience des enjeux sociétaux de sa discipline.

Évaluation :

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

Langue d'enseignement :

- français

Sources :

Note d'intention communiquée en début d'année.

UE 2.01.3 TRANSDISCIPLINARITÉ 3

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 1
Nombre de crédits : 6
Prérequis : - UE 2.01.2
Corequis : -

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

A100.C0509 Design industriel : Atelier, module 7

6 crédits, 90 h
Activité obligatoire pour les étudiants qui ne suivent pas de stage interne
Professeur : Jean Paternotte

Contenu :

- projet spécifique en design industriel, à partir d'un énoncé imposé.
- la nature du projet peut relever : d'une collaboration professionnelle extérieure, d'un projet transversal avec une autre option artistique de l'école, d'une mission d'accompagnement d'un projet développé avec les étudiants du bloc annuel précédent.

Méthode :

- exercices bi- et tridimensionnels expérimentaux ;
- essais et recherches approfondis ;
- analyse des spécificités et des effets de la matière; principes physiques et mécaniques ;
- soutenir la recherche d'aperçus de marché et de références culturelles ;
- assistance rapprochée sur base de recherches individuelles.

Acquis d'apprentissage :

- faire preuve à travers le développement d'un projet tridimensionnel de singularité artistique, de cohérence, ainsi que de curiosité technique.

Évaluation :

- évaluation par l'équipe pédagogique à l'issue du 1^{er} quadrimestre.

Langue d'enseignement :

- français

S100.CXXXX Stage interne

6 crédits, 90h
Deux stages internes sont obligatoires au cours du cycle de Bachelier

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

UE 4.07.4 COURS SPÉCIFIQUES 3.1

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 1
Nombre de crédits : 5
Prérequis : -
Corequis : - UE 1.07.3, UE 4.07.5

T100.C0307 Techniques et technologies : Technologie des polymères

2 crédits, 30 h
Activité obligatoire
Professeur : Richard Thommeret, richard.thommeret@solvay.com

Contenu :

- les principaux thermoplastiques, élastomères et thermodurcissables sont étudiés en détails : historique, impact économique, marchés concernés.
- leurs propriétés génériques sont décrites et illustrées par l'analyse de nombreux échantillons et d'objets caractéristiques.
- une méthode et des études de cas concrets sont proposées aux étudiants pour leur permettre de déterminer les éléments clés qui guident le choix du meilleur polymère en fonction du cahier des charges de l'objet, du procédé de transformation et des coûts associés, le plus souvent en lien avec les travaux de l'atelier.
- le développement durable est approché par l'impact des plastiques sur la planète en termes d'utilisation des ressources naturelles, d'économies d'énergie, et de leur recyclage par différentes techniques ; bioplastiques inclus.

Méthode :

- description des principales matières plastiques et de leurs propriétés génériques et spécifiques, incluant les additifs et les composites.
- description des principaux modes de mise en œuvre et études de coûts d'objets simples
- méthode de sélection des polymères grâce à leurs propriétés en combinant les approches rationnelle et émotionnelle et en les associant aux fonctionnalités de l'objet final.
- apprentissage des étudiants par l'approche tactile et holistique de nombreux objets, les incitant à se constituer leur propre matériauthèque, et afin d'ancrer leurs connaissances théoriques.

Acquis d'apprentissage :

- connaissances générales des polymères (ex : PE, PS, PA66...) et des matériaux composites utilisés de nos jours ainsi que leurs principales propriétés et leurs modes de mise en œuvre (ex : injection, extrusion...).
- connaissance des atouts et limites des polymères : techniques (propriétés et façonnage), économiques (coût d'une pièce) et environnementales (recyclage, bio-sourcé,...).
- approche méthodologique reliant l'objet à ses fonctions d'où découlent les propriétés, guidant le choix des matériaux
- matériauthèque plastique que les étudiants se constituent eux-mêmes, afin de guider leurs choix lors de la sélection des matériaux polymères pour leurs projets d'objets ou mobiliers.

