

The background features a dense arrangement of colorful pencils (yellow, orange, red, white) pointing towards the top right. Overlaid on this is a repeating zigzag pattern in shades of blue, brown, and red. A bright yellow rectangular box is centered on the page, containing the text.

étudier  
et pratiquer  
les arts  
visuels à

**ARTS<sup>2</sup>**

ÉCOLE SUPÉRIEURE DES ARTS  
MONS (BE)

étudier  
et pratiquer  
**les arts  
visuels**  
dans  
l'enseignement  
supérieur  
artistique

**ARTS<sup>2</sup>**

ÉCOLE SUPÉRIEURE DES ARTS  
**MONS** (BE)

Édition 2020



## En guise d'introduction

Pour introduire cette brochure, en tant que directeur mais aussi en tant que parent moi-même, ma priorité est de combattre une idée reçue. Une idée très répandue parmi les élèves du secondaire et leurs parents : les études supérieures en Arts visuels ne mèneraient à rien... ! Pire, elles conduiraient droit au chômage.

Or rien n'est plus faux. Chaque année nous apporte la preuve du contraire. Mieux : une vaste enquête réalisée il y a cinq ans (dans le cadre de la démarche Qualité) a montré que près de 75% de nos diplômés trouvent un emploi dans l'année qui suit leur sortie de l'école. Un taux d'emploi supérieur à celui des universités !

Pour notre École supérieure des arts, la question des débouchés est essentielle. Et ce ne sont pas que des mots, des souhaits, des vœux pieux. Pour favoriser concrètement les perspectives professionnelles de nos étudiants, nous multiplions les actions.

En première Master les étudiants de toutes nos options suivent un gros cours de 45 heures dédié à l'ENTREPRENARIAT.

Cette année 2020, la nouvelle option Design urbain ira encore plus loin dans cette direction. Les étudiants y seront invités à prendre le statut d'**étudiant-entrepreneur**.

Enfin, nous sommes l'une des rares ESA en Arts visuels à avoir instauré en fin de Master un véritable Mémoire, afin de former nos étudiants aux exigences actuelles du monde culturel.

Car une école comme la nôtre ne prétend pas former uniquement des artistes. Elle forme aussi et surtout des travailleurs qualifiés du secteur culturel au sens large. Certes dans les options professionnalisantes, de nombreux diplômés parviennent à vivre de leur métier d'architectes d'intérieur ou de graphistes. On ne s'étonnera pas non plus qu'une part de nos diplômés devient professeurs de cours artistiques dans l'enseignement secondaire, ou dans le supérieur.

Mais grâce à l'excellente formation générale reçue pendant les études, absolument toutes nos options – du Dessin à la Gravure, de la Peinture à la Sculpture, des Arts numériques à Images dans le milieu – permettent de trouver un travail épanouissant dans le secteur culturel.

Imagine-t-on que parmi nos anciens étudiants, on a une échevine de la Culture d'une grande ville (La Louvière), un galeriste, un conseiller scientifique au Mundaneum, deux collaborateurs du Musée d'art contemporain du Grand-Hornu (MAC's), un chargé de mission au Musée des beaux-arts de Mons (BAM), ... ? Et même une présidente de CPAS à Mons. Pour ne citer qu'eux.

**Philippe Ernotte**

directeur du domaine des Arts visuels



**ARTS<sup>2</sup>** (arts au carré) est une École supérieure des arts qui dispense un enseignement artistique de type long organisé par la Fédération Wallonie-Bruxelles.

L'école délivre après trois années d'études le diplôme de **Bachelier** en Arts visuels, plastiques et de l'espace et, après deux années supplémentaires, celui de **Master**.

Elle est située à Mons et résulte de la fusion entre le Conservatoire royal et l'École supérieure des arts plastiques et visuels, tous deux riches d'une longue tradition artistique.

Elle est organisée autour de trois domaines : Musique, Théâtre et **Arts visuels**. Cette brochure traite de ce dernier.

ARTS<sup>2</sup> est l'une des dix écoles supérieures d'arts visuels en Belgique francophone, la seule de la région de Charleroi – La Louvière – Mons.

ARTS<sup>2</sup> est nichée dans deux superbes bâtiments historiques classés : le Carré des arts (où se concentre l'activité du domaine des Arts visuels) et le Conservatoire royal. Ils sont situés au centre de **Mons**, ville d'art, capitale historique du Hainaut inscrite au cœur de l'Europe et au centre du carrefour routier et ferroviaire Bruxelles/Paris.

Mons a été la Capitale Européenne de la Culture 2015. C'est une ville universitaire et jeune d'esprit, à taille humaine, en plein redéploiement économique et culturel, riche en institutions innovantes.

ARTS<sup>2</sup> est ainsi au centre d'un **important réseau d'acteurs culturels**

(de création, de diffusion et production) :

la Ville de Mons avec son Pôle Muséal (BAM – Musée des beaux-arts de Mons, MMM – Mons Memorial Museum, Arthothèque, Anciens Abattoirs, Magasin de papier), Mars (Mons arts de la scène), le MAC's (Musée des Arts Contemporains, Grand-Hornu), Grand-Hornu Images, TechnocITé (Centre de compétences et de formation), UMONS (Université de Mons), le FabLab Mons, Transcultures (Centre des cultures numériques et sonores), la Maison du Design, CID (Centre d'innovation et de design), le Mundaneum, le Musée de la Photographie de Charleroi, 50° Nord (réseau transfrontalier d'art contemporain)...

Signataire de la Charte **Erasmus+**, ARTS<sup>2</sup> encourage la mobilité des étudiants. L'école accueille chaleureusement, chaque année, des étudiants venant se perfectionner pour un ou deux quadrimestres de l'année académique et encourage ses étudiants à profiter d'une expérience à l'étranger.





## Mode d'emploi des études

La créativité dans les arts visuels, les arts de l'espace et les arts plastiques est devenue un élément central. Plus qu'une tradition, il s'agit de transmettre l'appétit de la découverte, sans négliger les techniques et les savoirs utiles.

**Les formations s'organisent autour d'ateliers** (les options) regroupant un ensemble cohérent de matières artistiques, théoriques ou techniques. Celles-ci favorisent la pratique raisonnée d'une discipline, tant dans ses aspects artistiques ou techniques, que par les ressources de la sensibilité et de la pensée.

**BACHELIER** — Lors des 3 années du premier cycle, les étudiants acquièrent les compétences de base sur le plan artistique et intellectuel.

La première année (PE1) est partiellement pluridisciplinaire. Quelle que soit l'option choisie, les étudiants reçoivent une solide initiation à l'informatique, un cours d'assemblage, introduction à la recherche tridimensionnelle ainsi qu'une initiation au dessin de modèle vivant, conçu comme une escrime de la main (pratique du croquis en tant que plaisir du geste et désir de figuration).

De la première à la troisième Bachelier, le programme des cours inclut une palette de cours généraux, en lien avec la pratique de l'art aujourd'hui : art contemporain, histoire de l'art, philosophie, sémiologie, littérature contemporaine, etc.

### Un programme à la carte...

En deuxième et troisième Bachelier (PE2 et PE3) de même qu'en Master, l'étudiant a la liberté de composer lui-même une partie de son programme d'études. Il peut demander à suivre des cours (une unité d'enseignement) dans une autre option que la sienne : par exemple prendre le cours de photographie de l'option IDM, ou le cours d'animation de l'option Dessin.

**MASTER** — Lors des deux années de Master (PE4 et PE5), l'étudiant développe une approche artistique personnelle, et se construit un discours singulier. Il associe ce travail à un mémoire, qu'il défend en dernière année, aidé en cela par des cours de méthodologie. Le cursus comprend également des Ateliers de recherche et de création (ARC) et des séminaires.

À la fin de son parcours, l'étudiant doit être à même de conduire un programme personnel de recherches et de réalisations dans la discipline qu'il a choisie, avec les moyens d'expression qu'il aura privilégiés et dans le langage personnel qu'il se sera forgé.

Le calendrier académique est construit sur deux semestres de cours de douze à quinze semaines chacun, incluant des semaines dites atypiques, au cours desquelles les cours traditionnels sont suspendus au profit de workshops et d'activités collectives.

## Un apprentissage du réel et de la pluridisciplinarité

Depuis maintenant cinq ans, un projet d'envergure associant l'école à un partenaire extérieur est réservé aux étudiants de première année de Bachelier.

Quelle que soit leur option, tous se rassemblent autour d'une thématique donnée, pour des travaux individuels ou de groupe, et ce dans une optique pluridisciplinaire. Les étudiants y découvrent la pratique du volume, du dessin, de l'animation, du graphisme, de la photographie ou encore de la création de jeu vidéo.

Reconstruire Ikea, habiller une Aston Martin de course, s'amuser dans l'univers de Kid Noize, détourner la planche et la rampe de skateboard, jouer et déjouer avec Dreamland... autant de projets conclus par une grande exposition collective et l'édition d'un catalogue (disponible sur demande).





Le domaine des Arts visuels propose neuf options :

**Architecture d'intérieur** (page 14)

**Arts numériques** (page 22)

**Communication visuelle et graphique** (page 30)

**Design urbain** (page 38)

**Dessin** (page 50)

**Gravure** (page 58)

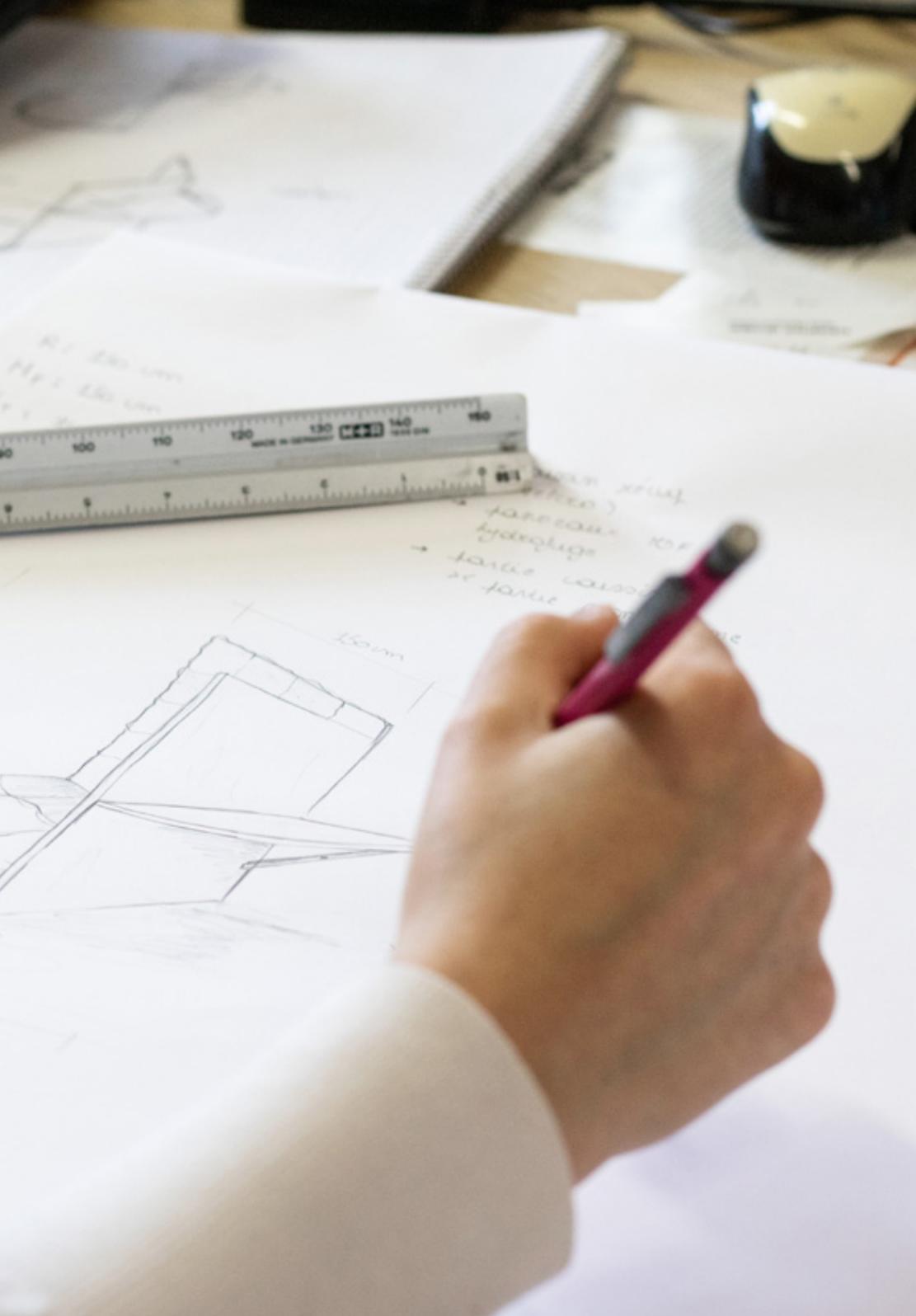
**Images dans le milieu** (page 66)

