

# Bande dessinée / atelier

**Cycle :** Bachelier

**Option :** Bande dessinée

**Bloc :** 3

**Quadrimestre :** 1 et 2

**Volume horaire :** 420 h (14 h / semaine)

**Crédit :** 24

**Pondération :** 14

**Obligatoire :** oui

**Langue d'enseignement :** français

**Lieu :** École Supérieure des Arts de la Ville de Liège -  
Académie Royale des Beaux-Arts de Liège (ÉSAVL-  
ARBAL), rue des Anglais 21, Liège 4000

**Enseignants :** Jacques Denoël, jdenoel@intra-esavl.be  
Francesco Defourny,  
f.defourny@intra-esavl.be

techniques et des codes de la bande dessinée ;

- collecter et analyser les données pour ensuite interpréter, exploiter ces informations afin de poser à son tour une écriture singulière, une production artistique cohérente, en s'inscrivant dans un champ ;
- construire une méthode d'apprentissage efficace afin de poursuivre une formation de manière autonome ;
- pouvoir verbaliser, exprimer un travail personnel par l'oral et l'écrit ;
- aborder la relation au livre par le travail de micro-publication.

## ACQUIS D'APPRENTISSAGE

- maîtrise et connaissances techniques, outils, supports, encres, etc. ;
- capable de choisir la technique adéquate à sa recherche ;
- développement d'une pratique expérimentale : essais - erreurs - progrès ;
- gestion de l'espace et du temps de travail ;
- analyse critique, confrontation aux pratiques historiques et contemporaines ;
- entamer une construction de son rapport au monde et à soi ( vision personnelle, critique ) ;
- intensification des recherches vers l'acquisition d'un propos personnel et singulier ;
- premières notions de transversalité de la pratique de la bande dessinée
- capable de mettre en place une méthodologie de travail et de recherche permettant l'autonomie ;
- l'ouverture aux images plurielles et aux pratiques transdisciplinaires, en fonction de l'orientation du travail ;
- inscrire son travail dans une démarche artistique contemporaine ;
- notions de mise en espace ( installation, accrochage, ... ).

## COMPÉTENCES VISÉES

- développer un sens critique et créatif en relation avec un contexte théorique, historique, socio-politique dans un espace d'expérimentation ;
- tendre vers une attitude responsable et professionnelle en prenant connaissance des moyens

## DESCRIPTION DES ACTIVITÉS D'APPRENTISSAGE ET MÉTHODES D'ENSEIGNEMENT

---

- animation d'un débat autour de différents ouvrages (littérature, bande dessinée, cinéma, graphisme, peinture) ;
- pédagogie du projet car : projet plus long, projet personnel en vue d'être édité ;
- travail à partir de récits personnels, autobiographiques ;
- aborder le travail de la publication au travers de fanzine, de support papier mis en place au sein de l'atelier ;
- méthode déductive : concernant la théorie du cours, les informations et l'étude des documents ;
- méthode inductive : pour ce qui est du développement technique et de la personnalité de chaque étudiant ;
- méthode active : le professeur fait des démonstrations techniques et autres ;
- méthode du contrat : l'étudiant doit respecter les délais.

## MODALITÉS ET CRITÈRE D'ÉVALUATION / PONDÉRATION

---

- évaluation continue tout au long de l'année ;
- évaluation de fin d'année par un jury interne ;
- implication personnelle, engagement, régularité, dialogue avec les enseignants ;
- esprit de recherche ; esprit critique (autocritique et prise en considération des critiques extérieures) ;
- qualité de pertinence des travaux réalisés, choix, présentation, application sensible des techniques ;
- capacité à argumenter et à défendre son travail en faisant référence aux sources et nouvelles connaissances.

## SOURCES, RÉFÉRENCES ET SUPPORTS ÉVENTUELS

---

- Bibliothèque de l'ÉSAVL-ARBAL ;
- Bibliothèque de l'Atelier de Bande dessinée ;
- intervention ponctuelle de conférencier externe à l'Atelier ;
- Projet pédagogique de l'ÉSAVL-ARBAL ;

- plateformes numériques.

## PRÉ-REQUIS

---

Réussite de *Bande dessinée / atelier*, Bloc 2 Bachelier.

## CO-REQUIS

---

Aucun.