

14
13
12
11
10
09
08
07
06
05
04
03
02
01
UE

BDE master / **finalité spécialisée :** **création et diffusion**

2019-2020
ARTS VISUELS
ESA SAINT-LUC BRUXELLES



PROGRAMME D'ÉTUDES
MASTER À FINALITÉ SPÉCIALISÉE :
CRÉATION ET DIFFUSION

sommaire

P.4

glossaire

P.7

présentation

P.9

BLOC 01

P.21

BLOC 02

P.28

annexes

P.30

**unités d'enseignement
– organigramme**

**PROGRAMME D'ÉTUDES
MASTER / FINALITÉ :
CRÉATION ET DIFFUSION**



**2019-2020
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.

AC :

Actualités culturelles

BDE :

Bande dessinée - Éditions

Crédit ECTS :

Système européen de transfert et d'accumulation de crédits

HAA :

Histoire et actualité des arts

QUADRI :

Quadrimestre

TT :

Techniques et technologies

UE :

Unité d'enseignement

Un profil de formation a été déterminé sur les deux cycles à partir de la notion d'auteur, c'est-à-dire qui maîtrise 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 dépassant le cadre spécifique de la bande dessinée. L'apprentissage dispensé en master amène l'étudiant à se réapproprier le processus d'élaboration d'une bande dessinée, voire à le transgresser, pour enrichir son vocabulaire personnel. Par ailleurs, il l'aide à se positionner dans le champ de l'histoire et de l'actualité de la bande dessinée ainsi que de la création artistique en général.

La FINALITÉ SPÉCIALISÉE — CRÉATION ET DIFFUSION — questionne toutes les formes de diffusion de la bande dessinée en tant que partie intégrante du projet artistique (fanzine, micro-édition, édition en ligne, mise en espace, accrochage, performance...).

BLOC 01

UE
01
02
03
04
05
06
07
08
09

P10
UE 01 — atelier de bande dessinée - éditions
Atelier / Scénario

P11
UE 02 — art et pensée
Analyse sémiotique de la BD /
Création textuelle

P12
UE 03 — activité de soutien à l'atelier de bande dessinée - éditions
Dessin et moyens d'expression

P13
UE 04 — arts et pratique de l'exposition
Pratique de l'exposition / Actualités
culturelles de la BD et de l'édition

P14
UE 05 — TFE
Méthodologie du mémoire

P15
UE 06 — atelier de bande dessinée - éditions
Atelier / Scénario / Édition adaptée
aux nouvelles technologies

P16
UE 07 — activité de soutien à l'atelier de bande dessinée - éditions
Dessin et moyens d'expression

P17
UE 08 — production
Édition adaptée aux nouvelles
technologies

P18
UE 09 — art et pensée
Théories et pratiques du récit

Unité d'enseignement 1

Quadrimestre 1

Enseignants

Philippe de Pierpont

Noémie Marsily

Thierry Van Hasselt

Titulaire

Thierry Van Hasselt

Crédits / charge horaire

10 Crédits / 104h

Activités d'apprentissage

– Bande Dessinée - Éditions /
Atelier (8 Crédits / 78h)

– Écriture / Scénario
(2 Crédits / 26h)

Co-requis

UE 02, UE 05

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

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8

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

1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.3, 4.1, 4.2

Acquis d'apprentissage

- Gérer l'ensemble des paramètres de création d'une bande dessinée : thématique, découpage, mise en scène, dramaturgie, réalisation et gestion du temps de travail.
- Utiliser le réel de manière critique comme moteur de son travail créatif.
- Développer un point de vue personnel en étant capable de l'argumenter.
- Élaborer une forme plastique adéquate et spécifique à chaque projet.

Évaluation

Évaluation intégrée.

Unité d'enseignement 2

Quadrimestre 1

Enseignants

Antoine Boute

Erwin Dejasse

Titulaire

Antoine Boute

Crédits / charge horaire

10 Crédits / 52h

Activités d'apprentissage

- Sémiologie / Analyse sémiotique de la bande dessinée (5 Crédits / 26h)
- Écriture / Création textuelle (5 Crédits / 26h)

Co-requis

UE 01

Référentiel de compétences (cf. annexe 1)

