

UE
01
02
03
04
05
06
07
08
09
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30

bande dessinée- éditions

2020-2021
ARTS VISUELS
ESA SAINT-LUC BRUXELLES



PROGRAMME D'ÉTUDES
BACHELIER
TYPE LONG

sommaire

P.4

glossaire

P.7

présentation

P.9

BLOC 01

P.23

BLOC 02

P.35

BLOC 03

P.46

annexes

P.50

unités d'enseignement – organigramme

**PROGRAMME D'ÉTUDES
BACHELIER
TYPE LONG**



**2020-2021
ARTS VISUELS
ESA SAINT-LUC BRUXELLES**

Acquis d'apprentissage

Énoncé de ce que l'étudiant doit savoir, comprendre et être capable de réaliser au terme d'un processus d'apprentissage, d'un cursus ou d'une unité d'enseignement validée ; les acquis d'apprentissage sont définis en termes de savoirs, d'aptitudes et de compétences.

Activités de remédiation

Activités d'aide à la réussite ne faisant pas partie d'un programme d'études, visant à combler les lacunes éventuelles d'étudiants ou les aider à suivre ou à reprendre un programme d'études avec de meilleures chances de succès.

Bachelier (BA)

Grade académique de niveau 6 sanctionnant des études de premier cycle de 180 crédits au moins.

BLOC

Un bloc comporte un nombre imposé d'unités et est constitué de 60 Crédits (voir Crédits). L'étudiant inscrit au BLOC 01 doit valider au minimum 45 crédits pour continuer son parcours.

Compétence

Faculté évaluable pour un individu de mobiliser, combiner, transposer et mettre en œuvre des ressources individuelles ou collectives dans un contexte particulier et à un moment donné ; par ressources, il faut entendre notamment les connaissances, savoir-faire, expériences, aptitudes, savoir-être et attitudes.

Co-requis d'une unité d'enseignement

Ensemble d'autres unités d'enseignement d'un programme d'études qui doivent avoir été suivies préalablement ou au plus tard au cours de la même année académique.

Crédit

Unité correspondant au temps consacré par l'étudiant, au sein d'un programme d'études, à une activité d'apprentissage. Un crédit correspond forfaitairement à 30 heures d'activités d'apprentissage. Cette charge horaire n'est que partiellement consacrée à des enseignements organisés directement par l'établissement, comprend d'autres activités associées, telles les travaux, exercices personnels, préparations, études, projets, recherches documentaires, épreuves ou immersion socio-professionnelle.

Cursus

Ensemble cohérent d'un ou plusieurs cycles d'études constituant une formation initiale déterminée au sein d'un cursus, les grades intermédiaires peuvent être « de transition », donc avoir pour finalité principale la préparation au cycle suivant ou « professionnalisant » pour les formations qui s'arrêtent au bout du premier cycle (type court).

Cycle

Études menant à l'obtention d'un grade académique ; l'enseignement supérieur est organisé en trois cycles.

Orientation

Ensemble d'unités d'enseignement d'un programme d'un cycle d'études correspondant à un référentiel de compétence et un profil d'enseignement spécifiques et sanctionnés par un grade académique distinct.

Pré-requis d'une unité d'enseignement

Ensemble d'autres unités d'enseignement d'un programme d'études dont les acquis d'apprentissage doivent être certifiés et les crédits correspondants octroyés par le jury avant inscription à cette unité d'enseignement, sauf dérogation accordée par le jury.

Programme d'études

Ensemble des activités d'apprentissage, regroupées en unités d'enseignement, certaines obligatoires, d'autres au choix individuel de chaque inscrit, conforme au référentiel de compétences d'un cycle d'études ; le programme précise les crédits associés et l'organisation temporelle et en pré-requis ou co-requis des diverses unités d'enseignement.

Profil d'enseignement

Ensemble structuré des unités d'enseignement, décrites en acquis d'apprentissage, conformes au référentiel de compétences du ou des cycles d'études dont elles font partie, spécifique à un établissement d'enseignement supérieur organisant tout ou partie d'un programme d'études et délivrant les diplômes et certificats associés.

Quadrimestre

Du 16/09 au 31/01, du 03/02 au 30/06, du 01/07 au 14/09

Division organisationnelle des activités d'apprentissage d'une année académique couvrant approximativement quatre mois ; l'année académique est divisée en trois quadrimestres.

Référentiel de compétences

Ensemble structuré de compétences spécifiques à un grade académique, un titre ou une certification.

TFE et PFE

Le TFE est un travail rédactionnel de fin d'études qui doit être produit en lien avec le projet de fin d'études (PFE).

Unité d'enseignement

Activité d'apprentissage ou ensemble d'activités d'apprentissage qui sont regroupées parce qu'elles poursuivent des objectifs communs et constituent un ensemble pédagogique au niveau des acquis d'apprentissage attendus.

AOCH :

Activité obligatoire au choix

BDE :

Bande dessinée - Éditions

Crédit ECTS :

Système européen de transfert et d'accumulation de crédits

CGV :

Communication graphique et visuelle

HAA :

Histoire et actualité des arts

HAM :

Histoire et actualité des media

QUADRI :

Quadrimestre

SHS :

Sciences humaines et sociales

TT :

Techniques et technologies

UE :

Unité d'enseignement

Ce cursus propose un enseignement graphique au service de la narration. Il s'agit d'apprendre aux étudiants à maîtriser les processus d'élaboration du texte et de l'image, afin de les aider à devenir des auteurs de bande dessinée capables de poursuivre leur évolution de manière autonome.

L'apprentissage du bachelier vise une maîtrise des règles de la narration et du récit (scénarisation, découpage graphique et structure du récit), des techniques de représentation (dessin, images numériques, photographie, gravure...) et d'édition (mise en page, techniques d'édition...). Il s'agit aussi d'amener les étudiants à aiguiser leur regard sur le monde afin de nourrir leur créativité et d'affirmer leur autonomie. Cela suppose un élargissement de la formation à l'approche de champs disciplinaires connexes (illustration, peinture, cinéma d'animation...).

Un profil de formation a été déterminé à partir de la notion d'« auteur complet », maîtrisant la narration et l'image (« dessiner des mots et écrire des images »), dans une perspective éditoriale, tout en étant capable de s'adapter à des débouchés débordant le cadre spécifique de la bande dessinée.