**Peinture** (page 74)

**Sculpture** (page 82)

Il organise également les cours de l'**Agrégation** de l'enseignement secondaire supérieur, donnant accès au métier d'enseignant (page 90).

Les grilles de cours présentées dans les pages suivantes ont été simplifiées. Les intitulés légaux, les unités d'enseignement et les crédits ECTS sont consultables sur [www.artsaucarre.be](http://www.artsaucarre.be)



OPTION 1

# Architecture d'intérieur

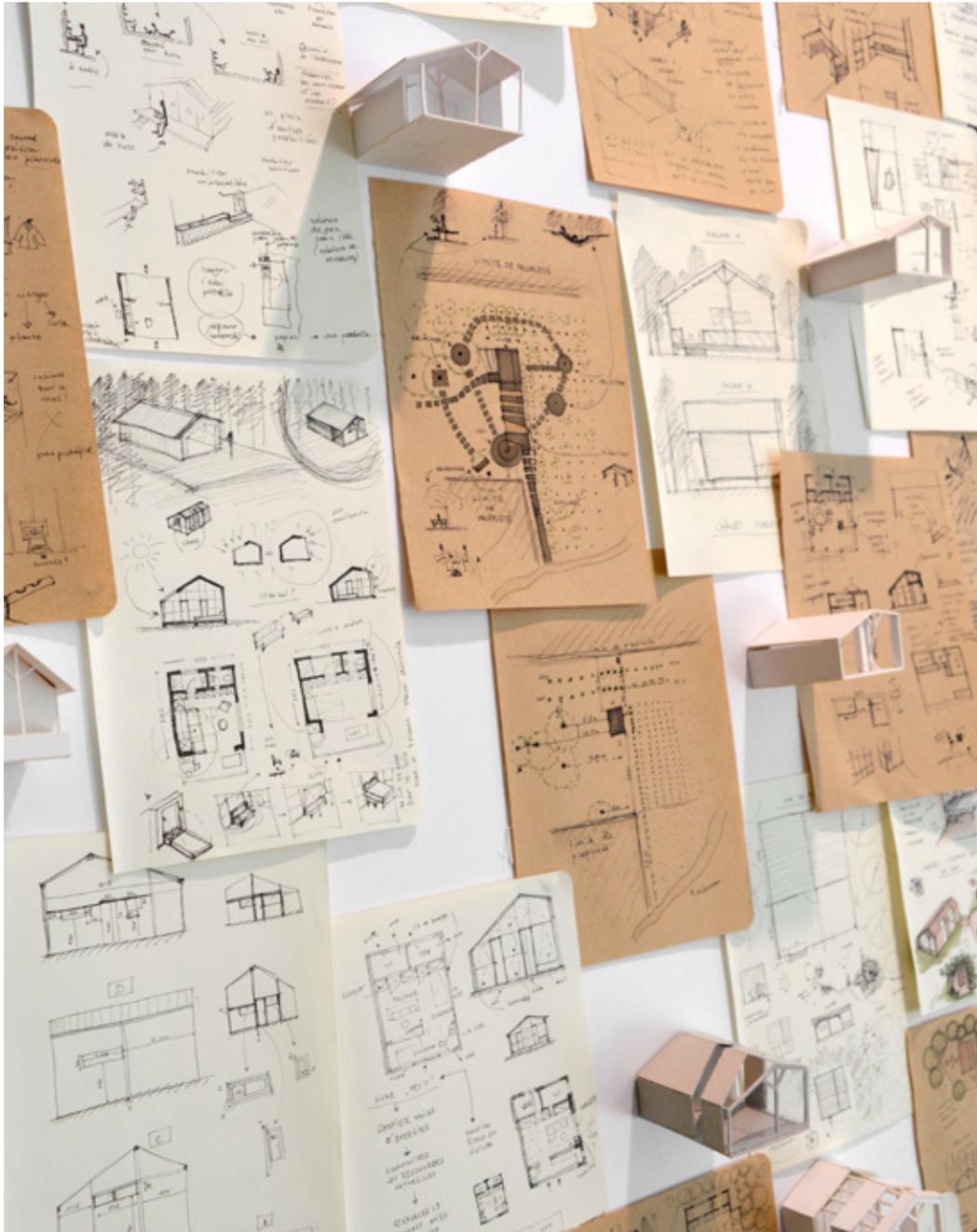
L'option Architecture d'intérieur est un lieu d'expérimentations, de nourriture intellectuelle et de pratique qui passe par la maîtrise d'un art.

L'étudiant s'interroge et met en relation l'Homme et l'espace ; ici et maintenant. Pour trouver les réponses, il décode, déconstruit et construit les pistes possibles afin de trouver son propre langage.

Les années de Bachelier sont consacrées à l'apprentissage des bases artistiques, théoriques et techniques pour mener à bien les projets avec des thèmes imposés. La nature, l'ampleur et les exigences des projets croissent afin d'affiner la créativité et la pertinence des réponses apportées.

Les années de Master sont consacrées à l'apprentissage de l'autonomie de gestion de projets et au travail en équipe ; avec des projets définis par les étudiants en Master 1, un projet personnel et un mémoire développés tout au long de l'année en Master 2.

Les perspectives de travail sont variées pour l'architecte d'intérieur. Indépendant, collaborateur dans un bureau d'architecture, designer d'objets, concepteur de mobilier sur mesure, décorateur, éclairagiste, scénographe d'exposition, gestionnaire de projets, dessinateur, et tout autre domaine pour lequel l'Homme et l'espace sont en relation.



Olga Viala



Chloé Lemaitre

## – Bachelier

	PE1	PE2	PE3
<b>Cours artistiques</b>			
Atelier	315	330	255
Croquis	30		
Maquettisme	30		
Recherche plastique et tridimensionnelle		60	90
Pratique de la couleur		30	30
Design de l'objet	60	60	60
Recherche volumétrique et spatiale		30	
Design urbain			90
Recherches photographiques		15	
Stages	60	30	60
<b>Cours généraux</b>			
Théorie de l'architecture			30
Histoire et Histoire des arts	30	60	60
Art contemporain	60	60	45
Sémiologie générale	30		
Actualités culturelles	30		
Lecture de l'art	30		
Méthodologie de la recherche	30	30	30
Littérature contemporaine		30	
Philosophie contemporaine		60	30
Sémiologie de l'image		45	15
Peintures, supports et matières			30
Histoire de l'architecture	30	30	
Équipement	30	30	30
<b>Cours techniques</b>			
Alphabétisation numérique	60		
Assemblage	90		
Stages			60
Dessin d'architecture	60	60	
Informatique (logiciels d'architecture)	30	60	60
Matériaux			30
Physique appliquée		30	



Vue d'atelier



Mathilde Maque

## – Master

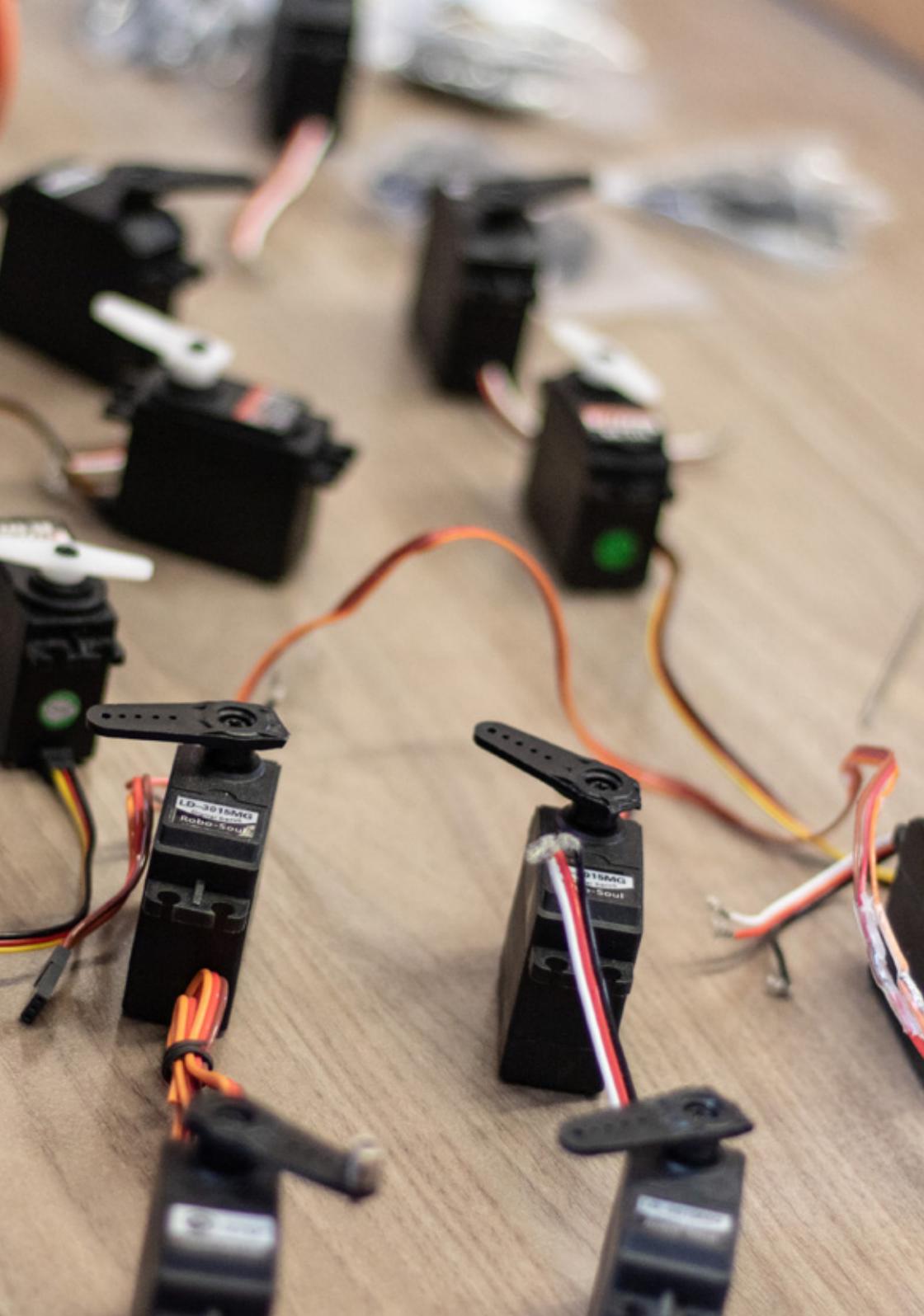
	PE4	PE5
<b>Cours artistiques</b>		
Atelier	240	480
Création d'intérieurs	60	120
Design de l'objet	60	120
Recherches photographiques	30	
ARC (Atelier de recherche et de création)	45	
<b>Cours généraux</b>		
Anglais	30	
Méthodologie de la recherche	45	
Histoire des institutions culturelles	30	
Actualités culturelles – Société	30	30
Séminaires	30	30
Histoire et histoire des arts	30	
Art contemporain	30	
Notions de législation	30	
Mémoire (ou production artistique inter-domaines)	150	
Méthodologie du mémoire	15	
<b>Cours techniques</b>		
Informatique (logiciels d'architecture)	45	
Stages	70	70
Entreprenariat	45	