2, 4, 5

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

1.1, 2.1, 2.2, 2.4, 4.1, 4.2

Acquis d'apprentissage

- Élaborer un travail d'écriture traduisant une conscience intégrée des enjeux de la littérature contemporaine ainsi que des rapports que celle-ci entretient avec le monde actuel.
- Élaborer un travail traduisant une conscience des possibilités inhérentes à la création textuelle, ainsi qu'une réflexion critique par rapport aux automatismes, impensés ou préconceptions concernant l'écriture, le tout dans le but d'aboutir à une pratique d'écriture singulière et pertinente.
- Avoir développé un sens autocritique par rapport à ses productions, de façon à se trouver engagé dans un mouvement exigeant de remise en question continuelle, d'évolution et de dépassement.
- Comprendre et être capable d'appliquer à des cas concrets une série de notions théoriques telles que :
 1. le découpage, la mise en page et le tressage ;
 2. l'image singulière et l'image globale ;
 3. la tension entre le récit et le tableau, entre la dimension plastique et la dimension narrative ;
 4. le trait comme outil de la représentation et comme expression d'une singularité ;
 5. les articulations linéaires et distantes entre images.
- Prendre la mesure de la richesse des échanges possibles avec les autres formes d'expression tout en étant capable de distinguer ce qui constitue le « génie propre » de la bande dessinée.

Évaluation

Évaluation non intégrée.

1 crédit = 10 points

Unité d'enseignement 3

Quadrimestre 1

Enseignant et titulaire

Christophe Poot

Crédits / charge horaire

3 Crédits / 15h

Activité d'apprentissage

Dessin / Dessin et moyens
d'expression

Co-requis

UE 06

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

1, 2, 3, 4, 8

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

1.2, 2.3, 4.2

Acquis d'apprentissage

- Étendre sa pratique du dessin en la confrontant à des problématiques et des approches contemporaines.
- Concevoir le dessin sans contrainte à travers l'expérimentation.
- Utiliser le dessin comme un moyen d'expression sensible non inféodé à la représentation.
- Envisager le dessin en rapport avec l'espace d'exposition (murs, sols, plafonds...).

Évaluation

Évaluation intégrée.

Unité d'enseignement 4

Quadrimestre 1

Enseignant et titulaire

Laurent Courtens

Crédits / charge horaire

6 Crédits / 39h

Activités d'apprentissage

- Histoire et actualité des arts/Pratique de l'exposition (4 Crédits/26h)
- Actualités culturelles / de la bande dessinée et de l'édition (ACME) (2 Crédits/13h)

Référentiel de compétences (cf. annexe 1)

1, 2, 3, 4, 5

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

2.1, 2.2, 3.2, 4.1

Acquis d'apprentissage

- Avoir acquis des références étendues dans le domaine de l'exposition et des enjeux qui y sont liés.
- Être au fait de l'actualité des questions théoriques, plastiques et esthétiques de la bande dessinée et de ses modes de diffusion.
- Confronter sa pratique de la BD à la diversité des moyens de diffusion.

Évaluation

Évaluation non intégrée.

1 crédit = 10 points

Unité d'enseignement 5

Quadrimestre 1

Enseignante et titulaire

Danielle Leenaerts

Crédits / charge horaire

5 Crédits / 15h

Activité d'apprentissage

Méthodologie / Du mémoire

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

1, 3, 4, 5, 8

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

2.1, 2.2, 4.1

Acquis d'apprentissage

Amorcer une recherche scientifique de niveau supérieur par :

1. la délimitation d'un sujet de recherche ;
2. l'exploitation pertinente des ressources documentaires ;
3. la définition d'un corpus ;
4. la présentation structurée et la défense d'une proposition de recherche.

Évaluation

Évaluation intégrée.

Unité d'enseignement 6

Quadrimestre 2

Enseignants

Philippe de Pierpont

Dominique Goblet

Sacha Goerg

Thierry Van Hasselt

Titulaire

Thierry Van Hasselt

Crédits / charge horaire

14 Crédits / 132h

Activités d'apprentissage

- Bande dessinée - éditions / Atelier Création et diffusion (9 Crédits / 96h)
 - Écriture / Scénario (3 Crédits / 24h)
 - Techniques et technologies / Édition adaptée aux nouvelles technologies (2 Crédits / 12h)
-

Co-requis

UE 01

Référentiel de compétences

(cf. annexe 1)

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8

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

1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 3.1, 3.2, 3.3, 4.1, 4.2

Acquis d'apprentissage

- Gérer l'ensemble des paramètres de création d'une bande dessinée : thématique, découpage, mise en scène, dramaturgie, réalisation et gestion du temps de travail.
- Utiliser le réel de manière critique comme moteur de son travail créatif.
- Développer un point de vue personnel en étant capable de l'argumenter.
- Élaborer une forme plastique adéquate et spécifique à chaque projet.
- Prendre en compte les modalités de diffusion appropriées à son travail.

Évaluation

Évaluation intégrée.

