



Référentiel de formation - BACHELOR ARTS VISUELS

ESMAC

REF

Véronique Gauthier

Table des matières

| | |
|---|-----------|
| Objectifs | 4 |
| Introduction | 5 |
| I - Première année | 6 |
| 1. Histoire de l'art | 6 |
| 2. Analyse de l'image | 6 |
| 3. Actualité culturelle..... | 7 |
| 4. Anglais - Remise à niveau | 7 |
| 5. Recherche documentaire | 8 |
| 6. Les fondamentaux en dessin et en couleurs | 8 |
| 7. Exploitation technique et artistique des logiciels | 9 |
| 8. Gravure et impression | 9 |
| 9. Installation 3 D | 10 |
| 10. Analyse des œuvres | 11 |
| 11. Projet création visuelle | 11 |
| II - Deuxième année | 12 |
| 1. Histoire de l'art | 12 |
| 2. Analyse de l'image | 12 |
| 3. Actualité culturelle..... | 13 |
| 4. Anglais - Presse artistique | 13 |
| 5. Méthodologie de la conception..... | 14 |
| 6. Exploitation artistique des logiciels..... | 14 |
| 7. Critique d'art, historiographie..... | 14 |
| 8. Expositions et muséographie | 15 |
| 9. Scénographie | 15 |
| III - Troisième année | 17 |
| 1. Histoire de l'art | 17 |
| 2. Analyse de l'image | 17 |
| 3. Actualité culturelle..... | 18 |
| 4. Anglais appliqué à la culture | 18 |

| | |
|--|----|
| 5. Marketing | 19 |
| 6. Exploitation artistique des logiciels | 20 |
| 7. Installation 3 D | 20 |
| 8. Projet professionnel personnel | 20 |
| 9. Stage professionnel | 21 |

Objectifs



- Développer une recherche artistique en la situant dans un contexte culturel, social et politique
- Exercer un regard critique sur une discipline en permanente évolution
- Maîtriser les techniques et les outils dans une dimension transdisciplinaire
- Mettre en œuvre une expression plastique personnelle

Introduction



S'engager dans l'expérience pratique de la création, se positionner en tant qu'artiste producteur, s'inscrire dans le contexte des métiers de l'art et du design... le **Bachelor Arts Visuels** associe la pratique et la théorie à travers la recherche et l'expérience de l'invention, alliées à l'analyse des œuvres et à l'enrichissement de la culture artistique et culturelle.

Le **Bachelor Arts Visuels** permet une orientation vers de nombreux métiers en lien avec la pratique artistique et la médiation culturelle : commissaire d'exposition, critique d'art, restaurateur, galeriste, responsable de projet culturel, directeur artistique, décorateur, enseignant.

Pour ce faire, le cursus propose une approche méthodologique pour approfondir les connaissances, préciser la technicité, développer les facultés créatives et acquérir un degré d'expertise professionnelle.

Dans un souci de professionnalisation, les compétences travaillées s'orientent donc sur la recherche d'une expression plastique personnelle à travers l'acquisition de connaissances et de repères en histoire de l'art, des arts décoratifs, du design et par une sensibilisation aux multiples aspects de la création contemporaine.

Qualités requises

- Un esprit créatif intégré à la précision et à la rigueur
- Une curiosité et une ouverture sur le monde
- La recherche de nouvelles inspirations

I. Première année



La première année du **Bachelor Arts Visuels** vise une initiation en arts basée sur des fondamentaux théoriques et sur des cours pratiques.

Les **objectifs généraux** consistent à développer les connaissances culturelles et les capacités artistiques, à s'initier ou à approfondir des pratiques pour commencer à opérer des choix et à mettre en oeuvre des réflexions personnelles.

1. Histoire de l'art

Objectif

- S'initier aux questions sur l'art et son histoire à travers l'étude d'œuvres prises dans différents domaines (peinture, architecture, sculpture, arts décoratifs)



L'histoire de l'art aborde les théories et les critiques d'art, la réception des œuvres, le patrimoine, la muséologie...

Les contenus font appel à l'histoire générale, dans une approche culturelle, religieuse, sociale, politique, économique, ainsi qu'à l'histoire littéraire et à l'histoire des idées.