BLOC 01

P10	UE 01 – atelier de bande dessinée - éditions		
P11	UE 02 – activité de soutien à l'atelier de bande dessinée - éditions Dessin et moyens d'expression		
P12	UE 03 – activité de soutien à l'atelier de bande dessinée - éditions Dessin d'anatomie		
P13	UE 04 – activité de soutien à l'atelier de bande dessinée - éditions Scénario		
P14	UE 05 – art et media BD / Histoire et histoire des arts / Théories des media		
P15	UE 06 – sens et media Sémiologie de l'image		
P16	UE 07 – techniques et technologies Infographie / Typographie et arts du livre		
P17	UE 08 – activité de soutien à l'atelier de bande dessinée - éditions Dessin d'anatomie		
P18	UE 09 – activité de soutien à l'atelier de bande dessinée - éditions Scénario		
P19	UE 10 – art et pensée Histoire et histoire des arts / Philosophie		
P20	UE 11 – techniques et technologies Infographie		
P21	UE 12 – étude de textes Littérature / Narration		

Unité d'enseignement 1

Quadrimestres 1 et 2

Enseignants

Eric Lambé

Cédric Manche

Max De Radiguès

Olivier Spinewine

Titulaire

Eric Lambé

Crédits / charge horaire

22 Crédits / 300h

Activité d'apprentissage

Bande Dessinée - Éditions /
Atelier

Référentiel de compétences

(cf. annexe 1)

1, 3, 5, 6

**Compétences spécifiques
et acquis d'apprentissage
terminaux (cf. annexe 2)**

1.2, 1.4, 3.2, 3.4, 3.5, 3.7,

5.1, 6.1

Acquis d'apprentissage

- Utiliser les outils grammaticaux élémentaires de la bande dessinée (découpage, cadrage, séquence, ellipse, case, strip, page, segmentation, temporalité du récit).
- Utiliser les outils de représentation de l'image en bande dessinée (cadrage, avant-plan, arrière-plan, plan-large, plan-rapproché) et inscrire les personnages dans un espace de représentation : scénographie, dramaturgie, théâtralisation.
- Utiliser des techniques variées (travail par la masse, couleur directe, collage, etc.).
- Se débarrasser des préjugés, des stéréotypes et des idées reçues : se remettre en question.
- S'engager, s'appliquer et s'approprier les exercices proposés.

Évaluation

Évaluation intégrée.

Unité d'enseignement 2

Quadrimestres 1 et 2

Enseignants

Christophe Poot

Mireille Riaume

Titulaire

Mireille Riaume

Crédits / charge horaire

8 Crédits / 100h

Activité d'apprentissage

Dessin / Dessin et moyens
d'expression

**Référentiel de compétences
(cf. annexe 1)**

3, 6

**Compétences spécifiques
et acquis d'apprentissage
terminaux (cf. annexe 2)**

1.1, 1.4, 3.6, 6.1

Acquis d'apprentissage

- Représenter en 2D espaces et personnages observés en 3D.
- Maximaliser la mise en scène dans un dessin d'espace qui démontre une prise de conscience du cadrage.
- Renouveler sa pratique en recherchant diverses manières de traiter un sujet.

Évaluation

Évaluation intégrée.

Unité d'enseignement 3

Quadrimestre 1

Enseignant et titulaire

Stéphane de Longrée

Crédits / charge horaire

2 Crédits / 26h

Activité d'apprentissage

Dessin / Anatomie

**Référentiel de compétences
(cf. annexe 1)**

3, 6

**Compétences spécifiques
et acquis d'apprentissage
terminaux (cf. annexe 2)**

1.1, 1.4, 3.5, 6.1

Acquis d'apprentissage

- Structurer et construire la figure humaine en volumes simples.
- Représenter en 2D des modèles féminins/masculins observés en 3D.
- Maîtriser par la ligne, le trait et le contour, les proportions toujours uniques d'un modèle.
- Identifier et situer la charpente osseuse (ostéologie première partie) d'après l'observation de plâtres anatomiques et de modèles vivants.
- Restituer de mémoire les différents éléments d'ostéologie.
- Utiliser un vocabulaire spécifique à la discipline.

Évaluation

Évaluation intégrée.

Unité d'enseignement 4

Quadrimestre 1

Enseignant et titulaire

Philippe de Pierpont

Crédits / charge horaire

2 Crédits / 26h

Activité d'apprentissage

Écriture / Scénario

**Référentiel de compétences
(cf. annexe 1)**

1, 3, 5, 6

**Compétences spécifiques
et acquis d'apprentissage
terminaux (cf. annexe 2)**

1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 3.1, 3.2, 3.4,
3.5, 6.1

Acquis d'apprentissage

- Appréhender les bases de la théorie du scénario (enjeux thématiques, structure du récit, caractérisation des personnages, arc transformationnel des personnages,...).
- Appliquer ces connaissances pour analyser des récits filmés ou dessinés.

Évaluation

Évaluation intégrée.

Unité d'enseignement 5

Quadrimestre 1

Enseignants

Frédéric Paques

Maud Salembier

Pascale Seys

Titulaire

Frédéric Paques

Crédits / charge horaire

6 Crédits / 78h

Activités d'apprentissage

- Histoire et actualité des arts / BD (2 Crédits / 26h)
- Histoire et actualité des arts / Histoire et histoire des arts (2 Crédits / 26h)
- Histoire et actualité des media / Théories des media (2 Crédits / 26h)

Référentiel de compétences (cf. annexe 1)

1, 5, 6

Compétences spécifiques et acquis d'apprentissage terminaux (cf. annexe 2)

1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 3.2, 6.1

Acquis d'apprentissage

- Observer, situer chronologiquement et commenter des productions artistiques de la préhistoire à aujourd'hui en ayant recours au vocabulaire approprié attendant aux techniques artistiques (dessin, peinture, sculpture, installation, performance, art vidéo, etc.).
- Comprendre les outils conceptuels propres à l'histoire de l'art, à la théorie des médias en général et au domaine des sciences de la communication en particulier.
- Mettre en perspective les productions séquentielles du XVIII^e siècle à la première moitié du XX^e siècle.
- Comprendre l'évolution historique des différents médias et des techniques de communication en mesurant leur impact sur les comportements sociaux.
- Examiner de manière critique les enjeux majeurs de la révolution numérique d'un point de vue anthropologique, culturel et social.
- Exploiter des ressources bibliographiques et internet pertinentes, et comparer les différentes sources d'information.
- Présenter, communiquer et argumenter ses idées.
- Situer chronologiquement, décrire et comparer des productions artistiques en ayant recours au vocabulaire approprié attendant aux techniques et à l'iconographie.
- Adopter une démarche participative.

