

Bande dessinée / atelier

Cycle : **Bloc 2 Bachelier**

Option : Bande dessinée

Quadrimestre : 1 et 2

Volume horaire : 420 h (14 h / semaine)

Crédit : 24

Pondération : 14

Obligatoire : oui

Langue d'enseignement : français

Lieu : École Supérieure des Arts de la Ville de Liège - Académie Royale des Beaux-Arts de Liège (ÉSAVL-ARBAL), rue des Anglais 21, Liège 4000

Enseignants : Jacques Denoël, j.denoel@intra-esavl.be

Francesco Defourny, f.defourny@intra-esavl.be

COMPÉTENCES VISÉES

- développer un sens critique et créatif en relation avec un contexte théorique, historique, socio-politique dans un espace d'expérimentation ;
- tendre vers une attitude responsable et professionnelle en prenant connaissance des moyens techniques et des codes de la bande dessinée ;
- collecter et analyser les données pour ensuite interpréter, exploiter ces informations afin de poser à son tour une écriture singulière, une production artistique cohérente, en s'inscrivant dans un champ contemporain ;

- construire une méthode d'apprentissage efficace afin de poursuivre une formation de manière autonome ;
- pouvoir verbaliser, exprimer un travail personnel par l'oral et l'écrit ;
- aborder la relation au livre par le travail de micro-publication.

ACQUIS D'APPRENTISSAGE

En 2^e Bloc, l'étudiant aura les capacités de développer des récits intimistes, autobiographiques.

- maîtrise d'une palette d'outils lui permettant d'aborder et d'enrichir un territoire expérimental ;
- développement de ses capacités d'analyse, d'imagination et de création ;
- initiation à la figuration du mouvement ;
- étude et adaptation des textes littéraires simples ;
- étude du faire valoir du rival du héros de l'anti-héros ;
- donner du sens en utilisant une écriture graphique libre et originale, par la maîtrise des outils (ordinateur et manuelle, noir et blanc, couleur) ;
- comprendre et développer les codes inhérents à la bande dessinée ;
- étude des différentes ellipses narratives ;
- il comprendra l'importance de constituer une base d'information d'image afin de pouvoir jouer sur des articulations narratives, par la maîtrise du cadrage et de la mise en page ;
- compréhension de la couleur dans un contexte narratif en tenant compte des exigences d'imprimerie ;
- mise en valeur et préparation de son travail artistique de l'étudiant en vue d'être imprimé.

DESCRIPTION DES ACTIVITÉS D'APPRENTISSAGE ET MÉTHODES D'ENSEIGNEMENT

- étude de la narration simple, découpage linéaire ;
- travail de lettrage, onomatopée ;
- travail sur les différentes écritures graphiques ;
- études des correspondances graphiques dans l'image ;
- étude de la représentation et du pouvoir suggestif de l'image ;
- étude de la manière de se documenter ;
- prendre connaissance des moyens techniques et du langage de la bande dessinée afin de pouvoir faire co-exister l'écriture et le dessin, travail de découpage et montage d'images ;

- exercices à partir d'une palette d'outils, de support et moyens d'impressions diverses (impression numérique, gravure, sérigraphie) ;
- travail d'observation et d'écritures graphiques en carnet, utilisation du pinceau, technique noir et blanc ;
- travail à partir de récit personnels, car aborder le récit autobiographique c'est aussi travailler avec le monde qui nous entoure, qui nous anime, nous traverse et que nous traversons ;
- participation à des publications (Fanzine, Prozine, Page1) afin de se confronter au regard extérieur avec un travail singulier ;
- l'étudiant est amené également à se positionner de manière critique par rapport à son propre travail ;
- méthode déductive : concernant la théorie du cours, les informations et l'étude des documents ;
- méthode inductive : pour ce qui est du développement technique et de la personnalité de chaque étudiant ;
- méthode active le professeur fait des démonstrations techniques et autres ;
- méthode du contrat : l'étudiant doit respecter les délais.

CO-REQUIS

Aucun.

MODALITÉS ET CRITÈRES D'ÉVALUATION/ PONDÉRATION

- permettre à l'étudiant d'acquérir une autonomie ;
- évaluation continue tout au long de l'année par l'enseignant responsable de l'Atelier ;
- évaluation 2^e quadrimestre ;
- cotation sur 20, moyenne à 10 ;
- présentation orale individuelle des réalisations devant un jury interne.

SOURCES, RÉFÉRENCES ET SUPPORTS ÉVENTUELS

- Bibliothèque de l'ÉSAVL-ARBAL ;
- bibliothèque de l'Atelier de Bande dessinée ;
- intervention ponctuelle de conférencier externe à l'Atelier ;
- Projet pédagogique de l'ÉSAVL-ARBAL ;
- référence multiple (littéraire, cinématographique, historique).

PRÉ-REQUIS

Réussite de *Bande dessinée / atelier*, Bloc 1 Bachelier.