Illustration / atelier

Option : **Illustration**
Cycle : **Bachelier**
Bloc : **1**
Quadrimestre : 1 et 2
Volume horaire : 420 h (14 h / semaine)
Crédit : 28
Pondération : 14
Obligatoire : oui
Langue d'enseignement : français
Lieu : Beaux-arts de Liège - École supérieure des arts (BAL-ÉSA), rue des Anglais 21, Liège 4000
Enseignant : Emma Constant, e.constant@intra-esavl.be
Maxime Gillot, m.gillot@intra-esavl.be
Benjamin Monti, b.monti@intra-esavl.be

COMPÉTENCES VISÉES

- Par la pratique singulière, découvrir et expérimenter les principales composantes de la grammaire de l'image illustrative, graphique et picturale, par l'observation, la traduction, et l'imaginaire.

Cet apprentissage est accompagné dès le départ par la réflexion, le questionnement et un regard critique, poétique et philosophique (s'étonner du réel). Il est alimenté par une curiosité visuelle et culturelle s'inscrivant, entre autres, dans des problématiques sociétales, artistiques et éthiques. Cette curiosité est également ouverte aux autres champs de la création.
La verbalisation et la communication sont des éléments nécessaires au développement progressif de l'autonomie.

ACQUIS D'APPRENTISSAGE

- À la fin du 1er Bloc, l'étudiant aura abordé, expérimenté, et associé en tout et en partie les principales composantes de l'mage par les moyens tactiles principaux et par l'outil infographique.

Il aura abordé et questionné la relation entre le sens du propos à illustrer et les différentes formes de langage découvertes et expérimentées pour le traduire.
Il aura diversifié et élargi le champ de son vocabulaire plastique, graphique et pictural.

DESCRIPTION DES ACTIVITÉS D'APPRENTISSAGE ET MÉTHODES D'ENSEIGNEMENT

- les exercices pratiques sont courts, nombreux et contrastés. Ces éléments de la grammaire de l'image sont parfois envisagés séparément (par exemple pour la construction de personnages ou les bases de la perspective), et parfois tous rassemblés (pour la création d'une illustration en quadrichromie comprenant plusieurs personnages situés dans un décor). Dans ce deuxième cas, valeurs, couleurs, lumières, textures, perspective, écriture graphique, composition, cadrage, mouvement et personnages insérés dans un environnement sont convoqués pour constituer une seule image ;
- recherche et l'utilisation de la documentation ;
- apprentissage de méthodes de travail appropriées à la création d'images descriptives, narratives et imaginaires ;
- création de carnets libres et expérimentaux.

MODALITÉS ET CRITÈRE D'ÉVALUATION / PONDÉRATION

Modalités d'évaluation

- Évaluation continue (collective, ponctuellement, et individuelle), ainsi qu'une évaluation dans le courant de chacun des deux quadrimestres par les enseignants de l'unité d'enseignement (présentation des travaux de l'année et entretien individuel) : 50% des points de l'année.

En fin de deuxième quadrimestre, un jury composé d'enseignants de l'établissement autres que les enseignants du cours d'atelier remet également une cote pour 50% des points de l'année (présentation des travaux de l'année et entretien individuel).

Critères d'évaluation

Plus spécifiquement liés au niveau 1 :

- la capacité de créer une image cohérente en intégrant divers éléments de langage graphique et pictural ;
- la capacité d'utiliser de manière nourrissante pour les travaux imposés les carnets libres et expérimentaux.

SOURCE, RÉFÉRENCES, ET SUPPORTS ÉVENTUELS

- Règlement des études (RDÉ), critères généraux d'évaluation de l'Atelier (affichés en permanence, lus, et commentés en début d'année scolaire à tous les nouveaux étudiants, cfr. annexe), interventions ponctuelles de conférenciers externes à l'Atelier, Bibliothèque de l'Atelier.

PRÉ-REQUIS

Aucun.

CO-REQUIS

Aucun.