### Équipe pédagogique

Nathalie Ghellynck  
 Évelyne Gilmont  
 Florence Jacobs  
 Edwige Godart  
 Bruno Henaut  
 Nicolas Decoster  
 Vincent Heymans  
 Jonathan Lempereur  
 Philippe Gaie

### Contact

architectureinterieur@artsaucarre.be  
 facebook.com/archi.dinterieur.arts2



# Arts numériques

L'option Arts numériques propose une formation à la création artistique et aux outils qui la soutiennent, logiciels et langages de programmation, électronique, réseaux et la 3D temps réel. L'accent est mis sur l'utilisation de la technologie dans un cadre artistique, en explorant entre autres les notions d'interactivité, de processus génératif ou d'environnement réactif.

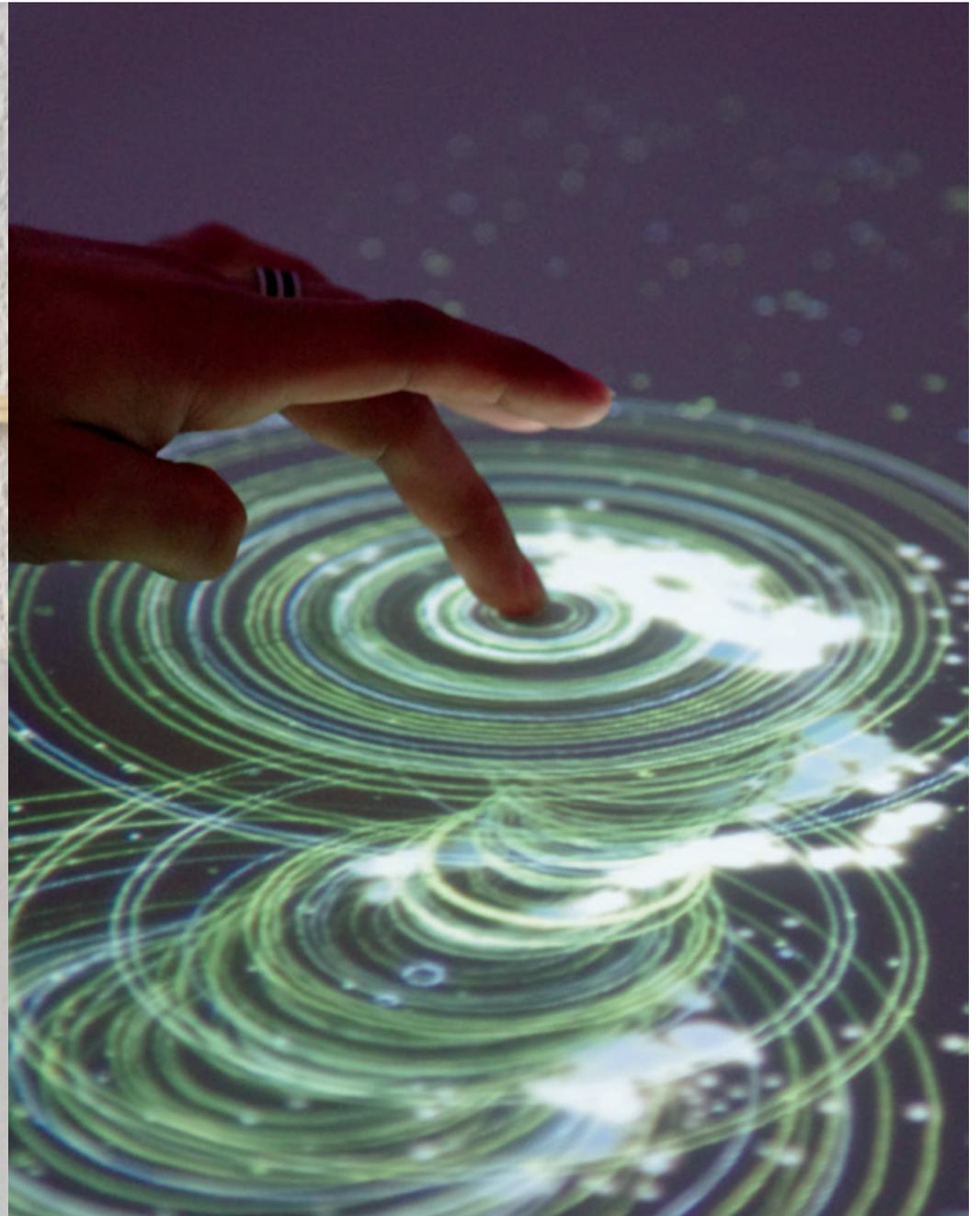
Les étudiants en Bachelier sont initiés aux outils numériques et à leur potentiel créatif au moyen de travaux d'atelier et de cours artistiques et techniques spécialisés. Ces travaux visent à développer la créativité personnelle et à acquérir une méthode de travail.

Les étudiants en Master développent un travail de création dans le but de constituer une démarche artistique personnelle. L'accent est mis sur la qualité plastique, la recherche et l'expérimentation, l'originalité et la cohérence des moyens. L'apprentissage technique se poursuit à travers un suivi individuel et un accès privilégié aux moyens techniques de l'atelier.

La formation vise à donner aux étudiants un niveau créatif et technique leur permettant de s'insérer dans de nombreux domaines professionnels, de l'artistique (art contemporain, art public, festival d'arts numériques ou festival lumières, web art) à la gestion de projets pluridisciplinaires, de l'animation et gestion de FabLabs et autres makerspaces à la création d'interfaces graphiques et visuelles.



