

Erg (Ecole de Recherche Graphique), Bruxelles.

Année académique : 2008-2009.

Niveau : Master 1.

Titre du cours : Arts Numériques - Atelier.

Sous-titre : Projet.

Titulaire : Marc Wathieu, professeur.

Objectif du cours :

Développer une méthodologie de recherche et d'apprentissage technique.

Développer un projet personnel (conception, réalisation, documentation).

Répertorier et documenter les filières de production et de diffusion.

Ces objectifs sont orientés vers la réalisation du mémoire de fin d'étude.

Contenu du cours :

1. En Master 1, le travail de l'étudiant(e) est entièrement centré sur le développement d'un projet personnel, dont l'aboutissement sera incarné par le mémoire de fin d'étude. L'avancement de ce projet est documenté en ligne sur un blog qui témoigne des recherches et expérimentations de l'étudiant(e).

2. La prise de contact et la rencontre avec des structures de production et de diffusion externe à l'école (collectifs, institutions, galeries, concours) fait l'objet d'une attention particulière.

3. L'apprentissage est basé sur l'acquisition de compétences approfondies selon le projet personnel de l'étudiant(e) :

- les outils : logiciels, hypermédias, code, librairies, protocoles.
- les processus : algorithmes, stratégies génératives et/ou interactives, non-linéarité.
- les matériaux : objets, données, paramètres, flux.
- l'interactivité : interfaces, action-rétroaction, dispositifs, périphériques.
- les espaces : réseaux, serveurs, installations in situ, immersion.
- le partage des savoirs : opensource, plateformes collaboratives, communautés.
- les références : histoire de l'art, histoire des arts numériques, actualité.

Plus précisément, dans des domaines tels que : l'art du code, les procédures génératives, la geo-localisation, la vidéo interactive, la narration en réseau, les installations interactives, les projets web artistiques, les performances visuelles interactives.

Méthode :

1. Les séances de cours : elles sont le lieu de présentations documentées et constituent l'épine dorsale de la formation. Elles sont également le cadre d'un processus de partage et d'actualisation des savoirs, dans lequel tant les professeurs que les étudiant(e)s continuent à apprendre et à expérimenter.

2. Les projets et exercices : chaque exercice incarne par nature un processus de création. D'une manière très générale, il peut s'articuler comme suit : briefing (énoncé des données, objectifs, critères), documentation, recherche d'idées (brainstorming, intentions, avant-projets), réalisation (choix techniques, mise au point), présentation (projet final), retour critique (commentaires, évaluation). L'ensemble de ces étapes constitue un chantier, un ensemble de phases distinctes, considérées globalement. La mise au point du résultat final fait partie de ce chantier, mais le conclut sans s'y substituer.

3. La publication d'un blog : chaque étudiant bénéficie d'un blog WordPress sur un espace réservé, dans le but spécifique de documenter l'avancement de ses projets et de collecter les informations en ligne liées à ses centres d'intérêts. Sa mise en place, sa gestion technique et son administration introduit aux technologies du réseau.

4. Les visites : les déplacements ou participations à des événements extérieurs font partie intégrante des cours.

Evaluation :

1. Le travail et l'attitude de l'étudiant(e) font l'objet d'une observation et d'une évaluation permanente de la part des professeurs, de manière à ajuster leurs commentaires et leurs recommandations. Les cotations (décembre et mai) sont le bilan d'un programme de travail. Selon les critères et les objectifs annoncés par les professeurs, l'entière des moyens mis en oeuvre par l'étudiant(e) sera pris en compte (recherches, essais, prises de risque...) pour accéder au meilleur résultat possible.
2. Les critères annoncés par les professeurs permettent d'éviter toute zone d'opacité lors de la présentation des exercices ou projets et de leurs objectifs. Ils soulignent les comportements attendus afin de permettre une évaluation juste et comprise. Exemples : quantité, diversité, clarté du propos, originalité, fiabilité, pertinence, cohérence, etc.
3. Dans la relation pédagogique qui lie l'étudiant(e) et le professeur, le blog est un important vecteur de communication sur la motivation et les projets de l'étudiant(e). Il permet par conséquent au professeur d'évaluer certains aspects de l'attitude de l'étudiant(e) : curiosité, capacité à se documenter et à présenter ses projets, autonomie, recherche, initiatives et présence en ligne, etc.

Ressources en ligne :

Le site web [multimedialab.be](http://www.multimedialab.be) constitue le support en ligne du cours :

<http://www.multimedialab.be>

Le blog du site propose des informations actualisées sur certains aspects du cours (thématiques, actualités, visites extérieures, projets ponctuels, etc) :

<http://www.multimedialab.be/blog/>

Des documents (PDF) relatifs au cours y sont notamment téléchargeables :

<http://www.erg.be/multimedialab/doc/index.htm>

La communauté en ligne Flickr est également utilisée comme source iconographique :

<http://flickr.com/photos/marcwathieu/>