Évaluation :

- examen oral à l'issue du 1^{er} quadrimestre et en cas de 2^e session, à la fin de 3^e quadrimestre.
L'étudiant choisit et apporte trois objets (ou leur photo), l'objectif étant d'expliquer et de justifier le choix de la/les matière/s plastique/s utilisée/s : citer les principales fonctions de l'objet et les relier aux propriétés exigées du matériau ; proposer un ou plusieurs polymères ainsi que le mode de mise en œuvre le plus approprié sur la base de critères techniques, esthétiques et économiques.

Langue d'enseignement :
- français

Sources :

Bibliographie : Tableaux récapitulatifs de données fondamentales ; Matériauthèque plastique du professeur ; *Plastiques & Design*, R.Thommeret , édition Eyrolles, 2013.

T100.C0327 Techniques et technologies : Design industriel

3 crédits, 45 h

Activité obligatoire

Professeur : Yves Voglaire, yves.voglaire@gmail.com

Contenu :

- le cours aborde une série d'éléments de gestion et de communication qui interviennent dans la pratique du métier de designer industriel.

Méthode :

Les séances de cours sont jalonnées d'exercices pratiques portant notamment sur :

- la conception du CV (mise en valeur des points forts, communiquer son identité) ;
- la nature et la spécificité du contrat de design ;
- le calcul du prix de revient ;
- le Business model / projet professionnel ;
- le Plan d'affaires.

Les méthodes et les différents contenus ci-dessus sont décrits et explicités avec des exemples concrets. Les informations sont ensuite discutées et soumises à un examen critique. A la fin de chaque partie importante, remise d'un travail dans lequel les notions apprises dans un cas personnel ou fictif sont mises en pratique.

Acquis d'apprentissage :

- structurer une argumentation et maîtriser son langage corporel et verbal ;
- avoir connaissance des indicateurs utilisés par les recruteurs et les clients ;
- acquérir des principes de base de la gestion et de la construction d'un projet professionnel.

Évaluation :

- évaluation continue portant sur l'ensemble des travaux pratiques réalisés au cours du 1^{er} quadrimestre.

Langue d'enseignement :

- français

UE 4.07.5 COURS SPÉCIFIQUES 3.2

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 2
Nombre de crédits : 7
Prérequis : -
Corequis : - UE 1.07.3, UE 4.07.4

G020.C0309 Histoire et actualité des arts : Design

2 crédits, 30 h
Activité obligatoire
Professeur : Denis Laurent, den.laurent@gmail.com

Contenu :

- le cours prend son point de départ chronologique à la révolution industrielle. A l'intérieur d'une structure linéaire menant progressivement à l'époque contemporaine, il multiplie les angles d'approche (chapitres consacrés tantôt à un designer, un matériau, un type de produits, un thème, un mouvement, une période) et les points de vue (concepteur, producteur, consommateur, utilisateur). Le cours considère une grande variété de produits et réalisations : du mobilier ou des objets domestiques "affectifs" jusqu'aux biens d'équipement et aux transports. Il approche également des disciplines connexes comme la création d'image d'entreprise ou le packaging et, à l'occasion, crée des liens avec l'architecture, le graphisme, la typographie, le stylisme et la création textile.

Méthode :

- de type ex cathedra mais ouvert à la discussion, le cours s'appuie sur de très nombreux exemples illustrés au moyen d'une présentation Powerpoint. Des références bibliographiques sont données pour permettre aux étudiants d'approfondir leurs connaissances.

Acquis d'apprentissage :

- nourrir l'activité créatrice d'une réflexion théorique
- disposer d'une grille de connaissance et d'analyse solide dans sa discipline
- comprendre les liens entre le design et la société (variables idéologiques, politiques, économiques, techniques, culturelles, etc.).

Évaluation :

- examen écrit à l'issue du 2^e quadrimestre et en cas de 2^e session, examen écrit en fin de 3^e quadrimestre.
Critères : Maîtrise des faits et acteurs majeurs de l'histoire du design, mais aussi et surtout compréhension active des concepts et théories abordés.

Langue d'enseignement :

- français

Sources :

Un syllabus est disponible en format électronique.