Compétences visées

- Distinguer le contexte social, culturel et historique d'une période et d'une pratique artistiques
- Faire interagir les perspectives historiques et les perspectives actuelles de l'art et de son histoire



- **De la préhistoire au 14ème siècle** : l'art de la préhistoire, l'art du proche orient, l'art égyptien, l'art celte, l'art grec, l'art étrusque et roman, l'art paléochrétien et byzantin, l'art carolingien, l'art roman, l'art gothique.

Évaluation

- 2 devoirs
- 2 QCM

2. Analyse de l'image

Objectifs

- Amorcer une réflexion sur le sens de l'image et sur son interprétation pour comprendre son rôle social, sa valeur et son impact selon les contextes
- Analyser son statut discursif : dans l'espace de la communication, dans le temps du récit, dans la relation fonctionnelle au texte et à l'écriture, dans son rapport à l'imaginaire collectif, aux mythes et aux représentations culturelles

Compétence visée

- Comprendre comment la perception visuelle engage dans une construction et une représentation du monde

**Fondamental**

- **Rapport de l'homme à l'image** : logosphère, graphosphère et vidéosphère
- **Sémiologie** : Saussure, Peirce, Sémiologie et communication, code rhétorique et figures de style

Évaluation

- 1 devoir
- 1 QCM

3. Actualité culturelle

Objectifs

- Confronter la production et la réception d'une œuvre
- Étudier des écrits d'artistes, de designer et des écrits sur l'art en général et sur le design
- Mettre en œuvre la confrontation et le débat d'idées

Compétence visée

- Amorcer une réflexion personnelle sur les problématiques actuelles portant sur l'art au sens large, sur le design et sur leur histoire

**Fondamental**

- **Créer des dossiers et des revues de presse culturels** : événements culturels et artistiques forts de l'année
- **Mettre en place une procédure de veille** et d'observation culturelles et artistiques y compris le design

Évaluation

- 1 devoir

4. Anglais - Remise à niveau

Objectifs

- S'exprimer facilement sur des sujets divers
- Produire des textes clairs en variant sa formulation
- Lire des textes plus ou moins longs en identifiant les éléments essentiels
- Comprendre avec une certaine aisance des supports variés (exposés, documentaires, dvd, etc.)

Compétence visée

- Se mettre à niveau dans la perspective de la maîtrise du niveau B1 du cadre européen de référence



- Grammaire : révisions des bases pour le niveau B1 du cadre européen de référence
- Lexique : développer et varier le vocabulaire général

Évaluation

- 5 devoirs

5. Recherche documentaire

Objectifs

- S'informer et traiter l'information en fonction d'une intention donnée ou en vue d'un projet

Compétences visées

- Acquérir une méthodologie documentaire
- Mettre en place des outils de recherche



- **Méthodologie** de la recherche d'information
- **Typologie des documents** : critères de distinction, mode de publication
- **Références** : dictionnaires, annuaires, catalogues, bibliothèques
- **Internet**

Évaluation

- 1 devoir
- 1 QCM

6. Les fondamentaux en dessin et en couleurs

Objectifs

- Rappeler les fondamentaux en dessin et couleurs
- Approfondir les savoir-faire et les techniques de base



Il s'agit d'appréhender les notions dans une interaction permanente et d'amener une pratique polyvalente et personnelle.

Compétences visées

- Connaître différents termes techniques
- Utiliser un vocabulaire approprié
- Transférer un savoir théorique sur des œuvres pratiques
- Connaître quelques œuvres et artistes majeurs de l'Histoire de l'art



- **Les différentes techniques** : dessin, écriture, peinture, sculpture, gravure, images, techniques de création, démarches contemporaines
- **Les couleurs** : bases, termes techniques, contrastes d'Itten, symbolique des couleurs
- **Les formes**
- **La composition** : format, organisation, plans, points de vue, sens, cadrage, lecture d'image, poids visuel des formes et mouvements
- **La perspective** : termes techniques, approche de quelques perspectives
- **La lumière**
- **La matière et la texture**
- **Le figuratif et l'abstrait**

Évaluations

- 19 devoirs

7. Exploitation technique et artistique des logiciels

Objectifs

- Introduire l'édition graphique en PAO
- Maîtriser les bases de **Photoshop** et **Illustrator**

Compétence visée

- Acquérir le savoir-faire technique et artistique pour la réalisation de projets dans une démarche transversale