Unité d'enseignement 7

Quadrimestre 2

Enseignant et titulaire

Christophe Poot

Crédits / charge horaire

4 Crédits / 20h

Activité d'apprentissage

Dessin / Dessin et moyens
d'expression

Co-requis

UE 03

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

1, 2, 3, 4, 8

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

1.2, 2.3, 4.2

Acquis d'apprentissage

- Étendre sa pratique du dessin en la confrontant à des problématiques et des approches contemporaines.
- Concevoir le dessin sans contrainte à travers l'expérimentation.
- Utiliser le dessin comme un moyen d'expression sensible non inféodé à la représentation.
- Envisager le dessin en rapport avec l'espace d'exposition (murs, sols, plafonds...).

Évaluation

Évaluation intégrée.

Unité d'enseignement 8

Quadrimestre 2

Enseignant et titulaire

Sacha Goerg

Crédits / charge horaire

3 Crédits / 12h

Activité d'apprentissage

Techniques et technologies /
Édition adaptée aux nouvelles
technologies

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

3, 4

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

3.1, 3.2

Acquis d'apprentissage

- Identifier les différentes étapes de production d'une bande dessinée, depuis le document original jusqu'au produit fini.
- Gérer, en connaissance de cause, la prédictibilité du résultat.
- Maîtriser les techniques de numérisation.
- Comprendre et appliquer les techniques de gestion de la couleur de fichiers numériques (colormanagement).
- Choisir les techniques d'impression et de brochage adaptées au résultat escompté, en tenant compte des contraintes matérielles.

Évaluation

Évaluation intégrée.

Unité d'enseignement 9

Quadrimestre 2

Enseignante et titulaire

Sabrina Parent (ULB)

Crédits / charge horaire

5 Crédits / 24h

Activité d'apprentissage

Théories et pratiques du récit

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

1, 2, 4, 5

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

2.1, 2.2

Acquis d'apprentissage

- Comprendre et maîtriser les concepts spécifiques à la narratologie.
- Approfondir la réflexion sur l'objet littéraire, en particulier narratif.
- Réaliser un travail scientifique synthétique et structuré.
- Élaborer un discours clair et construit, argumenter et se servir du langage propre à la discipline.
- Mettre en œuvre individuellement et collectivement des capacités d'analyse et d'esprit critique, de synthèse, de rigueur et de cohérence.

Évaluation

Évaluation intégrée.

14

13

12

11

10

BLOC02

UE

P.22

UE 10 – TFE

Atelier / Suivi du mémoire

P.23

UE 11 – pratiques professionnelles

Stages (Artist project)

P.24

UE 12 – production

Technique d'impression et fabrication

P.25

UE 13 – TFE

Atelier / Suivi du mémoire

P.26

UE 14 – art et culture

Livre : fabrication et diffusions /
Intermédialités

Unité d'enseignement 10

Quadrimestre 1

Enseignants

Carolina Serra

Thierry Van Hasselt

titulaire

Thierry Van Hasselt

Crédits / charge horaire

12 crédits / 130 heures

Activité d'apprentissage

- Bande dessinée-Éditions/ Atelier (10 crédits / 104h)
 - Méthodologie / Suivi du mémoire (2 crédits / 26h)
-

Pré-requis

UE 05, UE 08

Co-requis

UE 13

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

2, 3, 4, 5, 6, 7, 8

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

1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 2.3,
4.1, 4.2

Acquis d'apprentissage

- Gérer l'ensemble des paramètres de création d'une bande dessinée : thématique, découpage, mise en scène, dramaturgie, réalisation et gestion du temps de travail.
- Développer un point de vue personnel en étant capable de l'argumenter.
- Élaborer une forme plastique adéquate et spécifique à chaque projet.
- Développer un travail théorique personnel.
- Mener à bien une recherche scientifique originale et de niveau supérieur sur un corpus défini, rechercher la documentation et les références adéquates et exploiter pertinemment les banques de données.
- Structurer, rédiger, présenter et défendre son travail de recherche.
- Faire preuve d'esprit critique et d'autonomie.
- Argumenter un jugement personnel.

Évaluation

Évaluation non intégrée.
1 crédit = 10 points

Unité d'enseignement 11

Quadrimestre 2

Enseignant(e) et titulaire

Max de Radiguès

Crédits / charge horaire

10 Crédits / 100h

Activités d'apprentissage

Stages / Atelier
(Artist project)

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

3, 5, 8

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

1.1, 2.1, 3.3, 4.1, 4.2

Acquis d'apprentissage

- Être capable de s'intégrer dans un contexte professionnel.
- Positionner et singulariser son travail.
- Identifier les ressources utiles au développement de son travail.
- Constituer un CV et un dossier de qualité.
- Trouver un contenu de stage en lien avec la formation spécialisée et en réponse aux attentes de l'étudiant.
- Appréhender le cadre légal et la structuration administrative du projet.

Évaluation

Évaluation intégrée.