Évaluation

Évaluation non intégrée.

Unité d'enseignement 6

Quadrimestre 1

Enseignant et titulaire

Nicolas Prignot

Crédits / charge horaire

2 Crédits / 26h

Activité d'apprentissage

Sciences humaines
et sociales / Sémiologie
de l'image

**Référentiel de compétences
(cf. annexe 1)**

1, 5, 6

**Compétences spécifiques
et acquis d'apprentissage
terminaux (cf. annexe 2)**

1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 3.2, 6.1

Acquis d'apprentissage

- Assimiler les principes généraux, les concepts et le vocabulaire essentiels de la théorie sémiologique.
- Maîtriser les procédés rhétoriques du langage verbal et les transposer sur le plan iconique.
- Effectuer un décodage pertinent des procédés formels intervenant dans la composition du message visuel.
- Rendre explicite, dans un langage précis, le sens, la portée et les enjeux d'une image.
- Connaître les thèses exposées relativement au concept d'image (cours magistral).
- Développer une perception critique de la bande dessinée, en adoptant une attitude de recherche, orientée par le souci de l'originalité et de l'innovation.

Évaluation

Évaluation intégrée.

Unité d'enseignement 7

Quadrimestre 1

Enseignants

André-Yves Coenderaet

Serge Paulus

Titulaire

André-Yves Coenderaet

Crédits / charge horaire

4 Crédits / 52h

Activités d'apprentissage

- Techniques et technologies / Infographie (2 Crédits / 26h)
- Communication graphique et visuelle / Typographie et arts du livre (2 Crédits / 26h)

Référentiel de compétences (cf. annexe 1)

5, 6

Compétences spécifiques et acquis d'apprentissage terminaux (cf. annexe 2)

2.2, 3.5, 3.6, 4.1, 5.1, 6.1

Acquis d'apprentissage

- Produire une mise en couleur numérique simple avec le logiciel Adobe Photoshop.
- Analyser et décrire les éléments d'une mise en page et des caractères typographiques à partir du vocabulaire adéquat.
- Appliquer des critères objectifs de choix typographiques en fonction du message et des objectifs à atteindre.
- Questionner son environnement et argumenter ses choix.

Évaluation

Évaluation non intégrée.

Unité d'enseignement 8

Quadrimestre 2

Enseignant et titulaire

Stéphane de Longrée

Crédits / charge horaire

2 Crédits / 24h

Activité d'apprentissage

Dessin / Anatomie

**Référentiel de compétences
(cf. annexe 1)**

3, 6

**Compétences spécifiques
et acquis d'apprentissage
terminaux (cf. annexe 2)**

1.1, 1.4, 3.5, 6.1

Acquis d'apprentissage

- Structurer et construire la figure humaine en volumes simples.
- Représenter en 2D des modèles féminins/masculins observés en 3D.
- Maîtriser par la ligne, le trait et le contour, les proportions toujours uniques d'un modèle.
- Identifier et situer la charpente osseuse (ostéologie première partie) d'après l'observation de plâtres anatomiques et de modèles vivants.
- Restituer de mémoire les différents éléments d'ostéologie.
- Utiliser un vocabulaire spécifique à la discipline.

Évaluation

Évaluation intégrée.

Unité d'enseignement 9

Quadrimestre 2

Enseignant et titulaire

Philippe de Pierpont

Crédits / charge horaire

2 Crédits / 24h

Activité d'apprentissage

Écriture / Scénario

**Référentiel de compétences
(cf. annexe 1)**

1, 3, 5, 6

**Compétences spécifiques
et acquis d'apprentissage
terminaux (cf. annexe 2)**

1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 3.1, 3.2,
3.4, 3.5, 6.1

Acquis d'apprentissage

- Connaître les bases de la théorie du scénario de manière approfondie (enjeux thématiques, structure du récit, caractérisation des personnages, arc transformationnel des personnages,...) ;
- Utiliser ces connaissances et les outils grammaticaux élémentaires du cinéma et de la bande dessinée (découpage, cadrage, séquence, ellipse, plan/case, temporalité du récit, dialectique champ-hors champ) pour analyser des films et des BD.
- Réaliser un découpage de quelques planches à partir d'un texte littéraire court, en mettant en scène ses intentions et les informations utiles à transmettre au lecteur, de manière lisible, en utilisant les notions de cadrage, de séquence et d'ellipse.

Évaluation

Évaluation intégrée.

Unité d'enseignement 10

Quadrimestre 2

Enseignants

Simon Brunfaut

Maud Salembier

Titulaire

Simon Brunfaut

Crédits / charge horaire

4 Crédits / 48h

Activités d'apprentissage

- Histoire et actualité des arts / Histoire et histoire des arts (2 Crédits / 24h)
- Philosophie / Générale (2 Crédits / 24h)

Référentiel de compétences (cf. annexe 1)

1, 5, 6

Compétences spécifiques et acquis d'apprentissage terminaux (cf. annexe 2)

1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 3.2, 6.1

Acquis d'apprentissage

- Utiliser la démarche philosophique comme un outil de réflexion, d'analyse et, de ce fait, d'engagement critique.
- Décrypter un système de pensée (par exemple, le génie de la civilisation extrême-orientale) et, en parallèle, chercher à comprendre son propre système de la pensée (génie de la civilisation occidentale).
- Analyser les enjeux des stéréotypes et archétypes appartenant à chaque civilisation.
- Maîtriser les grands récits et leur structure, et les mettre en lien avec les systèmes de pensée et de représentation des hommes.
- Situer chronologiquement, décrire et comparer des productions artistiques en ayant recours au vocabulaire approprié attendant aux techniques artistiques et à l'iconographie.
- Adopter une démarche participative.