- Immersion dans l'environnement de la PAO (matériel et soft)
- Initiation et acquisition de base en bitmap
- Initiation et acquisition de base en vectoriel
- Ateliers d'application

Évaluation

- 3 devoirs

8. Gravure et impression

Objectif

- S'initier aux techniques d'impression utilisées dans le cas de créations destinées à des tirages limités et réalisées manuellement

Compétence visée

- Connaître les techniques d'impression traditionnelles

- Notions préliminaires : gravure, .pochoir, taille douce, techniques mixtes, impression à plat, associations, monotype
- Histoire des techniques traditionnelles d'estampe et de gravure
- Données techniques de l'impression traditionnelle
- Le numérique
- La sérigraphie
- L'impression en relief : outils, technique, impression manuelle, impression sur taille-douce ou autres types de presses
- L'eau forte
- La collagraphie
- La lithographie
- Le monotype
- Le livre d'artiste, l'estampe contemporaine : livre enluminé, livre illustré, livre objet

Évaluation

- Contrôle continu et transfert des connaissances pour le projet personnel en B3

9. Installation 3 D

Objectif

- Comprendre comment les modalités de production influent sur l'esthétique et la conception des œuvres, et réciproquement, comment les évolutions conceptuelles et esthétiques influent sur les techniques de production

Compétences visées

- Connaître les différentes techniques de la sculpture et leur histoire
- Appréhender les principales évolutions techniques et esthétiques de la sculpture jusqu'à nos jours
- Aboutir à une réalisation personnelle en la situant dans un réseau de références historiques et esthétiques

- **Les techniques de la sculpture** : modelage, moulage, taille, fonte, assemblages, découpes, détournements
- **La sculpture contemporaine** : le monde de l'industrie et de la consommation, le Pop Art et les Nouveaux Réalistes, l'Art minimal, l'Arte Povera, dispositifs, environnements, installations (Richard Serra, Dan Flavin, Carl André, Bruce Nauman....), Land art, Installation in situ

Évaluation

- 1 devoir

10. Analyse des œuvres

Objectif

- Comprendre comment « fonctionne » une œuvre d'art, ce qui en fait sa force et sa beauté



Remarque

Ce cours est fondé sur l'exercice raisonné du dessin d'après les maîtres comme mode privilégié de connaissance et d'apprentissage.

Compétences visées

- Repérer, et nommer avec un vocabulaire précis les composantes plastiques
- Créer des repères historiques, géographiques culturels, scientifiques pour comprendre une œuvre
- Travailler la rédaction
- Utiliser des croquis, des références et des citations à bon escient



Fondamental

- **Méthodologie générale** : introduction, développement (description, interprétation subjective), conclusion, analyse comparative
- **Exemple détaillé** : *Guernica* de Picasso
- **Application**

Évaluation

- 2 devoirs

11. Projet création visuelle

Objectifs

- Analyser des supports de communication visuelle

Compétence visée

- Créer des supports de communication visuelle



Fondamental

- **La stratégie de communication**
- **La copy stratégie**
- **Les supports de communication**
- **Créer une communication visuelle**
- **Analyser une communication visuelle**
- **Sitographie**

Évaluation

- 1 devoir

II. Deuxième année



La deuxième année du **Bachelor Arts Visuels** s'inscrit dans un approfondissement des fondamentaux théoriques et des cours pratiques.

Les objectifs généraux visent à développer et à approfondir les connaissances culturelles et artistiques afin d'exercer un regard critique et de développer sa technicité.

1. Histoire de l'art

Objectif

- S'initier aux questions sur l'art et son histoire à travers l'étude d'œuvres prises dans différents domaines (peinture, architecture, sculpture, arts décoratifs)

Compétences visées

- Distinguer le contexte social, culturel et historique d'une période et d'une pratique artistiques
- Faire interagir les perspectives historiques et les perspectives actuelles de l'art et de son histoire



Fondamental

- **Du 19ème à nos jours** : romantisme, réalisme, art académique français, impressionnisme, néo et post-impressionnisme, symbolisme et art nouveau, fauvisme, cubisme, art abstrait, modernisme, constructivisme, Dada, Surréalisme, Bahaüs, art minimal, Pop art, land art, art conceptuel...