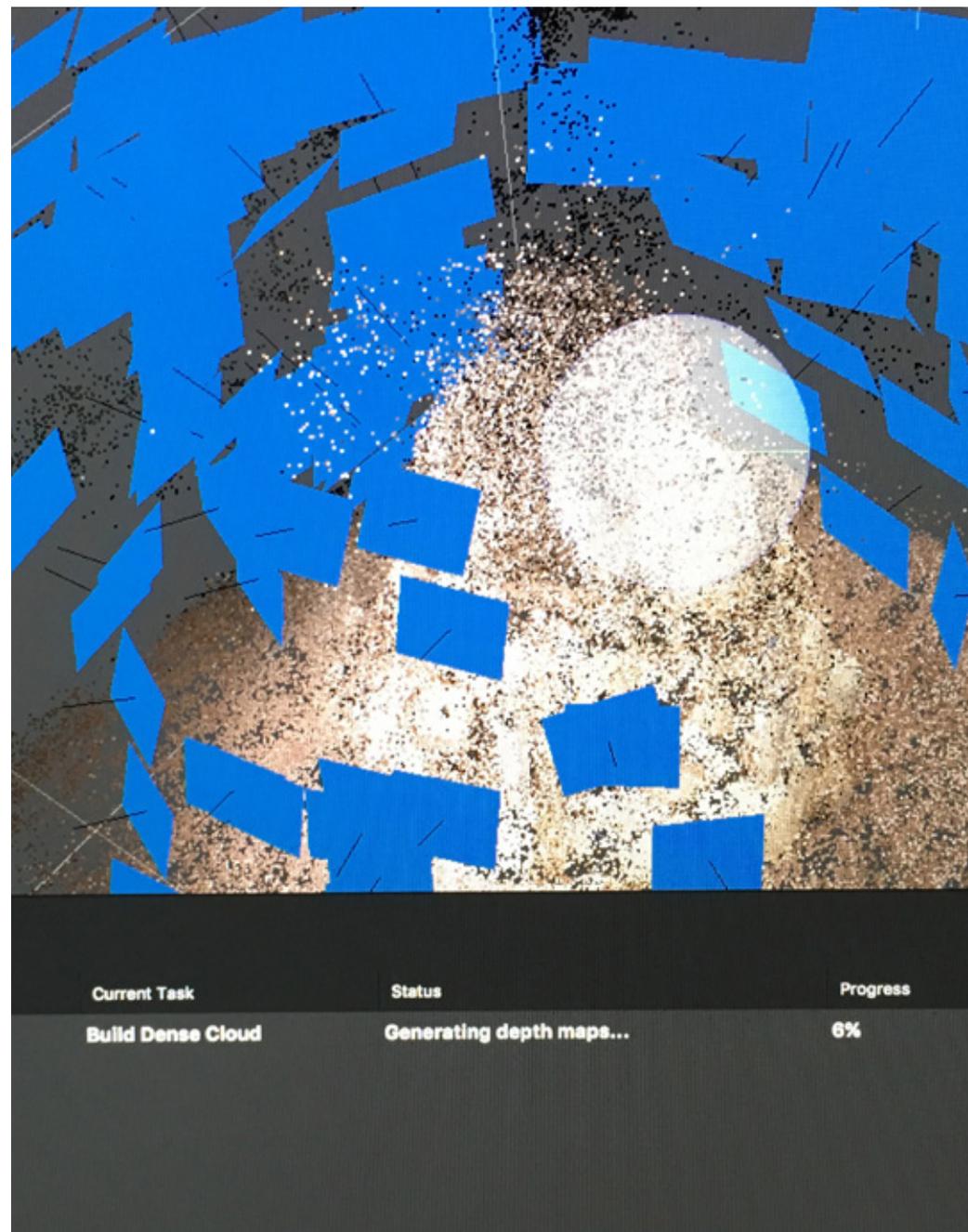
Éloïse Lega



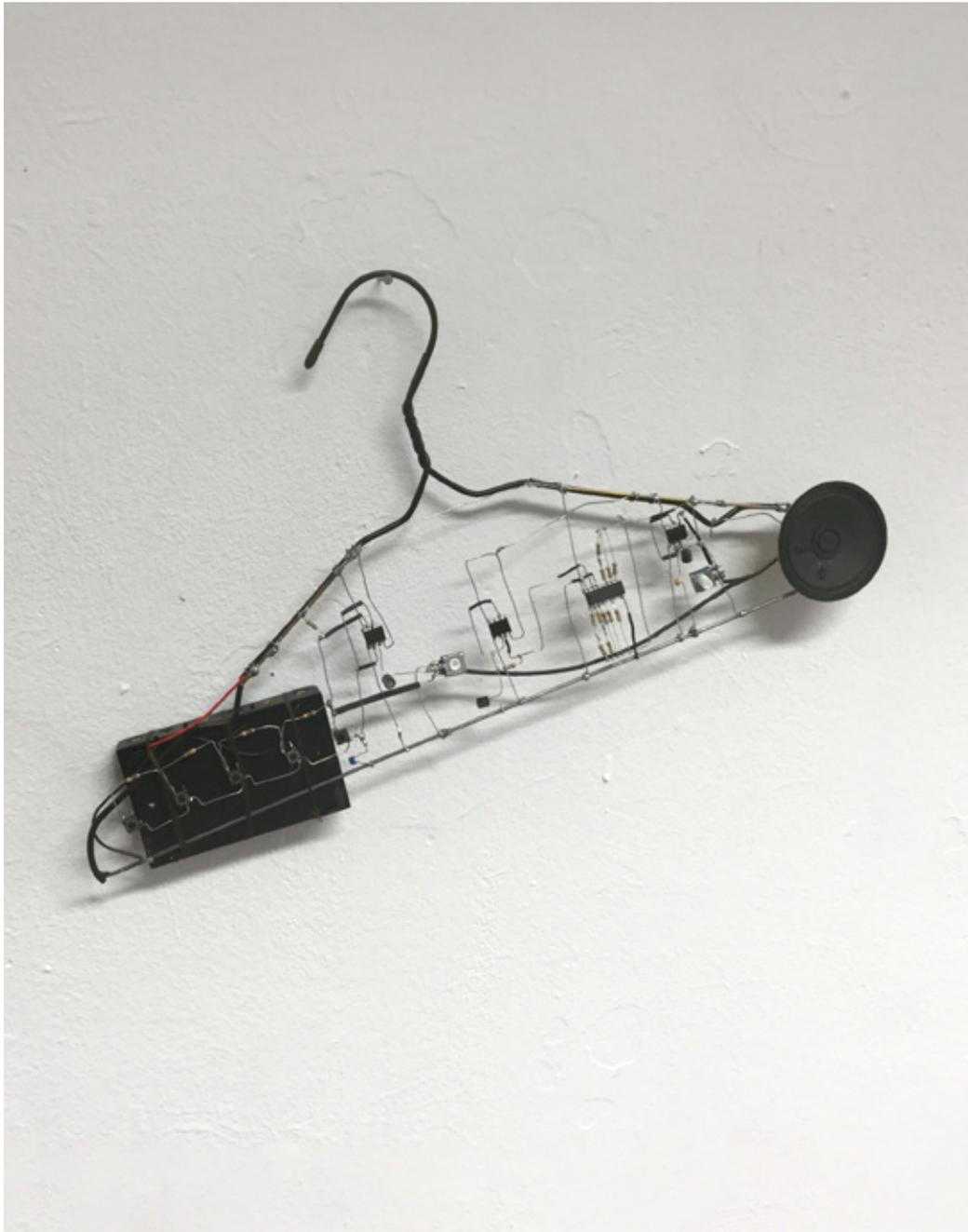
Cédric Lambot

## – Bachelier

	PE1	PE2	PE3
<b>Cours artistiques</b>			
Atelier	190	240	305
Vidéographie		30	45
Decomposition / Image-mouvement	45		
Pratique de la couleur		60	
Édition numérique			60
Design graphique		30	30
Publication assistée par ordinateur			90
Création sonore		15	
Installation performance		15	
Stages		30	60
3D	20	30	
Électronique-robotique	30	30	30
Sérigraphie		60	
<b>Cours généraux</b>			
Histoire et Histoire des arts	30	60	60
Art contemporain	60	60	45
Sémiologie générale	30		
Cinéma et image imprimée	30		
Actualités culturelles	30		
Lecture de l'art	30		
Méthodologie de la recherche	30	30	30
Littérature contemporaine		60	
Philosophie contemporaine		60	30
Sémiologie de l'image		45	15
Théorie et pratique des nouvelles technologies			60
Narrativité de l'image			30
<b>Cours techniques</b>			
Assemblage	90		
Alphabétisation numérique	120		
Animation multimédia	30		
Programmation – Creative coding	30	30	30
Web	60	60	30
Atelier créatif UMONS		20	20



Photogrammétrie dans le cadre du workshop Atlas



Éloïse Lega

## – Master

	PE4	PE5
<b>Cours artistiques</b>		
Atelier	365	470
ARC (Atelier de recherche et de création)	60	
Stages	120	30
<b>Cours généraux</b>		
Méthodologie de la recherche	45	
Histoire des institutions culturelles	30	
Actualités culturelles – Société	30	30
Séminaires	30	30
Histoire et histoire des arts	30	
Art contemporain	30	
Philosophie de l'art contemporain	30	
Notions de législation	30	
Mémoire (ou production artistique inter-domaines)		150
Méthodologie du mémoire	15	
<b>Cours techniques</b>		
Atelier créatif UMONS	20	
Programmation – Creative coding	30	30
Web	60	60
3D	30	30
Électronique-robotique	30	30
Entrepreneuriat	45	

### Équipe pédagogique

Jérôme Decock  
Yves Bernard  
Martin Waroux  
Étienne Ozeray  
Valéry Sandor

### Contact

artsnumeriques@artsaucarre.be  
facebook.com/arts.numeriques.mons



# Communication visuelle et graphique

L'option Communication visuelle forme des créateurs d'images porteuses de sens. Elle vise à la compréhension et à la maîtrise du langage visuel, et fait appel à des techniques et savoir-faire spécifiques. Plus que de préparer à donner une réponse à un commanditaire, elle ambitionne de former des **auteurs**, acteurs critiques de la société.

Au terme du cycle de Bachelier, l'étudiant peut répondre de façon créative et originale à de nombreuses missions de communication visuelle. Cela passe par la conceptualisation d'une idée et la formalisation d'un message, la pratique de la mise en page, de la typographie et de l'iconographie.

Dans les deux années de Master, il développe un travail de recherche graphique personnel. Ce travail témoigne de sa maîtrise technique et formelle, mais aussi de l'originalité de son point de vue et de sa personnalité graphique.

L'option veille à respecter la singularité des étudiants plutôt que de les conduire vers une esthétique uniforme. Elle prépare à des métiers tels que graphiste, illustrateur, web designer, directeur artistique, directeur de création, ...



Maëlan Le Meur



Rébecca Moreau

## – Bachelier

	PE1	PE2	PE3
<b>Cours artistiques</b>			
Atelier	315	270	390
Typographie et Arts du livre	30		
Illustration / Narration visuelle	30		
Decomposition / Image-mouvement	30		
Pratique de la couleur		60	
Livre d'artiste		30	
Édition numérique		60	60
Design graphique		30	30
Publication assistée par ordinateur			90
Stages		30	60
<b>Cours généraux</b>			
Histoire et Histoire des arts	30	60	60
Art contemporain	60	60	45
Sémiologie générale	30		
Analyse de texte	30		
Cinéma et image imprimée	30		
Actualités culturelles	30		
Lecture de l'art	30		
Méthodologie de la recherche	30	30	30
Littérature contemporaine		60	
Narrativité de l'image			30
Philosophie contemporaine		60	30
Sémiologie de l'image		45	15
<b>Cours techniques</b>			
Alphabétisation numérique	120		
Assemblage	90		
Reliure	30	15	
Imprimerie	30		
Sérigraphie		30	



Laura Lombardo



Benoît Chanut

## – Master

	PE4	PE5
<b>Cours artistiques</b>		
Atelier	300	405
Web design	45	
Communication culturelle	60	60
Typographie et livre d'artiste	60	60
ARC (Atelier de recherche et de création)	45	
Stages	30	105
<b>Cours généraux</b>		
Méthodologie de la recherche	45	
Histoire des institutions culturelles	30	
Actualités culturelles – Société	30	30
Séminaires	30	30
Histoire et histoire des arts	30	
Art contemporain	30	
Philosophie de l'art contemporain	30	
Notions de législation	30	
Entreprenariat	45	
Mémoire (ou production artistique inter-domaines)		150
Méthodologie du mémoire	15	

### Équipe pédagogique

Jean-Marc Vanoevelen  
 Jean-Bernard Libert  
 Joël Vermot  
 Caroline Wolewinski  
 Thorsten Baensch  
 Simon Gastout  
 Véronique Van Mol  
 Dominique Verrassel  
 Romain Marula

### Contact

communicationvisuelle@artsaucarre.be  
 facebook.com/CommunicationVisuelleArtsAuCarre  
 instagram.com/communication\_visuelle\_arts2

le monde  
est un projet  
fait de bons  
et de mauvais  
projets

ensemble  
créons un monde  
de bons projets

OPTION 4

# Design urbain

Le design urbain est un métier nouveau en Belgique. En France aussi. Pour faire simple, on peut dire qu'il concerne tout ce qui touche concrètement à **l'amélioration de la vie en ville.**

Créer des plaines de jeux, des jardins conviviaux, tracer des pistes cyclables, re-penser une signalétique qui facilite l'orientation des piétons, intégrer des œuvres d'art dans l'espace public, etc.

Puisque le design urbain est un nouveau métier, la question des **débouchés professionnels** est centrale pour nous. Originalité de l'option: en Master, nos étudiants sont invités à prendre le statut d'*étudiant-entrepreneur* (en tant qu'étudiant-indépendant fiscal, ou via la création d'une association ou d'une coopérative, ou via contrat Smart).

Ce statut signifie que l'étudiant est mis en situation d'avoir une **activité artistique réelle** dès ses études. De bâtir son avenir. De trouver des commanditaires, développer sa créativité, et découvrir aussi l'importance – relative – de gagner de l'argent.

## Une pédagogie innovante

Pour changer le visage de villes, il faut faire preuve d'audace. Dans l'enseignement aussi. L'option Design urbain se singularise par une pédagogie originale : elle fait de ses étudiants des *explorateurs urbains*. Ils partent en groupe à la découverte des villes, avec pour mission d'en faire la radiographie urbaine, notamment par le reportage photo et l'interview vidéo.

## Quels débouchés professionnels ?

Le développement récent du « city branding » offre de réelles opportunités pour les métiers de la communication, dont le design urbain fait partie. La Wallonie et Bruxelles manquent encore cruellement d'opérateurs formés pour cette nouvelle matière. La région des Hauts-de-France aussi. Autre orientation possible : le domaine de l'Art public (sculpture, graphisme). Ou intégrer des bureaux d'architecture, d'urbanisme, de paysagisme voire d'événementiel. Ou le secteur public, car femmes et hommes politiques (re)commencent à prendre conscience de l'importance d'intégrer des compétences créatives au sein des leurs cabinets et des administrations.

Enfin le terme *urbain* est trop souvent opposé à la notion de ruralité. Ceci peut laisser penser que le design urbain n'existerait que dans quelques grandes villes. C'est totalement faux ! On a besoin de bons designers partout. Et il y a du pain sur la planche... : Bruxelles compte 19 communes, la Wallonie 262, et les départements du Nord et du Pas-de-Calais plus de 1.500 (620 communes de plus de mille habitants, 918 de moins de mille).