Unité d'enseignement 12

Quadrimestre 2

Enseignant(e) et titulaire

Ilan Weiss

Crédits / charge horaire

4 Crédits / 24h

Activités d'apprentissage

Techniques et technologies /
Technique d'impression
et fabrication

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

2, 3, 4, 7, 8

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

1.1, 1.3, 2.1, 2.3, 3.1, 3.2, 4.1, 4.2

Acquis d'apprentissage

- Appréhender les pratiques de reproduction et de fabrication : livre, objet, support numérique...
- Identifier les enjeux des supports de diffusion appropriés aux procédés de reproduction : chaîne du livre, diffusion numérique, exposition...

Évaluation

Évaluation intégrée.

Unité d'enseignement 13

Quadrimestre 2

Enseignants

Carolina Serra

Thierry Van Hasselt

titulaire

Thierry Van Hasselt

Crédits / charge horaire

29 crédits / 120 heures

Activité d'apprentissage

- Bande dessinée-Éditions/ Atelier (21 crédits / 96h)
 - Méthodologie / Suivi du mémoire (8 crédits / 24h)
-

Co-requis

UE 10

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

2, 3, 4, 5, 6, 7, 8

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

1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 2.3,
4.1, 4.2

Acquis d'apprentissage

- Gérer l'ensemble des paramètres de création d'une bande dessinée : thématique, découpage, mise en scène, dramaturgie, réalisation et gestion du temps de travail.
- Développer un point de vue personnel en étant capable de l'argumenter.
- Élaborer une forme plastique adéquate et spécifique à chaque projet.
- Développer un travail théorique personnel.
- Mener à bien une recherche scientifique originale et de niveau supérieur sur un corpus défini, rechercher la documentation et les références adéquates et exploiter pertinemment les banques de données.
- Structurer, rédiger, présenter et défendre son travail de recherche.
- Faire preuve d'esprit critique et d'autonomie.
- Argumenter un jugement personnel.

Évaluation

Évaluation non intégrée.

1 crédit = 10 points

Unité d'enseignement 14

Quadrimestre 2

Enseignant et titulaire

Fabrice Preyat (ULB)

Crédits / charge horaire

5 Crédits / 24h

Activités d'apprentissage*

- Livre : fabrication et diffusions (ULB)
- Intermédialités (ULB)

Référentiel de compétences (cf. annexe 1)

2, 3, 4, 5

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

2.1, 2.3, 3.1

* Cours donné une année sur deux.

Acquis d'apprentissage

- Se confronter au fonctionnement des différents secteurs du monde du livre actuel au travers d'exposés des problématiques liées aux différents secteurs d'activités concernés (éditeurs, diffuseurs, directeurs de collection, juristes spécialisés, libraires, attachés de presse...).

Évaluation

Évaluation intégrée.

ANNEXE 1
RÉFÉRENTIEL DE
COMPÉTENCES

Le grade de master en Bande dessinée - éditions — Finalité : Création et diffusion 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 ;
9. questionnent et intègrent les différentes formes de diffusion dans leur processus de création ;
10. ont acquis une connaissance des codes de la bande dessinée leur permettant selon les cas de les transgresser.

ANNEXE 2
COMPÉTENCES
SPÉCIFIQUES
ET ACQUIS
D'APPRENTISSAGE
TERMINAUX

Au terme du 2^e cycle, l'étudiant(e) sera capable de :

1. Affirmer sa singularité artistique

- 1.1 Identifier ses préoccupations pour nourrir sa réflexion artistique.
- 1.2 Développer un univers personnel en tant qu'auteur complet [« dessiner des mots et écrire des images »].
- 1.3 Se réapproprier le processus d'élaboration d'une bande dessinée, voire le transgresser, pour enrichir son vocabulaire personnel.

2. Se positionner dans le champ de la bande dessinée et de la création en général

- 2.1 Cultiver sa curiosité artistique et citoyenne en regard des productions humaines, présentes et passées, pour (re)penser l'acte créatif au-delà de l'apprentissage.
- 2.2 Évaluer la création artistique de manière personnelle, critique et sensible.
- 2.3 Être capable de s'adapter à d'autres formes de langage graphique que la bande dessinée.
- 2.4 Argumenter ses choix en explicitant sa démarche.

3. Envisager des formes d'édition et de diffusion comme partie intégrante du projet artistique

- 3.1 Connaître toutes les étapes de la chaîne du livre.
- 3.2 Explorer diverses formes de diffusions artistiques (micro-édition, édition en ligne, mise en espace, accrochage et performance) et les appliquer au domaine particulier de la bande dessinée.
- 3.3 Connaître la législation relative aux droits d'auteur en bande dessinée.

4. Être autonome et investi dans son travail

- 4.1 Faire preuve d'indépendance intellectuelle.
- 4.2 Être déterminé, régulier et persévérant dans son travail personnel.