Évaluation

- 2 devoirs
- 2 QCM

2. Analyse de l'image

Objectifs

- Amorcer une réflexion sur le sens de l'image et sur son interprétation pour comprendre son rôle social, sa valeur et son impact selon les contextes
- Analyser son statut discursif: dans l'espace de la communication, dans le temps du récit, dans la relation fonctionnelle au texte et à l'écriture, dans son rapport à l'imaginaire collectif, aux mythes et aux représentations culturelles

Compétence visée

- Appliquer les concepts de la sémiologie à l'analyse de l'image



- **Rhétorique de l'image** : Barthes, message linguistique, iconique et littéral, fonction d'ancrage et de relais, connotation et dénotation
- **Signe iconique et signe plastique** : les signes graphiques, le groupe μ , signes iconiques, signes plastiques spécifiques et non spécifiques, grille d'analyse

Évaluation

- 1 devoir
- 1 QCM

3. Actualité culturelle

Objectifs

- Confronter la production et la réception d'une œuvre
- Étudier des écrits d'artistes, de designer et des écrits sur l'art en général et sur le design
- Mettre en œuvre la confrontation et le débat d'idées

Compétence visée

- Amorcer une réflexion personnelle sur les problématiques actuelles portant sur l'art au sens large, sur le design et sur leur histoire



- **Actualiser des dossiers et des revues de presse culturels** : événements culturels et artistiques forts de l'année
- **Poursuivre la procédure de veille** et d'observation culturelles et artistiques y compris le design

Évaluation

- 1 devoir

4. Anglais - Presse artistique

Objectifs

- Communiquer en anglais, dans le contexte du monde de l'art
- S'exprimer sur des sujets artistiques
- Lire des textes spécialisés en identifiant les éléments essentiels
- Comprendre avec une certaine aisance des supports variés

Compétence visée

- Approfondir à l'anglais technique lié au monde de l'art



- **Presse artistique** : textes ou vidéos en langue anglaise portant sur des artistes contemporains de tous horizons et de toutes nationalités

Évaluation

- 8 devoirs

5. Méthodologie de la conception

Objectifs

- Encadrer la recherche créative des produits
- Détailler les étapes pour éviter les erreurs de conception tout en préservant l'aspect créatif du design

Compétences visées

- Comprendre les étapes de la conception d'un produit à travers une approche analytique et généraliste
- Prendre en compte les différents paramètres et organiser ses recherches



Fondamental

- **Étude de faisabilité**: analyse du besoin, étude de l'existant, cahier des charges, brainstorming, démarche et réponse créative
- **Phase de développement** : maquettage, rédaction de plans, prototypage, étude des coûts, bilan de développement

Évaluation

- 1 devoir

6. Exploitation artistique des logiciels

Objectif

- Mettre en application les outils découverts en **Bachelor 1**.

Compétence visée

- Acquérir le savoir-faire technique et artistique pour la réalisation de projets dans une démarche transversale



Fondamental

- **Études de cas** : mise en application à travers un projet répondant à un cahier des charges et en lien avec le domaine d'application.

Évaluation

- 3 devoirs

7. Critique d'art, historiographie

Objectifs

- S'initier aux outils et aux méthodes de recherche en histoire de l'art : bibliothèques, Internet, musées...
- Connaître les méthodes de travail et les techniques d'expression écrite et orale en lien avec l'historiographie

Compétences visées

- Se situer par rapport aux différents courants de l'histoire de l'art
- Comprendre l'histoire, les différents mouvements et les enjeux de la critique d'art
- Appréhender les différentes méthodologies d'analyse des œuvres



Fondamental

- **Les théories de l'art**, l'histoire de l'art et la critique : antiquité, Moyen-âge, Renaissance, 17^{ème} (académie, classicisme, Baroque), 18^{ème} (musées), 19^{ème}, 20^{ème} et période contemporaine
- **La critique d'art** : quelques repères, critique d'art contemporaine
- **Étude de cas** : *Les Ménéines* : analyse de Michel Foucault et Daniel Arasse

Évaluation

- 1 devoir

8. Expositions et muséographie

Objectif

- Amorcer une réflexion sur l'intégration des œuvres du patrimoine, de l'art moderne et contemporain dans les structures publiques ou privées, les fondations, les halls, l'événementiel...