Bibliographie :

Pour ne citer que des ouvrages très généraux : John HESKETT, *Industrial Design*, Thames & Hudson, 1980 ; David RAIZMAN, *History of Modern Design*, Laurence King Publishing, 2004 ; Jonathan WOODHAM, *Twentieth-Century Design*, Oxford University Press, 1997 ; Raymond GUIDOT, *Histoire du design: 1940–1990*, Hazan, 1999 ; Jocelyn DE NOBLET, *Design: miroir du siècle*, Flammarion, 1993.

T020.C0329 Pratique sociale et professionnelle : Marketing

2 crédits, 30 h
Activité obligatoire
Professeur : Julie Brunel, jb@juliebrunel.be

Contenu :

- le cours est conçu sur mesure à l'attention des options nécessitant une approche commerciale dans l'exercice de métiers créatifs.
- il est construit au niveau de l'initiation. L'outil marketing est présenté comme pratique et praticable, et

non comme une finalité théorique en soi.

- l'intention est de démystifier l'outil marketing, d'expliquer les tenants et aboutissants de l'outil marketing et de rendre accessible et utile l'outil marketing.

Méthode :

- l'outil marketing est un régulateur commun qui nécessite peu de théorie pour en tirer un maximum de bénéfice à l'emploi.
- le cours est donné par modules de 2h, durant lesquels sont alternés notions clés à transmettre et exercices « échelle 1:1 » pour mettre directement celles-ci en application.
- est également assurée une variété dans les exercices mettant en jeu des objets extérieurs (études de cas de marques / créations existantes) et des objectifs internes liés au programme suivi par les étudiants au sein de l'école (eux comme créatifs / leurs projets d'atelier comme sujet à étudier, etc.). L'approche pédagogique mise en œuvre est donc orientée «résultats immédiats» de manière à ce que les étudiants s'approprient directement les notions grâce à la pratique. Cette démarche permet un roulement de questions/réponses nourrissant le module dans le temps imparti. Un accent particulier est mis sur le dynamisme élevé qui est attendu de la part des futurs professionnels.

Acquis d'apprentissage :

- cerner la réalité de l'outil marketing et comprendre les services que celui-ci peut rendre dans une démarche professionnelle.

Évaluation :

- examen écrit à la fin du 2^e quadrimestre et, en cas de 2^e session, examen écrit en fin de 3^e quadrimestre.

Critères : L'examen se caractérise par une mise en pratique des notions abordées via un exercice échelle 1:1. Un document écrit est produit par l'étudiant, démontrant la bonne réception des notions abordées dans le cours. L'accent est mis sur le marketing mix et le plan marketing.

Langue d'enseignement :

- français

Sources :

Un syllabus + bibliographie, ainsi que les documents utilisés pour les présentations sont disponibles en format électronique.

- Bibliographie : PHILIP KOTLER, KEVIN KELLER, DELPHINE MANCEAU, BERNARD DUBOIS, *Marketing Management*, 13^e édition, Pearson, Paris, 2009 ; PHILIP KOTLER, GARY ARMSTRONG, *Principes de Marketing*, 8^e édition, Pearson, Paris, 2007 ; ED PEELLEN, FREDERIC JALLAT, ERIC STEVENS, PIERRE VOLLE, *Gestion de la relation client*, 3^e édition, Pearson, Paris, 2009 ; JACQUES DIOUX, MARC DUPUIS, *La distribution, Stratégies des réseaux et management des enseignes*, 2^e édition, Pearson, Paris, 2009 ; HENRI ISAAC, PIERRE VOLLE, *E-commerce, De la stratégie à la mise en œuvre opérationnelle*, Pearson, Paris, 2008 ; MICHEL BADOUC, *Guide pratique du marketing pour les créateurs d'entreprise*, Editions d'Organisation, Paris, 2005 ; MALCOLM MACDONALD, *Les plans marketing. Comment les établir ? Comment les utiliser ?*, De Boeck, Bruxelles, 2004 ; NATHALIE VAN LAETHEM ET LAURENCE BODY, *Le plan marketing*, Dunod, Paris, 2008 ; Design Innovation / Julie Brunel : rédactionnel pédagogique n°01-0054 pour La Cambre, Charleroi, 2009.

