

# Mise à niveau aux Arts Appliqués

Classique

## Objectif

La mise à niveau est *une étape obligatoire avant de s'inscrire en BTS d'Arts Appliqués* (BTS Communication Visuelle - option graphisme, édition, publicité / option multimédia, et BTS Design d'Espace) *pour tous les étudiants qui ne sont pas issus d'un Bac STI Arts Appliqués.*

La formation s'adresse donc aux titulaires d'un bac généraliste, sans expérience professionnelle du secteur, et ne disposant pas des pré-requis nécessaires à cette orientation.

## Méthodes de travail et pédagogie

- durant son année préparatoire, *l'étudiant apprend, découvre et s'oriente*
- l'enseignement est dispensé par *petits groupes*
  - **en atelier** pour les enseignements artistiques et plastiques (peinture, dessin académique, rendu des formes et des couleurs avec aquarelle, gouache et crayon, modèles vivants, natures mortes, analyse du champ plastique, des formes et des articulations, sculpture, modelage et étude des couleurs)
  - **en laboratoire informatique**, pour l'utilisation des logiciels graphiques (PAO). *L'initiation à la PAO facilite sensiblement l'intégration en entreprise dans le cadre d'une poursuite d'études en alternance.*
- le travail personnel est validé par un *contrôle continu hebdomadaire*, et une évaluation des travaux
- constitution d'un *book* avec entraînement aux concours d'entrée des écoles d'art
- *visites de musées et conférences*

## Compétences générales

- créativité, culture générale ouverte (notamment artistique), sensibilité technologique, goût pour l'informatique, sens de la communication et de l'observation

## Durée de la formation

- 1 an

## Rythme hebdomadaire

- 4 jours de cours et 1 journée de travail personnel, atelier de laboratoire informatique
- stage en milieu professionnel

# PROGRAMME

## 1 - CULTURE GENERALE :

### TECHNIQUES D'EXPRESSION

- Étudier l'histoire des idées, des mythes et des mouvements littéraires en relation avec les grands mouvements artistiques
- Apprendre à s'informer, à analyser les situations de communication, à structurer et argumenter à l'écrit et à l'oral
- Acquérir et consolider des outils d'analyse tels que les fonctions de la communication, les figures de rhétoriques, la stylistique, etc.
- Apprendre à décrypter les signes, les symboles et la dimension psychologique et socioculturelle des codes et objets

### SEMIOLOGIE

- Histoire de l'image
- Le concept d'image (degré de ressemblance avec le réel, la mimesis, l'imitation de la réalité)
- Étude des signes iconiques
- Pratique de l'analyse visuelle (composition, répartition des signes, codes, genres, figures de rhétorique visuelle)
- Composition et compréhension de l'image publicitaire (sémiologie, mise en valeur du produit, étude de l'histoire de la marque et mode de communication)
- L'affichage institutionnel)

## 2 -LANGUE VIVANTE (ANGLAIS)

### 3 -HISTOIRE DE L'ART ET DES ARTS PLASTIQUES

- **Histoire de la peinture, de la sculpture et de l'architecture au travers d'œuvres phares de l'histoire de l'art de la préhistoire à l'art contemporain**

- Reconnaissance des diverses formes d'expressions plastiques et de l'art visuel
- Reconnaissance les grands mouvements artistiques et des écoles classiques ou contemporaines
- Reconnaissance de la multiplicité des techniques du langage des arts plastiques

- **Histoire de la perspective**

- De la perspective symbolique (art Egyptien, art Roman, ...)
- A la perspective réelle (les grandes découvertes de la Renaissance)

- **Histoire des volumes à travers l'art et la sculpture**

- La sculpture antique grecque : les notions primitives du corps, la conscience de l'anatomie, les grandes règles de l'harmonie
- La sculpture de la renaissance : l'héritage antique, réalisme et idéalisme
- Exemples de quelques sculptures modernes

- **Techniques d'expression des volumes**

- Les techniques de la sculpture : qu'est ce qu'un bas relief, un haut relief, un modelage, un moulage, une sculpture

- Comment rendre le volume sur une surface en deux dimensions : l'ombre propre et l'ombre portée, la direction de la lumière

- **Histoire des couleurs : les différents pigments naturels**

- L'apparition du bleu
- La révolution du tube de peinture

- **Etude de la couleur**

- Couleurs primaires et secondaires
- Couleurs chaudes et couleurs froides
- Camaïeu et dégradé

- **Les règles de la composition**

- Composition décorative et composition picturale
- Le nombre d'or et ses applications dans divers domaines

## 4 – REGLES DE LA PERSPECTIVE - ARCHITECTURE

- Introduction à la perspective, définition, point de vue, champ de vision, ligne d'horizon
- Perspective à 1 point de fuite, la perspective frontale
- Perspective à 2 points de fuites ; à 3 points de fuites
- Ligne de mesure en perspective, immeuble, écart de fenêtres...
- Perspective des courbes et des cercles / des plans inclinés/ des escaliers / des ombres
- Anamorphose, perspectives impossibles

## 5 - DESIGN D'ESPACE

- Scénographie : création d'une maquette d'un décor de théâtre
- Packaging : création d'un flacon de parfum et sa boîte
- Le mobilier français du XVIIème siècle à nos jours

## 5 - TRAVAUX D'ATELIER

- Dessin et peinture : formes, objets, couleurs
- Aquarelle, gouache, crayon, collage
- Modèles vivants et natures mortes
- Modelage, sculpture
- Perspectives d'espace
- Maquettes

## 6 – ROUGH

- Le visage humain : proportions et expressions
- Le corps humain : proportions et mouvements
- Stylisation du visage et du corps
- Habillage d'un corps en mouvement, stylisme de mode
- Le story board : découpage d'un scénario en différents plans

## 7 - INITIATION A L'INFOGRAPHIE

Initiation à Illustrator - Photoshop - Indesign

## 8 - STUDIO DE CREATION

Développer la créativité, l'esprit d'analyse, le sens critique, la capacité de communication, la maîtrise des langages graphiques.

## 9 – ACCOMPAGNEMENT CREATION D'UN BOOK

## 10 - REDACTION DE CV

Lettre de motivation, simulation entretien, recherche de stage

## 11 - VISITES DE MUSEES ET CONFERENCES

(Document non contractuel)