Évaluation

Évaluation non intégrée.

Unité d'enseignement 11

Quadrimestre 2

Enseignant et titulaire

Serge Paulus

Crédits / charge horaire

2 Crédits / 24h

Activité d'apprentissage

Techniques et technologies /
Infographie

**Référentiel de compétences
(cf. annexe 1)**

5, 6

**Compétences spécifiques
et acquis d'apprentissage
terminaux (cf. annexe 2)**

2.2, 3.5, 3.6, 4.1, 5.1, 6.1

Acquis d'apprentissage

- Numériser correctement un travail personnel.
- Produire une mise en couleur numérique avec le logiciel Adobe Photoshop, qui tienne compte des contraintes techniques du monde de l'édition, ainsi que des possibilités diverses des techniques disponibles avec tablette graphique, édition de forme de pinceau, structuration du document en couches et calques, attention portée au mode colorimétrique ainsi qu'aux problèmes de recouvrement ou de sur impression.
- Exporter ce document à un format adéquat pour un portfolio sur internet ou à l'impression en haute définition.

Évaluation

Évaluation intégrée.

Unité d'enseignement 12

Quadrimestre 2

Enseignants

Matthias De Jonghe

Frédéric Ruymen

Titulaire

Frédéric Ruymen

Crédits / charge horaire

4 Crédits / 48h

Activités d'apprentissage

– Sciences humaines
et sociales / Littérature
(2 Crédits / 24h)

– Écriture / Narration
(2 Crédits / 24h)

**Référentiel de compétences
(cf. annexe 1)**

5, 6

**Compétences spécifiques
et acquis d'apprentissage
terminaux (cf. annexe 2)**

2.2, 3.5, 3.6, 4.1, 5.1, 6.1

Acquis d'apprentissage

- Dégager les principales caractéristiques d'un genre ou d'une thématique littéraire déterminée.
- Analyser de manière détaillée des extraits cinématographiques et des articles spécialisés.
- Réaliser des exercices d'écriture narrative simples.
- Identifier et analyser les structures du récit de fiction (à l'aide des outils de la narratologie).
- Dégager les enjeux esthétiques et la portée critique des œuvres étudiées au-delà d'une lecture littérale.
- Inscire l'œuvre dans un contexte culturel global.
- Caractériser les personnages et déterminer leurs fonctions dans les textes étudiés.
- Connaître les grandes étapes de l'évolution du personnage et expliciter les représentations de l'individu ou du moi dont il témoigne.
- Mettre en relation de manière pertinente les œuvres et la thématique proposée.
- Établir des liens transversaux entre une œuvre littéraire et ses adaptations (BD, cinéma, théâtre, etc.).

Évaluation

Évaluation non intégrée.

12
13
14
15
16
17
18
19
20
21

UE

BLOC 02

P.24	UE 13 — atelier de bande dessinée - éditions Atelier / Photographie	P.27	UE 16 — art et pensée Histoire et histoire des arts / Philosophie	P.30	UE 19 — activité de soutien à l'atelier de bande dessinée - éditions Dessin d'anatomie
P.25	UE 14 — activité de soutien à l'atelier de bande dessinée - éditions Dessin et moyens d'expression	P.28	UE 17 — techniques et technologies Infographie	P.31	UE 20 — art et pensée Histoire et histoire des arts / Littérature / BD
P.26	UE 15 — activité de soutien à l'atelier de bande dessinée - éditions Dessin d'anatomie	P.29	UE 18 — écriture Texte et mise en récit / Narration	P.32	UE 21 — techniques et technologies Infographie

Unité d'enseignement 13

Quadrimestres 1 et 2

Enseignants

Pierre Bailly

Alain Kazinierakis

Denis Larue

Stéphane Malandrin

Cédric Manche

Titulaire

Denis Larue

Crédits / charge horaire

26 Crédits / 275h

Activités d'apprentissage

– Bande Dessinée - Éditions /
Atelier (24 Crédits / 225h)

– Techniques et technologies /
Photographie
(4 Crédits / 50h)

Référentiel de compétences

(cf. annexe 1)

1, 3, 4, 5, 6

**Compétences spécifiques
et acquis d'apprentissage
terminaux (cf. annexe 2)**

1.1, 1.2, 1.4, 2.2, 3.1, 3.2, 3.4,
3.5, 3.6, 3.7, 5.1, 6.1

Acquis d'apprentissage

- Élaborer des récits aux scénarios courts.
- Développer un propos personnel.
- Utiliser des notions de mise en scène.
- Caractériser des personnages et l'espace dans lequel ils évoluent.
- Se référer au réel en s'aidant notamment de documentations, repérages, perspectives, représentations du corps, cases, cadrages.
- Poser un regard critique sur le champ de la bande dessinée.
- Allier acquis techniques et créativité
- S'engager, s'impliquer et s'approprier les exercices proposés.
- Sortir des préjugés, des stéréotypes et des idées reçues.

Évaluation

Évaluation non intégrée.

Unité d'enseignement 14

Quadrimestres 1 et 2

Enseignants

Denis Deprez

Mireille Riaume

Titulaire

Mireille Riaume

Crédits / charge horaire

8 Crédits / 100h

Activité d'apprentissage

Dessin / Dessin et moyens
d'expression

Pré-requis

UE 02

**Référentiel de compétences
(cf. annexe 1)**

3, 5, 6

**Compétences spécifiques
et acquis d'apprentissage
terminaux (cf. annexe 2)**

1.1, 1.3, 1.4, 3.3, 3.6, 5.1, 6.1

Acquis d'apprentissage

- Représenter en 2D espaces et personnages observés en 3D.
- Maximaliser la mise en scène dans un dessin d'espace qui démontre une prise de conscience du cadrage.
- Renouveler sa pratique en recherchant diverses manières de traiter un sujet.
- Proposer un cadrage intelligible et expressif.
- Représenter les objets du réel de manière reconnaissable.
- Démontrer un intérêt pour l'analyse d'œuvres anciennes et contemporaines et l'intégrer dans sa pratique.

Évaluation

Évaluation intégrée.