T020.C0328 Techniques et technologies : Design industriel

3 crédits, 45 h

Activité obligatoire

Professeur : Yves Voglaire, yves.voglaire@gmail.com

Contenu :

- le cours aborde une série d'éléments de gestion et de communication qui interviennent dans la pratique du métier de designer industriel.

Méthode :

Des exercices filmés avec débriefing collectif portant sur :

- l'entretien d'embauche

- l'entretien de vente
- la défense de son projet (en mode elevator pitch).

Au travers de jeux de rôles et de mises en situation, il est demandé d'argumenter ses compétences et/ou projets. La méthode est basée sur l'autoévaluation et l'autocorrection : les séquences sont filmées et ensuite visionnées et débriefées collectivement.

Acquis d'apprentissage :

- structurer une argumentation et maîtriser son langage corporel et verbal ;
- avoir connaissance des indicateurs utilisés par les recruteurs et les clients ;
- acquérir des principes de base de la gestion et de la construction d'un projet professionnel.

Évaluation :

- évaluation continue portant sur l'ensemble des travaux pratiques réalisés au cours du 2^e quadrimestre.

Langue d'enseignement :

- français

UE 6.09.5 ARTS NUMERIQUES 3 (Unité d'enseignement optionnelle)

Niveau de certification : 6
Quadrimestres : 1+2
Nombre de crédits : 4
Prérequis : -
Corequis : -

4 crédits, 60 h

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

Contenu :

Le cours propose 5 modules au choix de l'étudiant :

- 3D
- Capteurs
- Netart
- Son
- Vidéo

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

Évaluation :

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

Langue d'enseignement :

- français

A120.C0738 Arts numériques : Atelier - 3D

Contenu :

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

Méthode :

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

Acquis d'apprentissage :

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

A120.C0742 Arts numériques : Atelier - Capteurs

Contenu :

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

Méthode :

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

Acquis d'apprentissage :

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

A120.C0741 Arts numériques : Atelier - NetArt

Contenu :

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

Méthode :

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

A120.C0740 Arts numériques : Atelier - Son

Contenu :

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

Méthode :

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

Acquis d'apprentissage :

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

A120.C0739 Arts numériques : Atelier - Vidéo

Contenu :

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

Méthode :

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

Acquis d'apprentissage :

- utiliser de manière avancée un logiciel de montage vidéo,
- mettre en œuvre en toute autonomie les connaissances acquises, techniques, artistiques et culturelles, à travers un projet vidéo personnel.

UE 6.09.6 COULEUR 3 (Unité d'enseignement optionnelle)

Niveau de certification : 6

Quadrimestres : 1+2

Nombre de crédits : 4

Prérequis : -

Corequis : -

A120.C0120 Couleur : Général

4 crédits, 60 h

Activité optionnelle : 1 cours artistique de soutien à l'option à choisir parmi 4 cours

Professeur : Adrien Lucca, adrien.lucca@lacambre.be

Contenu :

- le cours est destiné à des étudiants intéressés par le développement d'une recherche personnelle, liée de près ou de loin à leur pratique artistique et à la pratique et/ou à la théorie de la couleur.
- découverte d'un vaste paysage où l'art, le laboratoire et la réflexion philosophique sont interconnectés.
- au cours des premières séances des matériaux sont présentés et de nouveaux « thèmes » sont abordés chaque semaine. Ils permettent la mise en contact avec différents champs dans lesquels la couleur tient une place centrale.
- matériaux de la couleur : les sources de couleurs naturelles et artificielles, lumières et matières, sont présentées d'un point de vue historique et documentées sous forme matérielle. Une collection de pigments pour artistes est présentée, ainsi qu'une expérience d'optique qui simule le bleu du ciel.
- histoire de l'art, de la théorie et de la science de la couleur : depuis Aristote et Platon jusqu'au XXI^e siècle, en passant par Isaac Newton et Goethe, Léonard de Vinci, Georges Seurat et l'art moderne, nous verrons comment la couleur a posé différents types de problèmes aux penseurs, aux expérimentateurs et aux artistes – et comment ceux-ci ont suscité des créations et des inventions importantes.
- workshop d'initiation à la colorimétrie : la colorimétrie (science de la mesure des couleurs), permet de mesurer et d'organiser des échantillons de couleurs, de mesurer les mélanges d'encre et de peinture, de calculer les mélanges additifs de lumières ou de peinture, et de calculer des différences de couleur. C'est aussi le langage des ingénieurs qui s'occupent de couleur dans l'industrie (industries digitales, design industriel, imprimerie, papier, éclairage, cinéma,...) Des instruments de mesure et des logiciels sont présentés.
- la seconde partie du cours est consacrée à l'élaboration d'un projet personnel, pratique ou théorique.