Marie Lefèvre

## – Bachelier

	PE1	PE2	PE3
<b>Cours artistiques</b>			
Atelier	360	360	360
Photographie documentaire	30	30	30
Stages artistiques	30	30	90
Communication visuelle et graphique		30	
Design de l'environnement		30	
Théorie et pratique des arts de l'espace			30
Sculpture : perception monumentale			30
<b>Cours généraux</b>			
Notion de paysage	30	30	30
Sociologie de l'habitat	30	30	30
Espace urbain : analyse théorique – Étude de cas	30	30	30
Histoire et actualités des arts – Architecture		30	30
Histoire et Histoire des arts	30	30	30
Sémiologie générale		30	
Actualités culturelles		30	
Lecture de l'art		30	
Méthodologie de la recherche	30		
<b>Cours techniques</b>			
Stages techniques	60	120	120
Alphabétisation numérique	60		
Pratique sociale et professionnelle			30
Production : projet artistique			30
Matériaux nouveaux			30
Vidéographie	15		
Écriture : texte et mise en récit	15		
Assemblage	15		
Dessin d'architecture		15	
Maquettisme		15	



Boulons anti-SDF sur un perron (Marseille).  
Ici nous vous proposons de tout faire pour éviter de rendre la ville invivable.



## – Master

	PE4	PE5
<b>Cours artistiques</b>		
Atelier	400	500
ARC (Atelier de recherche et de création)	90	
<b>Cours généraux</b>		
Séminaire – Analyse de pratique	30	
Actualités culturelles – Société	30	30
Histoire et histoire des arts	30	
Mémoire		150
<b>Cours techniques</b>		
Stages techniques	200	200
Entreprenariat	45	

### Équipe pédagogique

Sébastien Lacomblez, artiste, ex-directeur artistique au Charleroi Bouwmeester

Nicolas Decoster, architecte en chef de la Ville de Bruxelles

Vincent Heymans, historien de l'architecture (ULB, La Cambre, ARTS<sup>2</sup>)

Philippe Ernotte, sémiologue

Jean Hans, production de projets

### Contact

designurbain@artsaucarre.be



# Prép- ARTS2

Le domaine des Arts visuels organise une classe préparatoire destinée aux élèves (cinquième ou sixième année) ou diplômés du **secondaire** supérieur souhaitant s'orienter ou se réorienter vers les études artistiques.

Appelée Prép-ARTS<sup>2</sup>, cette classe prend la forme d'une immersion au sein des options de l'école. Elle permet de se faire une idée plus précise de leurs spécificités (Architecture d'intérieur, Arts numériques, Communication visuelle, Design urbain, Dessin, Gravure, Images dans le milieu, Peinture, Sculpture).

Les cours se donneront les mercredis après-midi de 14 à 17 h.

## Contact

prep@artsaucarre.be  
+32 (0)65 475 200

---

Je  
voudrais  
faire  
de l'art  
mais...

je ne  
sais pas  
dessiner.

**Et alors ? \***

\* Tu peux faire de la Sculpture, du Design urbain  
ou de la photo en Images dans le milieu...



# Dessin

Les cours de l'option Dessin doivent permettre à chaque étudiant de connaître les possibilités pratiques du dessin pour mieux choisir celles qui lui permettent d'exprimer ses idées et développer sa créativité. En d'autres termes, le dessin ne doit pas être exclusivement visuel mais il doit aussi être un moyen de réflexion et de compréhension du monde actuel.

Les années de Bachelier déploient la recherche technique et pratique des outils du dessin tout autour du projet singulier de l'étudiant. Grâce à des cours de soutien tels que l'anatomie, la perspective, l'animation ou encore des stages en extérieur, des projets mettent en avant les multiples moyens d'expressions du dessin et ainsi l'étudiant montre son travail à travers des projets publics.

Le Master se focalise sur le projet personnel de l'étudiant, il précise les atouts plastiques et permet d'assumer une démarche et des productions artistiques afin d'être aussi valide dans les milieux professionnels.

L'atelier de Dessin donne la possibilité à l'individu de se réaliser singulièrement dans sa recherche du dessin et permet aux étudiants de continuer leur pratique dans des espaces artistiques, culturels, audiovisuels, ...



*Dessin assisté par ordinateur*



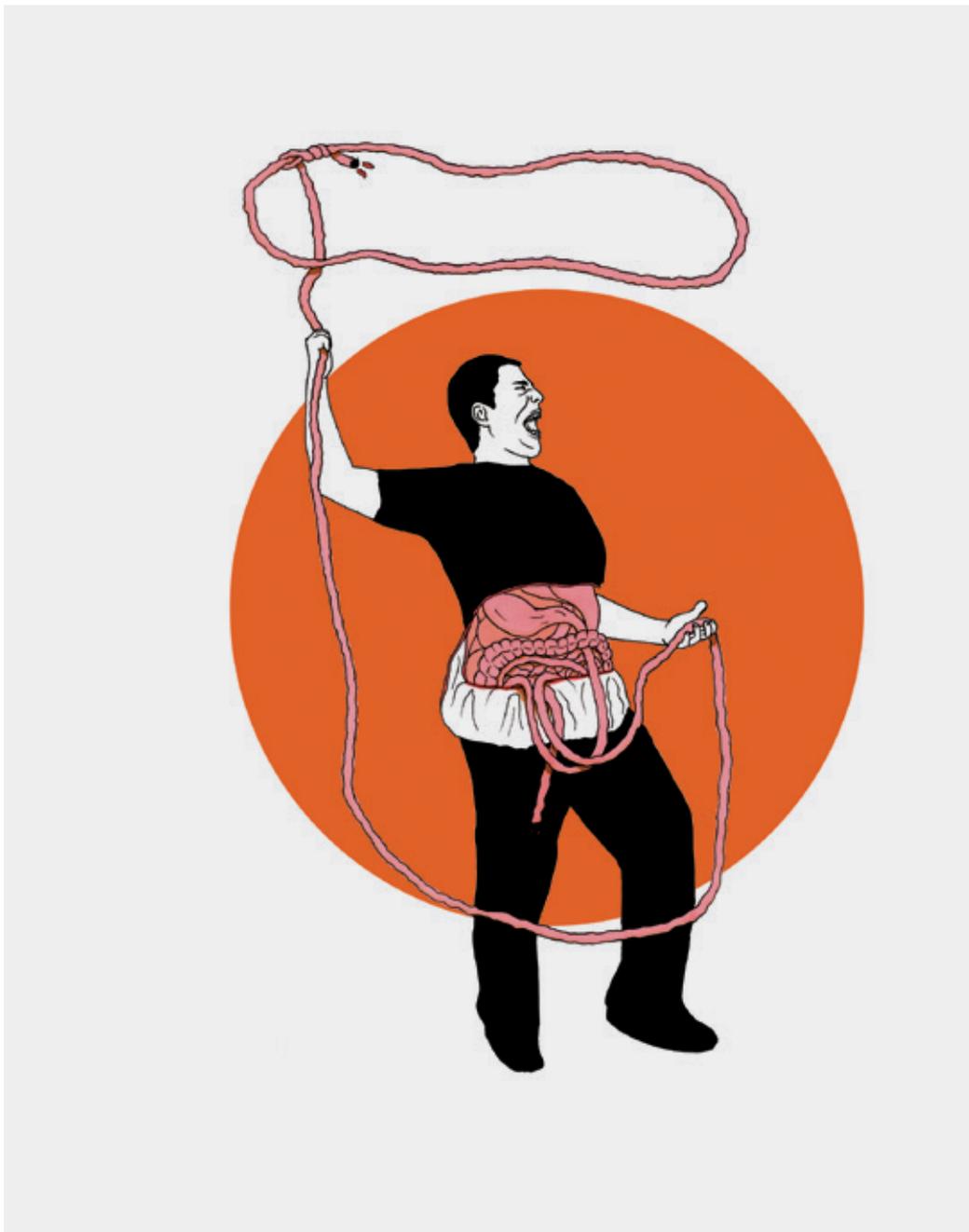
Alessandro Cascioli

– **Bachelier**

	PE1	PE2	PE3
<b>Cours artistiques</b>			
Atelier	240	315	495
Decomposition / Image-mouvement	45		
Dessin assisté par ordinateur		60	30
Perspective		60	60
Dessin et moyens d'expression	90		
Anatomie	60		
Pratique de la couleur		60	
Animation	30	30	45
Recherches spatiales et tridimensionnelles			60
Création sonore		15	
Installation performance		15	
Stages		30	60
<b>Cours généraux</b>			
Histoire et Histoire des arts	30	60	60
Art contemporain	60	60	45
Sémiologie générale	30		
Cinéma et image imprimée	30		
Actualités culturelles	30		
Lecture de l'art	30		
Méthodologie de la recherche	30	30	30
Littérature contemporaine		60	
Philosophie contemporaine		60	30
Sémiologie de l'image		45	15
Narrativité de l'image			30
<b>Cours techniques</b>			
Alphabétisation numérique	120		
Assemblage	90		
Stages	120	30	30



Antony Honorez



Alexandre DufRASne

## – Master

	PE4	PE5
<b>Cours artistiques</b>		
Atelier	465	585
Recherches spatiales et tridimensionnelles	60	
ARC (Atelier de recherche et de création)	60	
<b>Cours généraux</b>		
Méthodologie de la recherche	45	
Histoire des institutions culturelles	30	
Actualités culturelles – Société	30	30
Séminaires	30	30
Histoire et histoire des arts	30	
Art contemporain	30	
Philosophie de l'art contemporain	30	
Notions de législation	30	
Mémoire (ou production artistique inter-domaines)		150
Méthodologie du mémoire	15	
<b>Cours techniques</b>		
Stages	60	60
Entreprenariat	45	

### Équipe pédagogique

Frédéric Blin  
 Didier Decoux  
 Djos Janssens  
 Sofia Boubolis  
 Philippe Bouillon

### Contact

[dessin@artsaucarre.be](mailto:dessin@artsaucarre.be)



# Gravure

Le monde de l'art n'a cessé d'exploiter la démultiplication de l'image imprimée. L'option Gravure forme des artistes plasticiens capables d'utiliser l'image imprimée en vue de développer un travail artistique personnel.