Unité d'enseignement 15

Quadrimestre 1

Enseignant et titulaire

Stéphane de Longrée

Crédits / charge horaire

2 Crédits / 26h

Activité d'apprentissage

Dessin / Anatomie

Pré-requis

UE 03, UE 08

Pré-requis

UE 08

Co-requis

UE 19

**Référentiel de compétences
(cf. annexe 1)**

3, 6

**Compétences spécifiques
et acquis d'apprentissage
terminaux (cf. annexe 2)**

1.1, 1.4, 3.5, 6.1

Acquis d'apprentissage

- Représenter en 2D des modèles féminins/masculins observés en 3D.
- Maîtriser par la ligne, le trait et le contour, les proportions toujours uniques du modèle.
- Identifier et situer la charpente osseuse et l'appareil locomoteur (myologie première partie et ostéologie deuxième partie) d'après l'observation de plâtres anatomiques et de modèles vivants.
- Restituer de mémoire les différents éléments d'ostéologie.
- Utiliser un vocabulaire spécifique à la discipline.

Évaluation

Évaluation intégrée.

Unité d'enseignement 16

Quadrimestre 1

Enseignants

Antoine Boute
Maud Salembier

Titulaire

Maud Salembier

Crédits / charge horaire

4 Crédits /52h

Activités d'apprentissage

- Histoire et actualité des arts / Histoire et histoire des arts (2 Crédits / 26h)
- Philosophie / Générale (2 Crédits / 26h)

Co-requis

UE 20

Référentiel de compétences

(cf. annexe 1)

1, 5, 6

Compétences spécifiques et acquis d'apprentissage terminaux (cf. annexe 2)

1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 3.2, 6.1

Acquis d'apprentissage

- Utiliser la démarche philosophique comme un outil de réflexion, d'analyse et, de ce fait, d'engagement critique.
- Comprendre les fondements de la pensée moderne à partir de la philosophie kantienne.
- Utiliser l'engagement critique de la philosophie nietzschéenne pour analyser et décrypter le fonctionnement des idéologies.
- Situer (chronologiquement et contextuellement), et analyser, de manière argumentée, des productions artistiques en ayant recours au vocabulaire approprié attaché aux techniques artistiques et à l'iconographie.
- Adopter une démarche participative.

Évaluation

Évaluation non intégrée.

Unité d'enseignement 17

Quadrimestre 1

Enseignant et titulaire

Serge Paulus

Crédits / charge horaire

4 Crédits / 26h

Activités d'apprentissage

Techniques et technologies /
Infographie

Co-requis

UE 21

**Référentiel de compétences
(cf. annexe 1)**

3, 5

**Compétences spécifiques
et acquis d'apprentissage
terminaux (cf. annexe 2)**

3.3, 3.6, 4.1, 5.1, 6.1

Acquis d'apprentissage

- Gérer les outils de dessin vectoriel (Illustrator) permettant la mise en couleurs et l'élaboration de son travail, et d'autre part la vectorisation de dessins existants.
- Promouvoir son travail via la création d'un portfolio numérique en ligne sur internet.
- Créer une brochure reprenant un travail personnel multipage au moyen du logiciel InDesign.

Évaluation

Évaluation intégrée.

Unité d'enseignement 18

Quadrimestre 1

Enseignants

Thomas Günzig

Frédéric Ruymen

Titulaire

Frédéric Ruymen

Crédits / charge horaire

4 Crédits / 52h

Activités d'apprentissage

– Écriture / Texte et mise en récit (2 Crédits / 26h)

– Écriture / Narration (2 Crédits / 26h)

Référentiel de compétences (cf. annexe 1)

1, 5, 6

Compétences spécifiques et acquis d'apprentissage terminaux (cf. annexe 2)

1.1, 1.2, 1.3, 2.2, 6.1

Acquis d'apprentissage

- Analyser les ressorts d'un récit long et en dégager la structure narrative.
- Analyser en profondeur des séquences cinématographiques.
- Décrire des lieux et des personnages.
- Installer une atmosphère à travers un texte littéraire.
- Construire un dialogue.
- Élaborer un récit court.
- Écrire des scénarios de fiction.

Évaluation

Évaluation non intégrée.

Unité d'enseignement 19

Quadrimestre 2

Enseignant et titulaire

Stéphane de Longrée

Crédits / charge horaire

2 Crédits / 24h

Activité d'apprentissage

Dessin / Anatomie

Co-requis

UE 15

Référentiel de compétences

(*cf. annexe 1*)

3, 6

**Compétences spécifiques
et acquis d'apprentissage
terminaux (*cf. annexe 2*)**

1.1, 1.4, 3.5, 6.1

Acquis d'apprentissage

- Représenter en 2D des modèles féminins/masculins observés en 3D.
- Maîtriser par la ligne, le trait et le contour, les proportions toujours uniques du modèle.
- Identifier et situer la charpente osseuse et l'appareil locomoteur (myologie première partie et ostéologie deuxième partie) d'après l'observation de plâtres anatomiques et de modèles vivants.
- Restituer de mémoire les différents éléments d'ostéologie.
- Utiliser un vocabulaire spécifique à la discipline.

Évaluation

Évaluation intégrée.

Unité d'enseignement 20

Quadrimestre 2

Enseignants

Matthias De Jonghe

Frédéric Paques

Maud Salembier

Titulaire

Matthias De Jonghe

Crédits / charge horaire

6 Crédits / 72h

Activités d'apprentissage

- Histoire et actualité des arts / Histoire et histoire des arts (2 Crédits / 24h)
- Littérature / Générale (2 Crédits / 24h)
- Histoire et actualité des arts / BD (2 Crédits / 24h)

Co-requis

UE 16

Référentiel de compétences (cf. annexe 1)

1, 5, 6

Compétences spécifiques et acquis d'apprentissage terminaux (cf. annexe 2)

1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 3.2, 6.1

Acquis d'apprentissage

- Situer (chronologiquement et contextuellement) et analyser, de manière argumentée, des productions artistiques en ayant recours au vocabulaire approprié attendant aux techniques et à l'iconographie.
- Démontrer une compréhension globale de la matière donnée.
- Utiliser la démarche théorique comme un outil de réflexion, d'analyse et de ce fait, d'engagement critique.
- Participer de manière active au cours en développant un propos personnel.
- Argumenter un propos à partir d'un auteur présenté au cours.
- Commenter les grandes étapes de l'histoire de la bande dessinée des années 1920 à aujourd'hui.
- Reconnaître un auteur, une école ou un style abordé lorsqu'il est mis face à un travail non vu au cours, et en identifier les particularités.
- Analyser un dessin de bande dessinée en identifiant et en évaluant la pertinence des dispositifs qu'il met en œuvre par rapport aux buts qu'il vise à atteindre.
- Développer une réflexion commune à partir d'un travail de groupe.