Compétences visées

- Acquérir des connaissances historiques et théoriques sur l'histoire des expositions et l'évolution de leurs concepts et de leurs scénographies en fonction de différents contextes.
- Comprendre comment s'articulent le concept, la mise en œuvre matérielle et la relation au public.
- Concevoir différentes modalités d'exposition en fonction de contextes divers.



Fondamental

- **Quelques données théoriques** : dispositif, déplacement et réimplantation, exposer et juxtaposer des œuvres
- **Quelques jalons de l'histoire des expositions et des muséographies** : lieux d'exposition et évolution du statut de l'artiste jusqu'au 17^{ème}, essor des lieux d'exposition au 18^{ème}, évolution conceptuelle à partir du 19^{ème}, lieux d'exposition épurés, flexibles et neutres au 20^{ème}, quelques novateurs
- **Conception et mise en œuvre des expositions** : cartels, notices, éléments biographiques, in situ, approche par l'exemple, méthodologie

Évaluation

- 1 devoir

9. Scénographie

Objectif

- Amorcer une réflexion autour de la scénographie

Compétences visées

- Acquérir des connaissances historiques et théoriques sur la scénographie



Fondamental

-
- **Connaître l'histoire de la scénographie**
 - **Comprendre les enjeux**
 - **Faire le lien entre l'œuvre et sa mise en espace**
 - **Apprendre à faire sens**
 - **Donner à voir une œuvre**
 - **Penser la scénographie comme une œuvre à part entière**

Évaluation

- 1 devoir

III. Troisième année



La troisième année du **Bachelor Arts Visuels** est une application pratique à travers la mise en œuvre d'un projet.

L'**objectif général** consiste à appréhender l'art dans une dimension transdisciplinaire à travers une réflexion et une création personnelles

1. Histoire de l'art

Objectifs

- Se positionner en tant qu'artiste
- Développer un jugement critique sur le marché de l'art contemporain

Compétence visée

- Appréhender la problématique de l'art à travers l'étude des rapports reliant les commanditaires, les institutions, les créateurs et les publics.



Fondamental

- **Le monde de l'art** : l'artiste, la propriété artistique et littéraire, les commandes, mécénat et parrainage, les institutions, les lieux d'exposition, le marché de l'art

Évaluation

- 1 devoir
- 1 QCM

2. Analyse de l'image

Objectifs

- Amorcer une réflexion sur le sens de l'image et sur son interprétation pour comprendre son rôle social, sa valeur et son impact selon les contextes
- Analyser son statut discursif: dans l'espace de la communication, dans le temps du récit, dans la relation fonctionnelle au texte et à l'écriture, dans son rapport à l'imaginaire collectif, aux mythes et aux représentations culturelles

Compétences visées

- Appréhender le concept de fait social
- Comprendre les enjeux de la publicité sociale
- Mettre l'image au service d'une cause



- **L'image au service de la société** : les faits sociaux et leur fonction symbolique, la publicité sociale : complexité et enjeux

Évaluation

- 1 devoir

3. Actualité culturelle

Objectifs

- Confronter la production et la réception d'une œuvre
- Étudier des écrits d'artistes, de designer et des écrits sur l'art en général et sur le design
- Mettre en œuvre la confrontation et le débat d'idées

Compétence visée

- Amorcer une réflexion personnelle sur les problématiques actuelles portant sur l'art au sens large, sur le design et sur leur histoire



- **Actualiser des dossiers et des revues de presse culturels** : événements culturels et artistiques forts de l'année
- **Poursuivre la procédure de veille** et d'observation culturelles et artistiques y compris le design

Évaluation

- 1 devoir

4. Anglais appliqué à la culture

Objectif

- S'exprimer en anglais dans le contexte de l'art

Compétence visée

- Maîtriser le niveau B1 du cadre européen de référence et le lexique du monde de l'art



- Textes ou vidéos en langue anglaise portant sur des artistes contemporains de tous horizons et de toutes nationalités

Évaluation

- 1 devoir

5. Marketing

Objectifs

- Connaître les politiques et les bonnes conduites à adopter
- S'initier au droit de l'information et de la communication en incitant à une réflexion sur les enjeux éthiques de toute communication



Remarque

Ce module se veut une passerelle entre les études et le monde professionnel en étudiant les méthodes marketing permettant de déterminer les actions à mettre en œuvre pour concevoir des produits lors de l'entrée en activité.