Méthode :

- le cours associe apprentissages théoriques, workshops collectifs et conduites de recherches personnelles.
- il est organisé sous forme de séminaire en deux parties : dans la première, le professeur présente une grande variété de matériaux et d'informations, dans la deuxième, les recherches personnelles de chacun sont discutées, ce qui permet d'enrichir le cours en continu.
- dès le mois de novembre, il est demandé de formuler en quelques lignes le contenu d'un projet de recherche. Celui-ci sera de format libre, pratique (une peinture, un objet, une recherche textile, photographique, vidéographique, graphique, digitale ou analogique,...) ou théorique (une étude de cas, un reportage, une analyse d'œuvre d'art...) ou les deux.
- dans le cas d'un travail pratique, une courte note écrite (une page) accompagne obligatoirement la recherche.
- en début de 2^e quadrimestre, il est demandé de présenter brièvement le projet de recherche au professeur et aux autres étudiants. Une question, un problème pratique ou un projet de travail sont formulés, la documentation est proposée et les premiers indices sur la méthode de développement sont énoncés.
- chaque semaine, le professeur suit les différents parcours et aide à trouver de l'information, des solutions pratiques, des pistes de réflexion.

Acquis d'apprentissage :

- connaissance approfondie de la couleur comme matériau, histoire et théorie.
- développement d'une recherche personnelle intégrant pratique et/ou théorie de la couleur
- interaction entre pratique artistique personnelle et recherche sur la couleur.

Évaluation :

- évaluation continue :
 - évaluation en fin de 1^{er} quadrimestre : 50%
 - évaluation en fin du 2^e quadrimestre : 50% répartis comme suit :
 - travail de recherche : 35%
 - qualité de la présentation : 15%

Langue d'enseignement :

- français

UE 6.09.7 MODELE VIVANT 3 (Unité d'enseignement optionnelle)

Niveau de certification : 6

Quadrimestres : 1+2

Nombre de crédits : 4

Prérequis : -

Corequis : -

A120.C0132 Dessin : Modèle vivant

4 crédits, 60 h

Activité optionnelle : 1 cours artistique de soutien à l'option à choisir parmi 4 cours

Professeurs : Anne Desobry, anne.desobry@lacambre.be

et Dominique Van den Bergh, dominique.vandenbergh@lacambre.be

Contenu :

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

Méthode :

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

Acquis d'apprentissage :

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

Évaluation :

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

Langue d'enseignement :

- français

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 1
Nombre de crédits : 4
Prérequis : -
Corequis : -

G100.C0155 Histoire et actualité des arts : XIX^e et XX^e siècles

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

Contenu :