Évaluation

Évaluation non intégrée.

Unité d'enseignement 21

Quadrimestre 2

Enseignant et titulaire

Serge Paulus

Crédits / charge horaire

4 Crédits / 24h

Activité d'apprentissage

Techniques et technologies /
Infographie

Co-requis

UE 17

**Référentiel de compétences
(cf. annexe 1)**

3, 5

**Compétences spécifiques
et acquis d'apprentissage
terminaux (cf. annexe 2)**

3.3, 3.6, 4.1, 5.1, 6.1

Acquis d'apprentissage

- Gérer les outils de dessin vectoriel (Illustrator) permettant la mise en couleurs et l'élaboration de son travail, et d'autre part la vectorisation de dessins existants.
- Promouvoir son travail via la création d'un portfolio numérique en ligne sur internet.
- Créer une brochure reprenant un travail personnel multipage au moyen du logiciel InDesign.

Évaluation

Évaluation intégrée.

BLOC 03

P.36

UE 22 — atelier de bande dessinée - éditions
Atelier / Philosophie

P.37

UE 23 — TFE
Méthodologie de la recherche / Histoire et histoire des arts / Littérature / Infographie / Stages

P.39

UE 24 — activité de soutien à l'atelier de bande dessinée - éditions
Dessin et moyens d'expression

P.40

UE 25 — transdisciplinarité
Stages / Atelier

P.41

UE 26 — activité de soutien à l'atelier de bande dessinée - éditions
Dessin d'anatomie

P.42

UE 27 — écriture
Texte et mise en récit

P.43

UE 28 — activité de soutien à l'atelier de bande dessinée - éditions
Dessin d'anatomie

P.44

UE 29 — art et culture
Anthropologie de l'art / Histoire de la BD

P.45

UE 30 — aspects juridiques
Droit

Unité d'enseignement 22

Quadrimestres 1 et 2

Enseignants

Loo Hui Phang

Éric Lambé

Denis Larue

Titulaire

Loo Hui Phang

Crédits / charge horaire

19 Crédits / 200h

Activités d'apprentissage

Bande Dessinée - Éditions /
Atelier

Pré-requis

UE 13

Co-requis

UE 23, UE 25

**Référentiel de compétences
(cf. annexe 1)**

1, 2, 3, 4, 5, 6

**Compétences spécifiques
et acquis d'apprentissage
terminaux (cf. annexe 2)**

1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 2.2, 3.1, 3.2,
3.4, 3.5, 3.6, 3.7, 4.2, 5.1, 6.1

Acquis d'apprentissage

- Développer un point de vue personnel quel que soit le type d'exercices.
- Répondre à des sollicitations extérieures (expositions, illustrations, concours, festivals...).
- Initier, sans consigne de départ, un récit personnel.
- Gérer l'ensemble des paramètres de création d'une bande dessinée : thématique, découpage, mise en scène, dramaturgie, réalisation et gestion du temps de travail.
- Appliquer de manière complexe les éléments de la théorie du scénario.
- Exprimer, questionner, justifier et argumenter la démarche et le point de vue qui fondent la pratique de l'étudiant.
- Utiliser la démarche philosophique comme un outil de réflexion et d'analyse et, de ce fait, d'engagement critique.

Évaluation

Évaluation intégrée.

Unité d'enseignement 23

Quadrimestres 1 et 2

Enseignants

Pierre Arèse
 Antoine Boute
 Matthias De Jonghe
 Eric Lambé
 Denis Larue
 Philippe de Pierpont
 Loo Hui Phang
 Serge Paulus
 Thierry Van Hasselt
 Intervenants externes

Titulaire

Loo Hui Phang

Crédits / charge horaire

15 Crédits / 210h

Activités d'apprentissage

- Méthodologie / De la recherche (5 Crédits / 60h)
- Histoire et actualité des arts / Histoire et histoire des arts (3 Crédits / 50h)
- Littérature / Générale (2 Crédits / 26h)
- Techniques et technologies / Infographie (3 Crédits / 50h)
- Bande Dessinée - Éditions / Stages (2 Crédits / 24h)

Co-requis

UE 22

Référentiel de compétences (cf. annexe 1)

1, 2, 3, 5, 6, 7

Acquis d'apprentissage

- Définir une question de recherche originale.
- Mener une recherche documentaire qui permette de l'étayer.
- Établir une bibliographie présentant des sources diverses et correctement référencées.
- Rédiger un document écrit qui témoigne de l'engagement dans la recherche et de sens critique.
- Développer une réflexion commune à partir d'un travail de groupe.
- Situer précisément dans le temps et l'espace les différents mouvements, civilisations, périodes, artistes abordés aux cours et pouvoir rattacher ces derniers à leur contexte historique, religieux, culturel. Trier ces informations en distinguant l'accessoire de l'essentiel.
- Dégager les principaux caractères stylistiques d'une tendance, d'un mouvement, d'une démarche artistique.
- Comparer, relier, confronter, rapprocher des œuvres parfois très éloignées l'une de l'autre dans le temps et l'espace et dès lors dégager les spécificités de chacune d'elles.
- Se positionner de manière ouverte face aux arts non européens et actuels.
- Créer une police numérique via un logiciel de création de polices au départ d'une numérisation de caractères dessinés.
- Maîtriser les bases d'un logiciel de mise en pages permettant d'imposer puis d'exporter au format numérique.
- Réaliser une autoédition sur base des fichiers Acrobat et ePub et à partir d'une connaissance des lecteurs numériques et des acteurs de l'édition numérique.
- Comprendre et appréhender les chaînes de l'édition (édition papier, édition numérique, small press, etc.).
- Comprendre et appréhender le paysage actuel de l'édition :
 - rôle et responsabilité de l'auteur ;
 - rôle et responsabilité de l'éditeur ;
 - processus de fabrication : acquisition, photogravure, impression, reliure ;
 - rôle et responsabilités du diffuseur ;
 - rôle des médias (promotion) ;
 - rôle des libraires ;
 - rôle du lecteur.