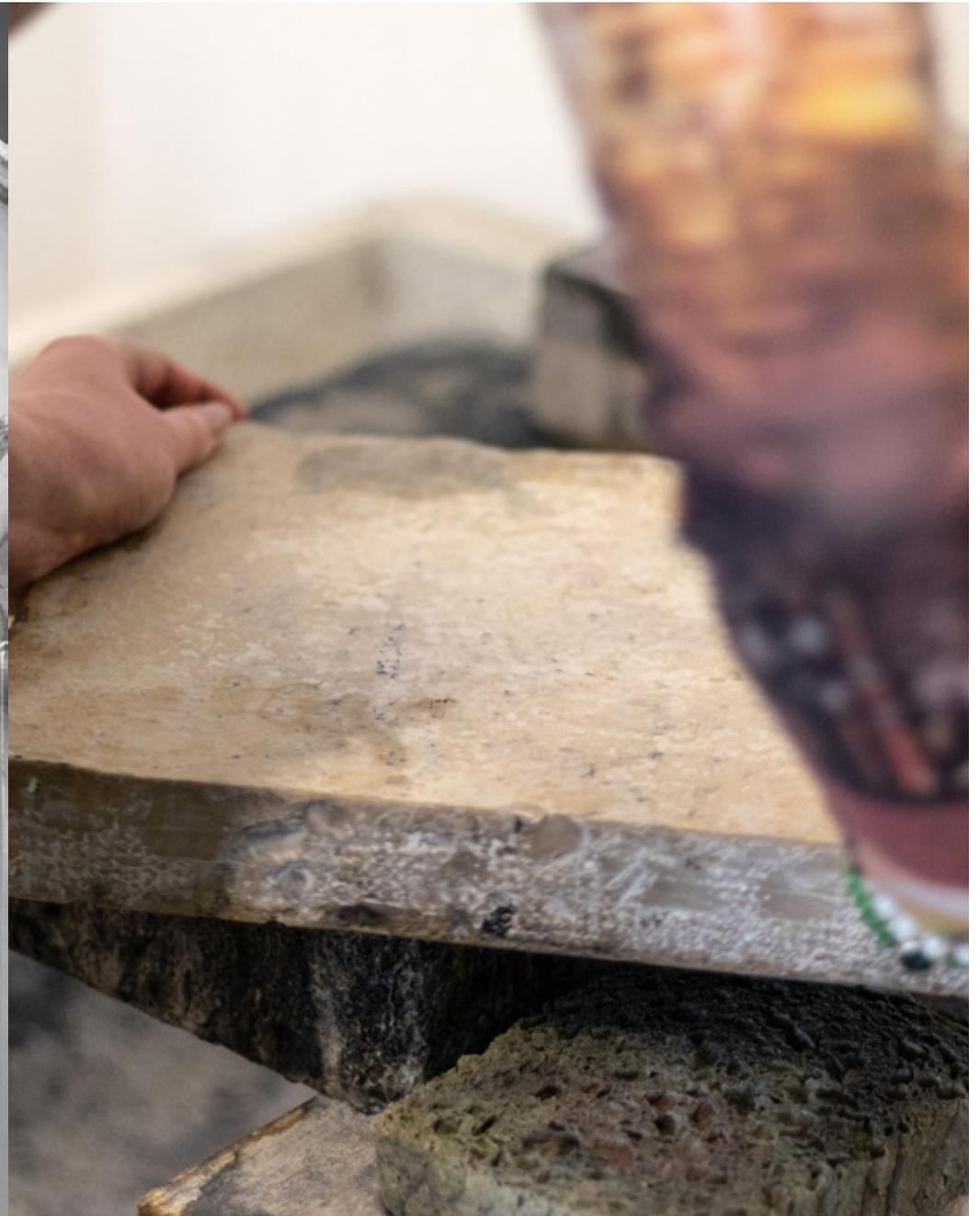
Dans les trois années de Bachelier, l'étudiant découvre les différents domaines de gravure, de l'empreinte et de l'impression. Il apprend à en maîtriser les principaux aspects techniques et stylistiques. Il mène une réflexion sur la dimension sociale de l'image gravée qui permet une large diffusion et rend «l'œuvre d'Art» accessible au plus grand nombre.

Dans les deux années de Master, l'étudiant est conduit à s'assumer en tant que jeune artiste, il se positionne face aux logiques de l'image imprimée (reproduction, répétition, sérialité, collection...) et à son statut social (image collective, banale, démultipliée, virtuelle). À travers des stages, le Master pousse l'étudiant à explorer les diverses fonctions du graveur dans le monde de l'art: artiste plasticien d'abord, mais aussi designer graphique, illustrateur, auteur de bande dessinée, éditeur, imprimeur.

La formation a comme objectif de créer des artistes responsables, conscients des enjeux actuels de l'image imprimée, de la diffusion et de l'édition.



Mathilde Van Drom



*Pierre lithographique*

## – Bachelier

	PE1	PE2	PE3
<b>Cours artistiques</b>			
Atelier	390	345	605
Décomposition / Image-mouvement	45	45	90
Pratique de la couleur		60	
Livre d'artiste		15	
Typographie		30	
Reliure		15	30
Dessin / Bande dessinée		30	
<b>Cours généraux</b>			
Histoire et Histoire des arts	30	60	60
Art contemporain	60	60	45
Sémiologie générale	30		
Cinéma et image imprimée	30		
Actualités culturelles	30		
Lecture de l'art	30		
Méthodologie de la recherche	30	30	30
Littérature contemporaine		60	
Philosophie contemporaine		60	30
Sémiologie de l'image		60	15
<b>Cours techniques</b>			
Alphabétisation numérique	120		
Assemblage	30		
Stages	120	30	
Sérigraphie		30	



Emma Hardat



Laetitia Van Campenhout

– **Master**

	PE4	PE5
<b>Cours artistiques</b>		
Atelier	465	495
Typographie et livre d'artiste	60	60
ARC (Atelier de recherche et de création)	60	
Stages	30	105
Livre en auto-édition		75
<b>Cours généraux</b>		
Méthodologie de la recherche	45	
Histoire des institutions culturelles	30	
Actualités culturelles – Société	30	30
Séminaires	30	30
Histoire et histoire des arts	30	
Art contemporain	30	
Philosophie de l'art contemporain	30	
Notions de législation	30	
Mémoire (ou production artistique inter-domaines)		150
Méthodologie du mémoire	15	
<b>Cours techniques</b>		
Stages	30	30
Entrepreneuriat	45	

**Équipe pédagogique**

Pol Authom  
 Nicolas Grimaud  
 Leslie Leoni  
 Tamara Kocheleff  
 Bruno Robbe

**Contact**

gravure@artsaucarre.be  
 facebook.com/GravureArts2

# Images dans le milieu

Images dans le milieu est un atelier transdisciplinaire de pratique des arts visuels. L'étudiant apprend à faire le rapport entre l'image (photo et vidéo, ordinateur, peinture, dessin, graphisme), l'objet (sculpture, installation, corps et performance) et le lieu (mur, salle d'expo, architecture, ville). Il choisit sa démarche artistique et s'entraîne à la technique et à la réflexion en passant par le sensible.

L'atelier aide l'étudiant à trouver des solutions originales au maximum d'approches artistiques, depuis la première idée jusqu'à la réalisation, en passant par la recherche, l'expérimentation, la résolution technique, le dossier de présentation et la communication.

L'atelier propose à l'étudiant des projets extérieurs à l'école avec une série de partenaires : Maison Folie Mons, Transcultures, BPS 22 Charleroi, MAAC Bruxelles, MAC's Grand Hornu... L'atelier IDM© crée ainsi pour ses étudiants-artistes des ouvertures vers le monde professionnel : organismes culturels et associatifs, musées, galeries...





Jordan Natola



Victoria Lepourcq

## – Bachelier

	PE1	PE2	PE3
<b>Cours artistiques</b>			
Atelier	330	285	360
Perception monumentale		45	
Structure formelle de l'option		60	
Recherches photographiques			60
Design de l'environnement	30		
Décomposition / Image-mouvement	45		
Photographie	30	30	
Pratique de la couleur		60	
Sérigraphie		30	
Théorie et pratique des arts de l'espace			60
Création sonore		15	
Graphisme		30	
Performance et art du corps			30
Stages		30	60
<b>Cours généraux</b>			
Histoire et Histoire des arts	30	60	60
Art contemporain	60	60	45
Sémiologie générale	30		
Cinéma et image imprimée	30		
Actualités culturelles	30		
Lecture de l'art	30		
Méthodologie de la recherche	30	30	30
Littérature contemporaine		60	
Philosophie contemporaine		60	30
Sémiologie de l'image		45	15
Narrativité de l'image			30
<b>Cours techniques</b>			
Alphabétisation numérique	120		
Assemblage	30		
Maquettisme			30
Vidéographie		30	60
Matériaux nouveaux			30
Stages		30	30



Paul Pirotte



Maxime Van Roy

## – Master

	PE4	PE5
<b>Cours artistiques</b>		
Atelier	315	450
Recherches photographiques	75	
Théorie et pratique de l'audiovisuel	75	
Design de l'environnement	45	
Performance et art du corps	45	
ARC (Atelier de recherche et de création)	60	
<b>Cours généraux</b>		
Méthodologie de la recherche	45	
Histoire des institutions culturelles	30	
Actualités culturelles – Société	30	30
Séminaires	30	30
Histoire et histoire des arts	30	
Art contemporain	30	
Philosophie de l'art contemporain	30	
Notions de législation	30	
Mémoire (ou production artistique inter-domaines)		150
Méthodologie du mémoire	15	
<b>Cours techniques</b>		
Vidéographie	45	60
Entrepreneuriat	45	
Stages	30	90

### Équipe pédagogique

Jean-François Octave  
 Luc Grossen  
 Natalia de Mello  
 Arnaud Eeckhout  
 Julien Poidevin

### Contact

idm@artsaucarre.be  
 facebook.com/AtelierIDM

# Peinture



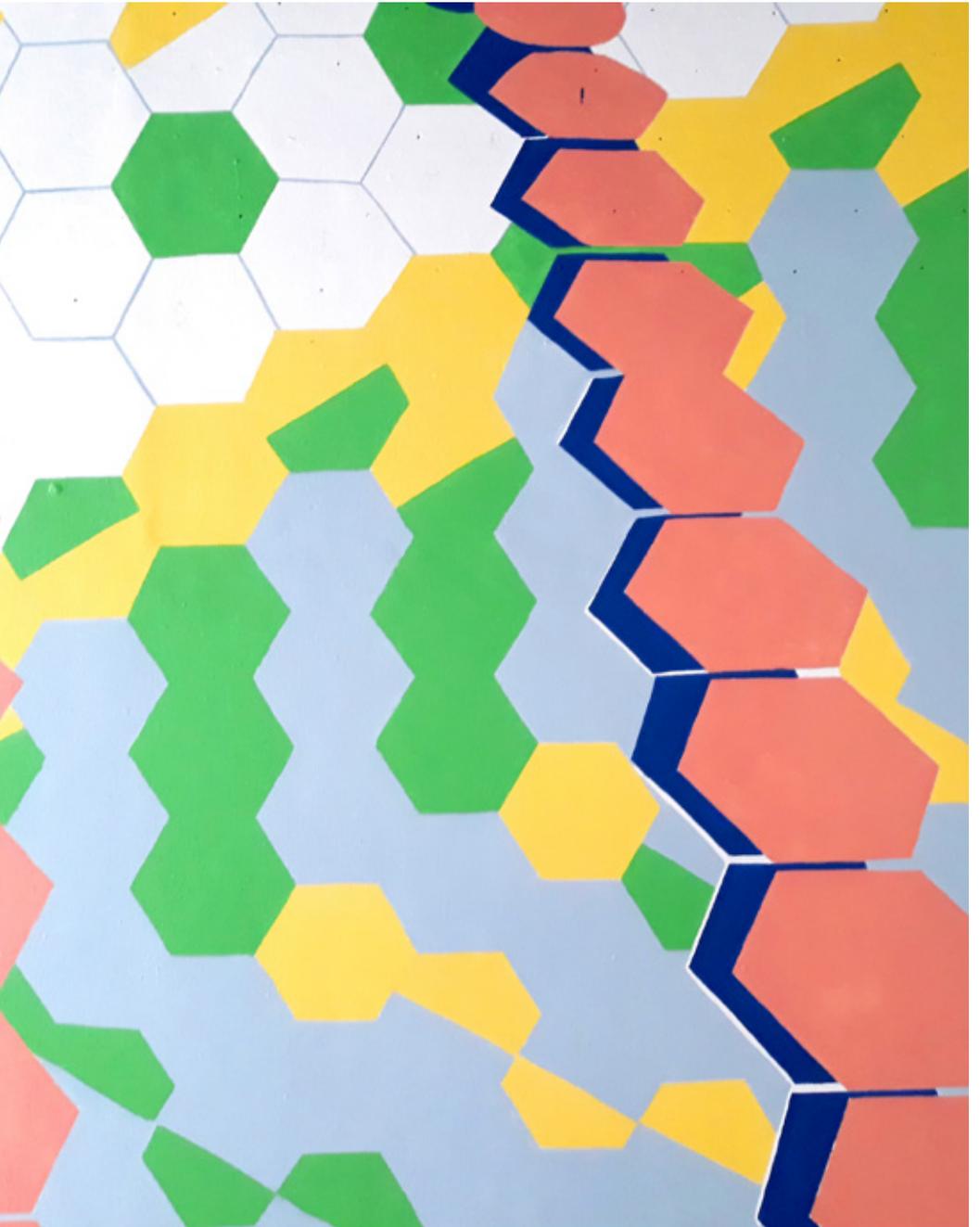
L'atelier Peinture est un lieu de pratique, de création et d'expérimentation artistiques. Il est aussi un espace de débats, d'échanges et de critiques. Il se transforme également en espace d'exposition. Sous la conduite d'artistes de renom, l'atelier est l'espace privilégié de la formation où cohabitent les étudiants de tous les niveaux, de la première à la cinquième année, utilisant le plus souvent des techniques de création pluridisciplinaires.

