Bande dessinée / atelier

Option : **Bande dessinée**
Cycle : **Master**
Finalité : **spécialisé**
Bloc : **2**
Quadrimestre : 1 et 2
Volume horaire : 460 h (15 h / semaine)
Crédit : 26
Pondération : 15
Obligatoire : oui
Langue d'enseignement : français
Lieu : Beaux-arts de Liège - École supérieure des arts (BAL-ÉSA), rue des Anglais 21, Liège 4000
Enseignants : Jaques Denoël, j.denoel@intra-esavl.be
Fransceco Defourny, f.defourny@intra-esavl.be

COMPÉTENCES VISÉES

- conduire une recherche originale sur la base de l'expérimentation et réaliser des œuvres artistiques singulières situées dans un contexte élargi théorique, historique, sociopolitique, etc. ;
- acquérir des connaissances hautement spécialisées et des compétences en bande dessinée faisant suite à celles qui relèvent du niveau de Bachelier. Ces connaissances et ces compétences permettront de développer ou de mettre en œuvre des propositions artistiques de manière originale, dans le cadre d'une recherche ou d'une création ;
- mettre en œuvre, articuler et valoriser, de manière singulière, ces connaissances et ces compétences en vue de construire des propositions artistiques dans des contextes expérimentaux et pluridisciplinaires ;
- mobiliser ces connaissances et ces compétences, dans un monde complexe et changeant, en vue d'inventer des propositions artistiques et de forger des outils critiques ;
- agir à la jonction de domaines hétérogènes, artistiques, politiques, esthétiques, philosophiques, sociétaux, etc. ;
- assumer une démarche et une production artistiques également validées en dehors du champ académique ;
- présenter leurs productions, communiquer à leurs propos et prendre en compte les conditions de réception, de transmission et de communication des oeuvres selon des modalités adaptées au contexte ;
- développer et intégrer un fort degré d'autonomie qui leur permettra de poursuivre leur pratique et leur formation, d'acquérir de nouveaux savoirs et de développer de nouvelles compétences pour pouvoir évoluer dans des contextes diversifiés.

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 ;
- maîtrise de mise en espace (installation, accrochage...).

DESCRIPTION DES ACTIVITÉS D'APPRENTISSAGE ET MÉTHODES D'ENSEIGNEMENT

- Déductive : concernant la théorie du cours, les informations et l'étude des documents.
- Inductive : pour ce qui est du développement technique et de la personnalité de chaque étudiant.
- Active : apprentissage par situation-problèmes (l'étudiant intègre différentes techniques, méthodologies pour résoudre des problèmes, et respecter les différentes étapes du processus de production).
- Du contrat : l'étudiant doit respecter l'échéancier.
- Autocritique : l'étudiant doit apprendre à juger son travail et à l'ajuster.
- Pédagogie du projet : l'atelier s'articule autour de projets propres à l'étudiant (soit au choix soit à la commande), projets plus longs.
- Accompagnement de la réalisation d'un *Travail de fin d'études*.

MODALITÉS ET CRITÈRES D'ÉVALUATION / PONDÉRATION

- évaluation continue tout au long de l'année ;
- évaluation de fin d'année par un jury externe ;
- 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 ;
- présentation, verbalisation et mise en espace ;
- cohérence : adéquation des différents paramètres contribuant à l'ensemble de l'œuvre.

PRÉ-REQUIS

Réussite *Bande dessinée / atelier*, Bloc 1 Master spécialisé.

CO-REQUIS

Aucun.