**Compétences spécifiques
et acquis d'apprentissage
terminaux (cf. annexe 2)**

1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 3.2, 3.3, 3.6,
4.1, 4.2, 4.3, 5.1, 6.1

– Présenter son projet à un éditeur.

Évaluation

Évaluation non intégrée.

Unité d'enseignement 24

Quadrimestres 1 et 2

Enseignante et titulaire

Christophe Poot

Crédits / charge horaire

8 Crédits / 100h

Activité d'apprentissage

Dessin / Dessin et moyens
d'expression

Pré-requis

UE 14

**Référentiel de compétences
(cf. annexe 1)**

4, 5, 7

**Compétences spécifiques
et acquis d'apprentissage
terminaux (cf. annexe 2)**

1.1, 1.3, 1.4, 2.2, 6.1

Acquis d'apprentissage

- Explorer le réel, le sonder et l'extrapoler selon tous ses aspects, par l'observation (analyse et synthèse), l'étude de la lumière et la gestion de l'espace.
- Développer des moyens techniques et graphiques (y compris la couleur).
- Réaliser une mise en page consciente qui sert le propos exprimé.
- Aboutir à une expression personnelle, respectueuse du réel et directement inspirée par lui.

Évaluation

Évaluation intégrée.

Unité d'enseignement 25

Quadrimestres 1 et 2

Enseignants / Titulaires

(Selon la discipline artistique choisie par l'étudiant)

Nicolas Belayew

Yves Fonck

Billie Mertens

Juan Paparella

Anne Valkenborgh

Crédits / charge horaire

6 Crédits / 75h

Activité d'apprentissage

Stages / Atelier

Co-requis

UE 22

Référentiel de compétences

(cf. annexe 1)

1, 5, 6

Compétences spécifiques et acquis d'apprentissage terminaux (cf. annexe 2)

2.3, 4.5, 5.3, 5.5, 6.2, 8.1

Acquis d'apprentissage

- Investir une discipline artistique située hors de son champ disciplinaire habituel parmi cinq propositions : sérigraphie, sculpture, gravure métal, gravure bois/litho/lino ou photographie.
- Découvrir les spécificités de la technique choisie, seul ou en groupe, au travers d'exercices imposés ou de projets libres.
- Expérimenter diverses approches et maîtriser les bases de la discipline.
- Créer un projet artistique à partir de contraintes imposées et selon la philosophie de l'atelier.
- Démontrer un intérêt pour le champ de la discipline choisie : lectures, références d'artistes, etc.
- Être curieux et proactif.

Évaluation

Évaluation intégrée.

Unité d'enseignement 26

Quadrimestre 1

Enseignant et titulaire

Stéphane de Longrée

Crédits / charge horaire

2 Crédits / 26h

Activité d'apprentissage

Dessin / Anatomie

Pré-requis

UE 19

Co-requis

UE 28

**Référentiel de compétences
(cf. annexe 1)**

3, 6

**Compétences spécifiques
et acquis d'apprentissage
terminaux (cf. annexe 2)**

1.1, 1.4, 3.5, 6.1

Acquis d'apprentissage

- Représenter en 2D des modèles féminins/masculins observés en 3D.
- Maîtriser par la ligne, le trait et le contour, les proportions toujours uniques du modèle.
- Identifier et situer la charpente osseuse (ostéologie deuxième partie) d'après l'observation de plâtres anatomiques et de modèles vivants.
- Restituer de mémoire les différents éléments d'ostéologie.
- Utiliser un vocabulaire spécifique à la discipline.

Évaluation

Évaluation intégrée.

Unité d'enseignement 27

Quadrimestre 1

Enseignant et titulaire

Thomas Günzig

Crédits / charge horaire

2 Crédits / 24h

Activité d'apprentissage

Écriture / Texte et mise
en récit

**Référentiel de compétences
(cf. annexe 1)**

1, 3, 5, 7

**Compétences spécifiques
et acquis d'apprentissage
terminaux (cf. annexe 2)**

1.1, 1.2, 1.3, 2.2, 4.3, 6.1

Acquis d'apprentissage

– Élaborer le projet d'un récit long : déterminer des objectifs, comprendre quelles sont les choses à mettre en œuvre pour les atteindre, en particulier au niveau de la structure narrative, de l'élaboration des personnages et de la création d'un univers cohérent.

Évaluation

Évaluation intégrée.

Unité d'enseignement 28

Quadrimestre 2

Enseignant et titulaire

Stéphane de Longrée

Crédits / charge horaire

2 Crédits / 24h

Activité d'apprentissage

Dessin / Anatomie

Co-requis

UE 26

Référentiel de compétences

(*cf. annexe 1*)

3, 6

**Compétences spécifiques
et acquis d'apprentissage
terminaux (*cf. annexe 2*)**

1.1, 1.4, 3.5, 6.1

Acquis d'apprentissage

- Représenter en 2D des modèles féminins/masculins observés en 3D.
- Maîtriser par la ligne, le trait et le contour, les proportions toujours uniques du modèle.
- Identifier et situer la charpente osseuse (ostéologie deuxième partie) d'après l'observation de plâtres anatomiques et de modèles vivants.
- Restituer de mémoire les différents éléments d'ostéologie.
- Utiliser un vocabulaire spécifique à la discipline.

Évaluation

Évaluation intégrée.