Conjuguant une attention personnalisée et une dimension collective d'échanges, la pédagogie au sein de l'atelier a pour ambition de favoriser l'engagement artistique de chaque étudiant, en l'aidant à construire progressivement son langage artistique personnel.

L'atelier invite régulièrement des personnalités extérieures dans le cadre de workshops. Des voyages d'atelier sont organisés, généralement en relation avec des écoles d'art étrangères partenaires. Des projets collectifs d'expositions ou d'interventions dans des lieux extérieurs sont souvent organisés, en collaboration avec d'autres institutions. Ces expériences donnent l'occasion aux étudiants de se confronter aux questions de l'accrochage, de la mise en espace, de la communication, de la diffusion et de l'édition.



Enzo Lauret



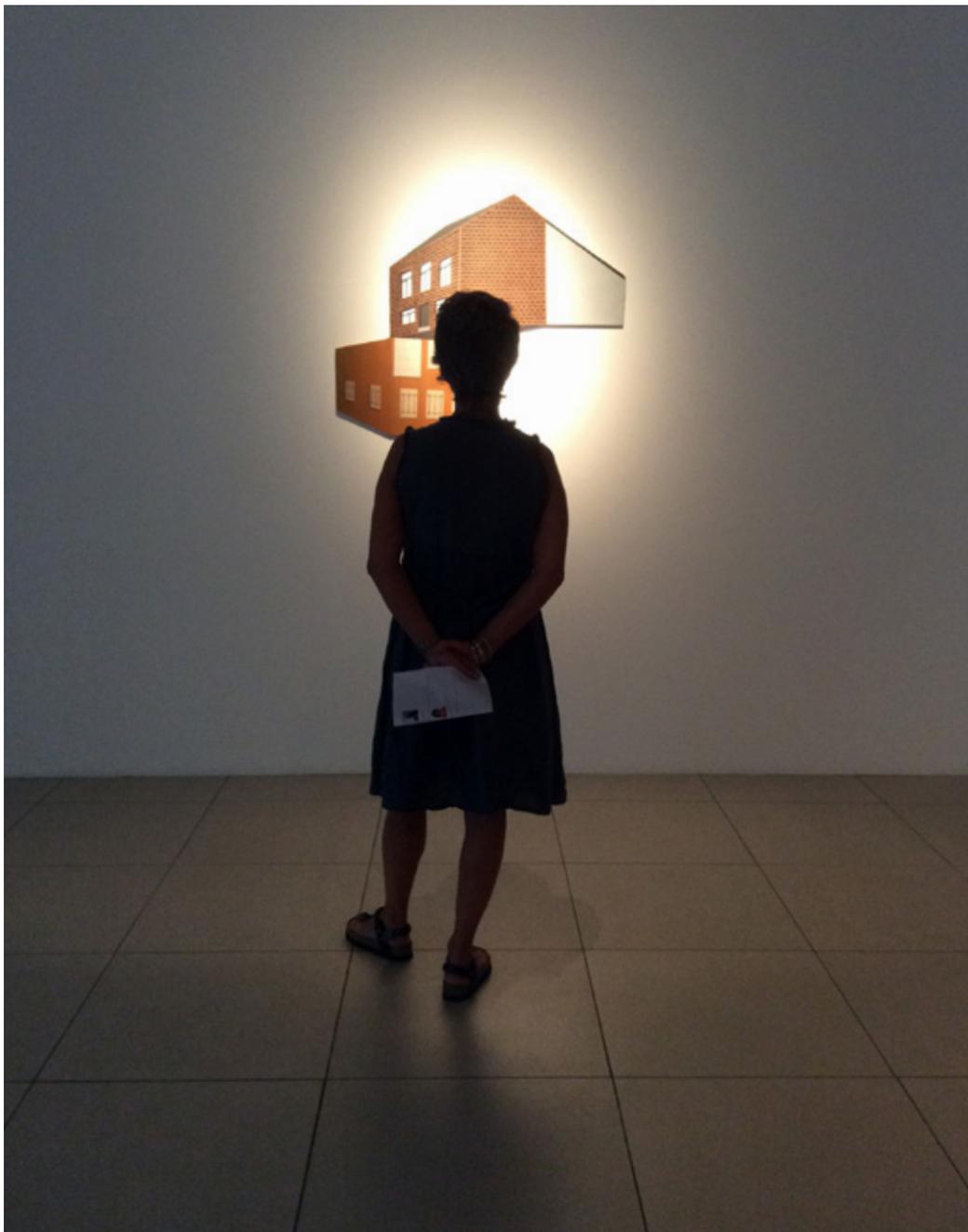
Mathilde Abnet

## – Bachelier

	PE1	PE2	PE3
<b>Cours artistiques</b>			
Atelier	360	390	465
Peinture monumentale			90
Décomposition / Image-mouvement	45	45	90
Pratique de la couleur		60	
Sérigraphie		30	
Esthétique de la lithographie		30	
Création sonore		15	
Installation performance		15	
<b>Cours généraux</b>			
Histoire et Histoire des arts	30	60	60
Art contemporain	60	60	45
Sémiologie générale	30		
Cinéma et image imprimée	30		
Actualités culturelles	30		
Lecture de l'art	30		
Méthodologie de la recherche	30	30	30
Littérature contemporaine		60	
Philosophie contemporaine		60	30
Sémiologie de l'image		45	15
Narrativité de l'image			30
<b>Cours techniques</b>			
Alphabétisation numérique	120		
Assemblage	30		
Technologies de la peinture	30		
Stages			30



Robin Toubeau



Arnaud Clerbois

## – Master

	PE4	PE5
<b>Cours artistiques</b>		
Atelier	465	510
Peinture monumentale	105	
Exposition		120
ARC (Atelier de recherche et de création)	90	
<b>Cours généraux</b>		
Méthodologie de la recherche	45	
Histoire des institutions culturelles	30	
Actualités culturelles – Société	30	30
Séminaires	30	30
Histoire et histoire des arts	30	
Art contemporain	30	
Philosophie de l'art contemporain	30	
Notions de législation	30	
Mémoire (ou production artistique inter-domaines)		150
Méthodologie du mémoire	15	
<b>Cours techniques</b>		
Entreprenariat	45	
Stages	30	60

### Équipe pédagogique

Didier Mahieu  
Bénédicte Henderick  
Loup Michiels  
Manon Bara

### Contact

peinture@artsaucarre.be



# Sculpture

L'option Sculpture est organisée autour d'une équipe d'encadrement pluridisciplinaire, constituée à la fois de pédagogues, de praticiens, de théoriciens et de techniciens. Ceux-ci sont tous des professionnels actifs sur le terrain et interagissent avec les étudiants au cœur du réacteur : l'atelier.

Dès les années de Bachelier, l'étudiant est placé dans une démarche concrète, de terrain, au plus proche de la réalité, avec la possibilité d'exposer dans des lieux extérieurs, offrant ainsi une ouverture au public. Le leitmotiv de l'atelier : faire entrer le réel au sein de l'apprentissage de manière à agiter les particules dans un mouvement circulaire, de l'intérieur vers l'extérieur, et vice versa. L'accent est également mis sur des projets de collaboration et de sous-traitance.

En Master, pour renforcer cet envol vers l'extérieur, l'étudiant est soutenu dans la constitution de dossiers de candidatures pour des prix et appels à projets. Ceux-ci ont permis à plusieurs étudiants de se distinguer dans des manifestations extérieures au cadre de l'école.

Outre la fonction classique de sculpteur, l'option permet de développer des compétences pour la scénographie, le design et la production d'objets. D'une manière plus large, la formation a pour objectif de faire de nos jeunes des acteurs du monde culturel de demain.

Enfin, l'option organise un Master didactique, ouvrant la voie vers les métiers de l'enseignement.



Allan Dendelot



Norbert Colson

– **Bachelier**

	PE1	PE2	PE3
<b>Cours artistiques</b>			
Atelier	360	405	450
Scénographie			30
Perception monumentale			60
Sculpture monumentale			30
Décomposition / Image-mouvement	45		
Pratique de la couleur		60	
Dessin assisté par ordinateur		30	
Pédagogie de l'art		60	60
Création sonore		15	
Installation performance		15	
<b>Cours généraux</b>			
Histoire et Histoire des arts	30	60	60
Art contemporain	60	60	45
Sémiologie générale	30		
Cinéma et image imprimée	30		
Actualités culturelles	30		
Lecture de l'art	30		
Méthodologie de la recherche	30	30	30
Littérature contemporaine		60	
Philosophie contemporaine		60	30
Sémiologie de l'image		45	15
Narrativité de l'image			30
<b>Cours techniques</b>			
Pluridisciplinarité	120		
Alphabétisation numérique	120		
Assemblage	30		
Matériaux nouveaux		30	30
Stages			60