- Ce cours est constitué de deux modules autonomes afin d'analyser les pratiques artistiques de la période allant du XIX^e siècle au XX^e siècle. Il vise à attester de la pluralité des formes et des problématiques produites sur cette période partant de deux axes méthodologiques qui conditionnent son approche : d'une part, en opérant une lecture de ce panorama en lien avec le contexte socio-historique et les dynamiques politiques et économiques qui caractérisent cette période (émergence du capitalisme économique et d'un monde globalisé, naissance de l'industrie culturelle et de techniques de production standardisée, etc. autant d'aspects modifiant notre vision du réel et dès lors sa retranscription) ; d'autre part, en prenant acte de l'ouverture et de la renégociation constante de la notion de modernité qui s'y réalise, ouverture à d'autres formes mais aussi à d'autres aires géographiques et culturelles, au-delà du monde occidental.
- Le premier module revient de manière chronologique sur les phénomènes culturels et artistiques de cette période en tenant compte de la production des discours qui les accompagne. Tout en retraçant les linéaments de l'histoire de la modernité dès le XVIII^e siècle, il s'agit moins de produire une histoire de l'art des noms et des mouvements que de partir des mutations économiques et politiques, techniques, sociales et scientifiques siècle afin de voir comment put s'instaurer un renouvellement du rapport à l'art et à la culture en général dont les pratiques les plus récentes restent toujours dans une certaine mesure tributaire. Il s'agit en effet d'identifier quelles opérations, procédures, paradigmes ont pu conditionner l'art et la culture sur cette période. On interrogera, afin de donner quelques exemples des problématiques directrices de ce module, la renégociation du rapport à la vision suite au développement des sciences physiologiques et de nouveaux outils techniques ; la problématique des utopies sociales qui se constitue suite au développement du capitalisme industriel au XIX^e siècle ; le paradigme de l'autonomie moderniste et celui de la reproductibilité technique ; pour enfin voir comment la seconde moitié du XX^e siècle, suite à un ensemble de mutations sociales, économiques et politiques engagea l'art à refondre son rapport tant à la nature qu'à la culture. Il s'agira aussi tout au long de ce module d'engager une *désoccidentalisation* de la lecture que l'on tient pour usuelle de la modernité, en mettant en évidence comment des cultures autres qu'occidentales se constituèrent sur cette période ce, en revenant sur des pratiques artistiques ciblées.

Méthode :

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

Acquis d'apprentissage :

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

Évaluation :

- Examen écrit en fin de 1^{er} quadrimestre et en cas de 2^{ème} session, en fin de 3^{ème} quadrimestre.

Langue d'enseignement :

- Français

Sources :

- Syllabus rassemblant notes, images et dossiers de textes.

G100.C0171 Philosophie : Esthétique

2 crédits, 30 h

Activité

obligatoire

Professeur : Virginie Devillers, virginie.devillers@lacambre.be

Contenu :

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

Méthode :

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

Acquis d'apprentissage :

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

Évaluation :

- évaluation en fin de 1^{er} quadrimestre et, lors de la 2^{ème} session, en fin de 3^{ème} quadrimestre.
- . Celle-ci se fait à cahier et livres ouverts. Les étudiants sont invités à écrire un texte de réflexion critique et problématique à partir d'une question transversale portant sur la matière vue durant le cours.

Langue d'enseignement :

- français

Sources :

Les étudiants ont accès à un syllabus de textes.

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

Niveau de certification : 6
Quadrimestre : 2
Nombre de crédits : 4
Prérequis : -
Corequis : -

G020.C0156 Histoire et actualité des arts : XIX^e et XX^e siècles

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

Contenu :

- Ce cours est constitué de deux modules autonomes afin d'analyser les pratiques artistiques de la période allant du XIX^e siècle au XX^e siècle. Il vise à attester de la pluralité des formes et des problématiques produites sur cette période partant de deux axes méthodologiques qui conditionnent son approche : d'une part, en opérant une lecture de ce panorama en lien avec le contexte socio-historique et les dynamiques politiques et économiques qui caractérisent cette période (émergence du capitalisme économique et d'un monde globalisé, naissance de l'industrie culturelle et de techniques de production standardisée, etc. autant d'aspects modifiant notre vision du réel et dès lors sa retranscription) ; d'autre part, en prenant acte de l'ouverture et de la renégociation constante de la notion de modernité qui s'y réalise, ouverture à d'autres formes mais aussi à d'autres aires géographiques et culturelles, au-delà du monde occidental.
- Le second module est construit de manière thématique en partant d'entrées ou de concepts permettant de tisser des liens dans la modernité. Chaque thème sera traité durant deux séances de deux heures. L'enjeu de cette seconde section est de permettre aux étudiants de disposer d'une vue synoptique de certains phénomènes ou de certaines opérations propres à cette période. Six problématiques seront abordées. Ces problématiques sont données ici à titre indicatif, elles sont susceptibles d'être modifiées en fonction des attentes spécifiques des étudiants qui peuvent varier d'année en année. Nous remettons en perspective avec l'aide des textes de Jean-François Lyotard et de Perry Anderson la notion de *postmodernité/postmodernisme* afin d'interroger sa validité actuelle ; on interrogera la notion d'*identité plurielle* en partant de la pensée d'Édouard Glissant et des discours de la décolonisation (Fanon, Césaire, Senghor), afin de voir comment l'émergence de ces revendications identitaires dès les années 1950 propose un tout autre cadre de pensée et de compréhension de la culture que celui des avant-gardes occidentales ; on réinterrogera de manière plus spécifique la dialectique *nature/culture* au contact notamment de pratiques artistiques plus récentes (Pierre Huyghe, par exemple) et de la pensée anthropologique de Philippe Descola ; etc.