Compétences visées

- Acquérir les notions de base des études marketing
- Savoir utiliser le type d'étude approprié
- Savoir exploiter et évaluer les résultats
- Analyser l'entreprise, son marché et son évolution
- Élaborer un plan marketing cohérent, selon les contraintes de l'entreprise
- Assurer un avantage concurrentiel durable
- Connaître la législation relative au droit de l'information et de la communication



Fondamental

- Les besoins : motivation et freins
- Le comportement d'achat et sa modélisation
- Les méthodes qualitatives d'enquête et l'interprétation des données recueillies
- Les études descriptives ponctuelles, permanentes et le traitement des données d'enquête
- Les études de marché causales et l'analyse statistique des résultats d'expérimentation
- Le choix d'une stratégie de développement
- La compétitivité et l'avantage concurrentiel
- Les objectifs et les choix fondamentaux d'une stratégie marketing
- Le plan marketing
- La stratégie de communication
- La stratégie de distribution
- La stratégie de prix
- La stratégie de produit
- Droit de l'information et de communication

Évaluation

- 1 devoir

6. Exploitation artistique des logiciels

Objectif

- Concevoir l'interface d'un **site Internet** comme vitrine de communication et de publicité

Compétence visée

- S'initier à la création de pages web



Fondamental

- Création de la maquette web
- Découpe de la maquette et optimisation des images
- Intégration html à l'aide d'un logiciel.

Évaluation

- 1 devoir

7. Installation 3 D

Objectif

- Comprendre comment les modalités de production influent sur l'esthétique et la conception des œuvres, et réciproquement, comment les évolutions conceptuelles et esthétiques influent sur les techniques de production

Compétences visées

- Connaître les différentes techniques de la sculpture et leur histoire
- Appréhender les principales évolutions techniques et esthétiques de la sculpture jusqu'à nos jours
- Aboutir à une réalisation personnelle en la situant dans un réseau de références historiques et esthétiques



Fondamental

- **Les techniques de la sculpture** : modelage, moulage, taille, fonte, assemblages, découpes, détournements
- **La sculpture contemporaine** : le monde de l'industrie et de la consommation, le Pop Art et les Nouveaux Réalistes, l'Art minimal, l'Arte Povera, dispositifs, environnements, installations (Richard Serra, Dan Flavin, Carl André, Bruce Nauman....), Land art, Installation in situ

Évaluation

- 1 devoir

8. Projet professionnel personnel

Objectifs

- Préciser et détailler le projet en vue du diplôme, afin d'en vérifier la faisabilité, et d'en maîtriser tous les paramètres

Compétences visées

- Démontrer la cohérence de ses choix
- Finaliser un projet en appliquant les savoirs et savoir-faire étudiés
- Structurer son propos et s'exercer à une bonne formulation de ses intentions à l'oral



Fondamental

- **1ère étape** : le candidat envoie des photos ou des films des étapes de la réalisation de son projet ainsi que des commentaires écrits ou enregistrés. Il expérimente différentes techniques pour évaluer les contraintes.
- **2ème étape** : Il réalise et met en œuvre un projet personnel. Il doit mettre sa production en espace, la filmer et la commenter. Le film est évalué par un professionnel qui vérifie la justesse des propos (inscription dans le contexte de l'art et pertinence des références) ainsi que la bonne tenue des réalisations.



Remarque

Un tuteur accompagne, par mail et par suivi téléphonique, le candidat le long de ces deux étapes.

Évaluation

- Dossier écrit du projet
- Soutenance du projet

9. Stage professionnel

Objectifs

- Se confronter aux exigences de la vie professionnelle et de la réalité du terrain.
- Le stage professionnel est effectué dans des agences de design, des agences de publicité, de communication, des ateliers graphiques... Il est recommandé de trouver un lieu de stage en dehors de la France.
- La durée du stage est de 500 heures (environ 3 mois)

Compétence visée

- Favoriser l'insertion dans le milieu professionnel



Fondamental

Après le stage, l'étudiant remet un rapport de 20 pages:

- description du lieu de stage,
- travaux ou fonctions exercés,
- conditions de déroulement du stage,
- intérêt du stage pour la vie professionnelle à venir,
- documents, des productions personnelles.

Évaluation

- Mémoire et soutenance