Noémie Roland



Aurore Boualem

## – Master

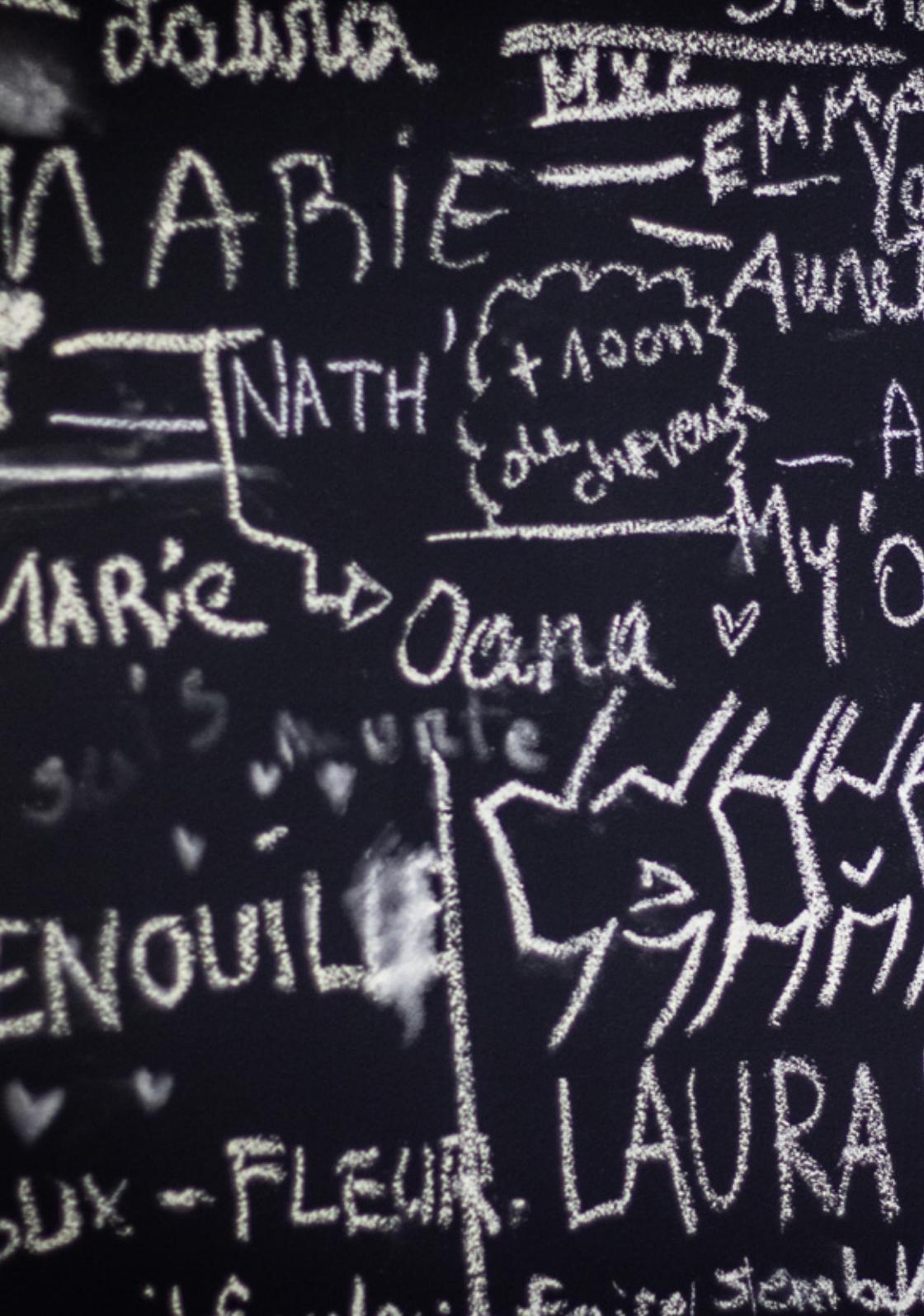
	PE4	PE5
<b>Cours artistiques</b>		
Atelier	380	460
Pédagogie de l'art	60	
Perception monumentale	60	
Exposition		90
ARC (Atelier de recherche et de création)	90	
<b>Cours généraux</b>		
Méthodologie de la recherche	45	
Histoire des institutions culturelles	30	
Actualités culturelles	30	30
Séminaire	30	30
Histoire et histoire des arts	30	
Art contemporain	30	
Philosophie de l'art contemporain	30	
Notions de législation	30	
Mémoire (ou production artistique inter-domaines)		150
Méthodologie du mémoire	15	
<b>Cours techniques</b>		
Entreprenariat	45	
Matériaux nouveaux	30	
Stages	90	90

### Équipe pédagogique

Jonathan Puits  
 Arnaud Eeckhout  
 Arthur Mouton  
 Lucie Lanzini  
 Philippe Brodzki  
 Judith Espinas  
 Zoubeir Ben Hmouda  
 David Juhl  
 Sébastien Lacomblez  
 Guillaume Piszcan  
 Mauro Vitturini  
 Frédéric Blin  
 Septembre Tiberghien  
 Nora Feys  
 Élisabeth Creusen

### Contact

sculpture@artsaucarre.be  
 instagram.com/sculpture\_\_arts2



## Agrégation de l'enseignement secondaire supérieur

Le domaine des Arts visuels organise l'Agrégation (AESS) donnant accès à la profession d'enseignant en arts plastiques dans le secondaire supérieur en Fédération Wallonie-Bruxelles.

Le cursus se déroule sur une seule année (60 crédits). Il comporte des cours généraux et des stages. Les stages (30 heures d'observation puis 45 heures d'enseignement) se donnent dans des écoles de l'enseignement secondaire supérieur (général, technique, professionnel, ou spécialisé).

L'Agrégation est accessible aux étudiants titulaires d'un Master en Arts plastiques, visuels et de l'espace, quelle que soit l'option dont ils sont issus.

Il est également permis de faire l'Agrégation dans le cadre du **Master didactique** organisé dans l'option Sculpture.

### Cours artistique

Pluridisciplinarité	45
---------------------	----

### Cours généraux

Psychopédagogie – Connaissances sociologiques et culturelles	30
Psychopédagogie – Connaissances pédagogiques	90
Psychopédagogie – Connaissances psychologiques	45
Modules d'information	30
Stages d'observation participante	30
Stages d'enseignement	45
Stages d'activités scolaires hors cours	15

### Équipe pédagogique

Nathalie Couvreur  
Alain Bornain

### Contact

[agregation.artsvisuels@artsaucarre.be](mailto:agregation.artsvisuels@artsaucarre.be)



ARTS<sup>2</sup> c'est aussi...

Une **Galerie**, installée au sein même de l'école. Elle accueille régulièrement des expositions, dont certaines sont destinées à mettre en valeur le travail d'anciens étudiants.

Une **Bibliothèque**, riche de plus de 10.000 ouvrages et revues spécialisées, constamment actualisée.

Un **Pôle Production**, centre hébergeant imprimantes grand format, découpeuse vinyle, imprimantes 3D. Le domaine met également à la disposition des étudiants un parc informatique de premier ordre.

La **Ruche**, un espace technique partagé, au sein duquel chaque étudiant apprend, dès la première année, à se familiariser au fonctionnement de l'outillage, aux matériaux et à la création tridimensionnelle.

Une **Cantine**, lieu de rencontre proposant des repas complets à un prix adapté au budget moyen d'un étudiant.

Des rencontres avec les étudiants des deux autres domaines de l'école, le **Théâtre** et la **Musique**, et les projets qui en découlent.

# Informations administratives

## CONDITIONS D'ACCÈS EN PREMIÈRE ANNÉE

Être porteur d'un Certificat d'enseignement secondaire supérieur (CESS) ou de son équivalence officielle\*.

\* J'ai 5 jours à dater de la notification de la décision d'admission pour introduire un dossier d'équivalence. Toutes les informations sont disponibles sur le site [www.equivalences.cfwb.be](http://www.equivalences.cfwb.be).

Nous conseillons cependant d'introduire le dossier avant l'admission.

— Adresse courrier : D.G.E.O. Service des Équivalences, Rue A. Lavallée, 1 – B-1080 Bruxelles

— Rendez-vous par téléphone et renseignements (tous les jours ouvrables entre 10 et 12h et 14 et 16h) : +32 (2) 690 86 86

— Adresse e-mail : [equi.oblig@cfwb.be](mailto:equi.oblig@cfwb.be)

Je dois fournir la preuve d'introduction de mon dossier ainsi que la preuve du paiement sur le compte

IBAN : BE39091211051619 BIC : GKCCBEBB,

Fédération Wallonie-Bruxelles, Direction générale de l'enseignement obligatoire, Service des Équivalences Rue A. Lavallée 1 – B-1080 Bruxelles.

Communication : «Équivalence de diplôme artistique + nom et prénom».

## ÉPREUVE D'ADMISSION

L'inscription en première année, dans une des neuf options du domaine des Arts visuels à ARTS<sup>2</sup>, est d'abord soumise à une épreuve d'admission. Deux sessions sont organisées à cet effet (première semaine, puis deuxième semaine de septembre). Cette épreuve se compose de quatre parties distinctes permettant d'évaluer les aptitudes du postulant à entamer des études artistiques de type long :

- Une évaluation au sein de l'option choisie (exercices pratiques, spécifiques à chaque option, à effectuer à domicile et sur place à l'école, encadrés par l'équipe pédagogique, suivis d'un entretien individuel avec les intervenants de l'option) ;
- Une épreuve de culture générale (questionnaire sur l'actualité locale, régionale, nationale et internationale) ;
- Une épreuve de modèle vivant (croquis) ;
- Une épreuve d'assemblage (construction d'un volume).

Attention, avant de présenter l'épreuve d'admission, il est demandé de compléter un dossier administratif d'inscription (dates d'inscription à consulter sur [www.artsaucarre.be](http://www.artsaucarre.be)).

L'inscription à ARTS<sup>2</sup> ne peut être confirmée qu'après réussite de l'épreuve d'admission, de l'envoi d'une notification d'admission (par courrier postal et par courriel) et du paiement du minerval.

La rentrée de la nouvelle année académique est fixée officiellement au 14 septembre.

## PASSERELLES

L'inscription au deuxième cycle (Master) est possible pour les candidats diplômés de l'enseignement supérieur artistique (ou équivalent) au niveau du grade de Bachelier. L'admission est validée par la commission d'inscription et des programmes sur la base du rapport favorable remis par un jury d'enseignants de l'option considérée.

Une admission en PE2 ou PE3 est également envisageable après examen du dossier (cursus préalablement suivi et portfolio) par ce même jury.

Se référer au site Internet : [www.artsaucarre.be/reenseignements-pratiques/inscriptions](http://www.artsaucarre.be/reenseignements-pratiques/inscriptions)

## MINERVAL

L'étudiant belge ou issu d'un pays de l'Union Européenne paie 500 € de droit d'inscription, quelle que soit l'année d'étude.

En plus de ce droit d'inscription de 500 €, l'étudiant issu d'un pays non membre de l'Union Européenne doit s'acquitter d'un droit d'inscription spécifique de 1487 € pour chaque année du Bachelier et de 1984 € pour les années de Master (chiffres indicatifs de l'année académique 2020-2021).

Pour une inscription à l'Agrégation de l'enseignement secondaire supérieur, le minerval est de 100 €.

L'inscription pour les bénéficiaires d'une allocation d'études ou bourse AGCD est gratuite.

Le minerval est versé à l'établissement au moment de l'inscription :

IBAN : BE89 0912 1205 7385

BIC : GKCCBEBB 3

Communication : «Minerval 2020-2021 + nom, prénom et option».

Toutes les infos sur :

[www.artsaucarre.be/reenseignements-pratiques/inscriptions](http://www.artsaucarre.be/reenseignements-pratiques/inscriptions)

# ARTS<sup>2</sup>

ÉCOLE SUPÉRIEURE DES ARTS  
MONS (BE)

ARTS<sup>2</sup>, École supérieure des arts  
rue de Nimy 7 – 7000 Mons (siège social)  
rue des Sœurs noires 4a – 7000 Mons

info.artsvisuels@artsaucarre.be  
+32 (0)65 475 200  
www.artsaucarre.be



Crédits photo:  
Gwénaëlle L'Hoste  
Marie Hans  
Alice Montesi  
Rino Novello

Couverture: Sengül Özdemir  
Page 2: Rémy Hans  
Page 11: Katlyn Cornet, Laurédane Daubry, Laura Garifo

Éditeur responsable:  
Philippe Ernotte

**étudier  
et pratiquer  
les arts  
visuels**

**dans  
l'enseignement  
supérieur  
artistique**

# **ARTS<sup>2</sup>**

**ÉCOLE SUPÉRIEURE DES ARTS  
MONS (BE)**

**Architecture d'intérieur**

**Arts numériques**

**Communication visuelle et graphique**

**Design urbain**

**Dessin**

**Gravure**

**Images dans le milieu**

**Peinture**

**Sculpture**