

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

2021-2022  
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**



**2021-2022  
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	<b>UE 01 – atelier de bande dessinée - éditions</b>		
P11	<b>UE 02 – activité de soutien à l'atelier de bande dessinée - éditions</b> Dessin et moyens d'expression		
P12	<b>UE 03 – activité de soutien à l'atelier de bande dessinée - éditions</b> Dessin d'anatomie		
P13	<b>UE 04 – activité de soutien à l'atelier de bande dessinée - éditions</b> Scénario		
P14	<b>UE 05 – art et media</b> BD / Histoire et histoire des arts / Théories des media		
P15	<b>UE 06 – sens et media</b> Sémiologie de l'image		
P16	<b>UE 07 – techniques et technologies</b> Infographie / Typographie et arts du livre		
P17	<b>UE 08 – activité de soutien à l'atelier de bande dessinée - éditions</b> Dessin d'anatomie		
P18	<b>UE 09 – activité de soutien à l'atelier de bande dessinée - éditions</b> Scénario		
P19	<b>UE 10 – art et pensée</b> Histoire et histoire des arts / Philosophie		
P20	<b>UE 11 – techniques et technologies</b> Infographie		
P21	<b>UE 12 – étude de textes</b> 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**

Philippe Debongnie

Christophe Poot

**Titulaire**

Philippe Debongnie

---

**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<sup>e</sup> siècle à la première moitié du XX<sup>e</sup> 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.25  
**UE 14 — activité de soutien à l'atelier de bande dessinée - éditions**  
Dessin et moyens d'expression

P.26  
**UE 15 — activité de soutien à l'atelier de bande dessinée - éditions**  
Dessin d'anatomie

P.27  
**UE 16 — art et pensée**  
Histoire et histoire des arts / Philosophie

P.28  
**UE 17 — techniques et technologies**  
Infographie

P.29  
**UE 18 — écriture**  
Texte et mise en récit / Narration

P.30  
**UE 19 — activité de soutien à l'atelier de bande dessinée - éditions**  
Dessin d'anatomie

P.31  
**UE 20 — art et pensée**  
Histoire et histoire des arts / Littérature / BD

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

---

**Enseignant et titulaire**

Denis Deprez

---

**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

Camille Dufour

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**

Frédéric Paques

Carolina Serra

**Titulaire**

Carolina Serra

**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<sup>er</sup> 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.