Unité d'enseignement 29

Quadrimestre 2

Enseignants

Jean-Louis Lefebvre

Frédéric Paques

Titulaire

Jean-Louis Lefebvre

Crédits / charge horaire

4 Crédits / 48h

Activités d'apprentissage

- Sciences humaines et sociales / Anthropologie de l'art (2 Crédits / 24h)
- Histoire et actualité des arts / BD (2 Crédits / 24h)

Référentiel de compétences**(cf. annexe 1)**

1, 2, 3, 5, 6, 7

Compétences spécifiques et acquis d'apprentissage terminaux (cf. annexe 2)

1.2, 1.3, 1.4, 2.1, 2.2, 3.2, 5.1, 6.1

Acquis d'apprentissage

- Appréhender les œuvres d'art comme une catégorie d'images qui partagent, du point de vue anthropologique, les mêmes préoccupations en termes de signification.
- Analyser la production de l'art traditionnel en lien avec la spiritualité des cultures qui les ont produites.
- Mettre en rapport les exigences formelles des arts traditionnels avec leur fonction rituelle.
- Analyser, d'un point de vue anthropologique l'art égyptien et l'art du Moyen Age occidental par rapport à la fonction rituelle des images.
- Mesurer l'importance de l'émergence, dans l'art grec de l'Antiquité, d'une image mimétique.
- Appliquer les apports de l'anthropologie de l'art à une lecture de l'art contemporain dans la problématique de la représentation du corps.
- Produire un travail d'interprétation en bande dessinée et être capable d'en exposer la pertinence oralement et par écrit et argumenter un propos à partir d'un auteur présenté au cours.

Évaluation

Évaluation non intégrée.

Unité d'enseignement 30

Quadrimestre 2

Enseignant et titulaire

Antoine Boute

Crédits / charge horaire

2 Crédits / 24h

Activité d'apprentissage

Sciences humaines
et sociales / Droit

**Référentiel de compétences
(cf. annexe 1)**

1, 3, 5, 7

**Compétences spécifiques
et acquis d'apprentissage
terminaux (cf. annexe 2)**

1.2, 1.3, 2.2, 4.3, 6.1

Acquis d'apprentissage

- Assimiler les bases du système juridique belge.
- Maîtriser le vocabulaire juridique de base.
- Distinguer les différents domaines de droit applicables à la pratique artistique de l'étudiant et en comprendre l'architecture.
- Rechercher, repérer, analyser, comprendre et utiliser la législation applicable à des problèmes juridiques concrets.
- Structurer et élaborer l'analyse juridique de situations concrètes.
- Transmettre à l'oral et à l'écrit le résultat de recherches dans le domaine du droit.
- Mettre en perspective critique la réponse que le droit positif apporte aux problématiques posées par des situations concrètes.
- Dégager les enjeux généraux de problèmes juridiques concrets et développer un avis critique par rapport à ceux-ci.

Évaluation

Évaluation intégrée.

ANNEXE 1
RÉFÉRENTIEL DE
COMPÉTENCES

Dans le domaine des arts plastiques, visuels et de l'espace, le grade de bachelier en Bande dessinée - Éditions est décerné aux étudiants qui :

1. conduisent une recherche originale sur la base de l'expérimentation et réalisent des œuvres artistiques singulières situées dans un contexte élargi théorique, historique, socio-politique, etc. ;
2. ont acquis des connaissances hautement spécialisées et des compétences en Bande dessinée - Éditions faisant suite aux compétences acquises au niveau du bachelier. Ces connaissances et ces compétences permettent de développer ou de mettre en œuvre des propositions artistiques de manière originale, dans le cadre d'une recherche ou d'une création ;
3. mettent en œuvre, articulent et valorisent, de manière singulière, ces connaissances et ces compétences en vue de construire des propositions artistiques dans des contextes expérimentaux et pluridisciplinaires ;
4. mobilisent ces connaissances et ces compétences, dans un monde complexe et changeant, en vue d'inventer des propositions artistiques et de forger des outils critiques ;
5. agissent à la jonction de domaines hétérogènes, artistiques, politiques, esthétiques, philosophiques, sociétaux, etc. ;
6. assument une démarche et une production artistiques également validées en dehors du champ académique ;
7. présentent des productions, communiquent à leurs propos et prennent en compte les conditions de réception, de transmission et de communication des œuvres selon des modalités adaptées au contexte ;
8. développent et intègrent un fort degré d'autonomie qui leur permet 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.

ANNEXE 2**COMPÉTENCES
SPÉCIFIQUES
ET ACQUIS
D'APPRENTISSAGE
TERMINAUX**

Au terme du 1^{er} cycle, l'étudiant(e) sera capable de :

- 1. Poser un regard curieux et informé sur le réel pour nourrir son travail créatif.**
 - 1.1** Observer le réel pour se l'approprier comme base de représentation narrative et visuelle (perspectives, croquis, références iconographiques...).
 - 1.2** Décoder le réel et faire preuve d'esprit critique dans ses choix narratifs, thématiques et esthétiques.
 - 1.3** Ouvrir sa réflexion grâce aux différents apports théoriques (scénario, sémiologie, histoire de l'art, philosophie, littérature, etc.).

- 2. Prendre position à titre personnel dans le champ de la bande dessinée et de la création en général.**
 - 2.1** Connaître et mettre en perspective les grandes étapes de la bande dessinée (auteurs, courants...).
 - 2.2** Faire preuve d'indépendance intellectuelle et évaluer la création artistique de manière personnelle, critique et sensible, sans à priori de modes ou de styles.

- 3. Maîtriser le processus d'élaboration d'une bande dessinée (parties narrative et graphique).**
 - 3.1** Réaliser une production lisible en questionnant les différents codes narratifs et graphiques.
 - 3.2** Proposer un rapport texte/image pertinent.
 - 3.3** Se positionner de manière personnelle par rapport à un sujet traité.
 - 3.4** Proposer une narration cohérente et documentée et maîtriser la fluidité des actions, des situations et des enjeux du récit.
 - 3.5** Mettre en place graphiquement la narration en utilisant les codes du langage de la bande dessinée : cadrage, case, séquence, ellipse, espace inter-iconique, strip, page, double page, mise en scène, tabularité...
 - 3.6** Choisir et maîtriser une technique en adéquation avec le traitement du sujet.
 - 3.7** Hiérarchiser les signes plastiques et linguistiques de chaque image pour optimiser la perception du récit.

4. Prendre en compte les aspects liés à l'édition papier et aux nouveaux médias.

4.1 Maîtriser les bases du scannage et de la PAO.

4.2 Connaître le contexte légal et administratif relatif à la notion d'auteur.

5. Répondre de manière spécifique à des demandes professionnelles variées (illustration, graphisme, publicité, story-board...)

5.1 Être capable de s'adapter à d'autres formes de langages graphiques et narratifs.

6. Faire preuve d'autonomie et de détermination.

6.1 Se montrer investi dans son travail.