Méthode :

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

Acquis d'apprentissage :

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

Évaluation :

- Examen écrit en fin de 2^e quadrimestre.

Langue d'enseignement :

- Français

Sources :

- Syllabus rassemblant notes, images et dossiers de textes.

G020.C0172 Philosophie : Esthétique

2 crédits, 30 h

Activité obligatoire

Professeur : Virginie Devillers, virginie.devillers@lacambre.be

Contenu :

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

Méthode :

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

Acquis d'apprentissage :

- acquisition critique de notions de philosophie esthétique
- capacité de conceptualisation et de problématisation
- prise de notes.

Évaluation :

- examen en fin de 2^{ème} quadrimestre et, lors de la 2^{ème} session, en fin de 3^{ème} quadrimestre.
- critères : les étudiants répondent à une série de 3 questions portant sur la matière vue durant le quadrimestre. Afin qu'ils puissent se préparer, une série de trente questions types est donnée aux étudiants au début du quadrimestre.

Langue d'enseignement :

- français

Sources :

Les étudiants ont accès à un syllabus de textes.

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

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

G020.C0169 Sémiologie : Média

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

Contenu :

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

Méthode :

En contexte de crise sanitaire, les cours sont entièrement organisés à distance :

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

Sur la plateforme *classroom.google.com*, les étudiants disposent des documents pédagogiques suivants : le syllabus et une documentation qui complète le cours (films documentaires, vidéos, documents sonores, liens Internet, etc.).

Acquis d'apprentissage :

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

Évaluation :

- L'évaluation finale porte sur la capacité de l'étudiant.e à produire une réflexion critique et personnelle tant sur les pouvoirs connotatifs des systèmes de signes médiatiques, que sur les spécificités des disciplines artistiques contemporaines.
- L'étudiant.e produira un travail de réflexion qui portera sur les deux champs d'étude explorés dans ce cours : les médias de masse et les disciplines artistiques contemporaines.
- Les consignes et modalités détaillées du travail à remettre sont fournies via la plateforme *classroom.google.com*
- Forme finale du travail : deux textes personnels, fichier .pdf à envoyer sur la plateforme.

Langue d'enseignement :

- français

Sources :

- Un syllabus (comprenant un résumé du cours et une bibliographie sélective) et de la documentation (films documentaires, vidéos, documents sonores, liens Internet, etc.) sont mis à disposition des étudiants sur la plateforme *classroom.google.com*

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

2 crédits, 30h

Activité optionnelle

Professeur : Stéphanie Mahieu, mahieu.stephanie@gmail.com

Contenu :

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

Méthode :

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

Acquis d'apprentissage :

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

Évaluation :

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

Langue d'enseignement :

- français

Sources :

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

G020.C0329 Littérature : Contemporaine

2 crédits, 30 h

Cours au choix

Professeur : Aliénor Debrocq, alienor.debrocq@lacambre.be

Contenu :

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

Méthode :

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

Acquis d'apprentissage :

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

Évaluation :

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

Langue d'enseignement :

- français

Sources :

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