

Domaine: Arts plastiques, visuels et de l'espace	
Option : Bande dessinée	
Programme de cours : 2024 - 2025	
Cycle MASTER	MASTER 2
Langue d'enseignement : français	

Compétences et acquis d'apprentissage	
1	Conduite d'une recherche originale sur la base de l'expérimentation et réalisent des œuvres artistiques singulières situées dans un contexte élargi théorique, historique, sociopolitique, etc. ;
2	Acquisition avérée des connaissances hautement spécialisées et des compétences en bande dessinée faisant suite à celles qui relèvent du niveau de 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	Mise en oeuvre, articulation et valorisation, de manière singulière, ces connaissances et ces compétences en vue de construire des propositions artistiques dans des contextes expérimentaux et pluridisciplinaires ;
4	Mobilisation de ces connaissances et de ces compétences, dans un monde complexe et changeant, en vue d'inventer des propositions artistiques et de forger des outils critiques ;
5	Action à la jonction de domaines hétérogènes, artistiques, politiques, esthétiques, philosophiques, sociétaux, etc. ;
6	Assumer une démarche et une production artistiques également validées en dehors du champ académique ;
7	Présentation de leurs productions, communication à leurs propos et prise en compte les conditions de réception, de transmission et de communication des œuvres selon des modalités adaptées au contexte ;
8	Développement et intégration d'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 culturels, sociaux et professionnels diversifiés et en mutation.

<b>UE 1 :</b>	<b>Crédits : 35 crédits</b>
<b>Coordinateur de l'UE :</b>	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
<b>Bande dessinée / Atelier</b>	Hyuna Kang
<b>Travail de fin d'études</b>	

### Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
<b>Bande dessinée / Atelier</b>	Artistique	Annuel	H/semaine	Juin
<b>Travail de fin d'études</b>				

**Pas de seconde session pour les cours de type artistique**

### Unités d'enseignement pré-requises

**Tous les U.E de la M1**

### Objectifs de l'enseignement

#### **Bande dessinée / Atelier**

L'objectif n'est pas de juxtaposer simplement des images pour du scrolling ou de l'inclusion d'effets sonores, mais il s'agit d'explorer les nouvelles formes narratives rendues possibles par le numérique.

L'étudiant·e en deuxième Master continue à poursuivre sa réflexion sur la narration en images et aborde le support numérique qui le sensibilise sur ses formes neuves de narration. Il dispose d'une autonomie artistique et d'un propos créatif personnel, fondé sur des connaissances approfondies dans le domaine du récit en image(s), du langage narratif et soutenu par des références culturelles, artistiques, littéraires.

Avec une maîtrise de la relation texte-image cohérente, l'étudiant·e initie, prépare et réalise son jet artistique personnel qui atteste son originalité atrice, tout en apportant un regard critique envers n propre travail. L'enjeu est de raconter une toire d'une façon exclusive et pleinement créative par rapport au support numérique.

Sur base des **prérequis acquis en 1er Master**, l'étudiant·e devra être capable de :

- Rechercher, analyser et prendre en compte les informations déterminantes pour le développement, la réalisation et l'aboutissement d'un projet personnel de **façon complètement autonome** (documentations, textes, synopsis, essais, références, etc.)
- Affirmer ses choix narratifs et visuels et les exprimer à travers une écriture graphique et un vocabulaire plastique personnels
- L'étudiant utilise et expérimente avec la grammaire et les codes narratifs de la Bande Dessinée en adéquation avec son projet et va au bout de ses expérimentations

– Proposer et réaliser des projets de Bande Dessinée numériques où l'étudiant montre qu'il est en mesure de choisir des moyens graphiques, narratifs et techniques par son expérimentation, par ses réflexions, par sa recherche. L'étudiant développe et réalise des projets personnels de façon autonome et les mène à terme.

– Apporter un regard critique envers son propre travail et envers le travail des autres: l'étudiant maintient le regard critique sur son propre travail et argumente ses choix en s'interrogeant sur sa pratique.

## Mémoire

Qu'est-ce qu'un mémoire artistique ?

Le mémoire artistique n'est pas un mémoire universitaire avec ses règles et ses normes.

Vous réaliserez le mémoire en tant qu'artiste où vous vous exprimez sur votre travail personnel ou sur un sujet libre dans un champ artistique choisi.

La forme de ce mémoire artistique est libre, l'écriture peut être plastique (dessins, BD, découpages, micro-édition, video, performance, film d'animation, film, etc.) le contenu est en continuité avec votre parcours.

Vous dialoguez et communiquez à travers le mémoire artistique sur votre travail, vos questionnements, votre cheminements, vos errances, vos démarches artistiques, vos réflexions.

Le mémoire comprendra l'écriture de la genèse du projet d'atelier avec ses doutes, ses remises en question ses éclairages, l'études de lieux, personnages, situations, types d'écrits, destination éditoriale particulière, maisons d'éditions, collections, presse, production, mise en scène etc...l'analyse du champ artistique référentiel, afin de comprendre et de faire évoluer tous les enjeux et paramètres du travail d'atelier.

Un promoteur, membre du personnel enseignant de l'Académie, est désigné par le responsable du master, sur proposition de l'étudiant. Cette désignation doit être validée par le Directeur.

Le sujet de mémoire est présenté par l'étudiant-e dans une note d'intention (révisable au besoin) qui fera l'objet d'une validation pédagogique et administrative.

Un document est prévu à cet effet, il doit être remis au secrétariat au plus tard le premier lundi après les vacances d'automne de l'année académique de réalisation du mémoire (sauf s'il existe un calendrier spécifique au master suivi).

## Description de l'enseignement

### Bande dessinée / Atelier

- Choix d'un sujet de travail artistique personnel où l'étudiant-e apporte des réponses sur le fonctionnement narratif de l'image. Par son expérimentation, par ses réflexions, par sa recherche et par les informations données par les enseignants, l'étudiant-e étend ses possibilités graphiques et narratifs pour appréhender des nouvelles formes de narrations sur le support numérique.
- Préparation d'un découpage complet et lisible au préalable avant la concrétisation d'un projet en concertation avec les professeurs de l'U.E. 2 et 3 et de l'atelier dont la forme sera laissée libre et choisie par l'étudiant
- L'étudiant continue à participer activement à la vie d'atelier (publications, création d'affiches, expositions etc.)
- Sous forme de mémoire artistique, l'étudiant argumente les choix de sa démarche (sources, références, intention ...) et la genèse de son travail. Ce mémoire sera complété par l'historique du travail (croquis, dessins, textes, notes...)

### Travail de fin d'études : Mémoire artistique

- L'étudiant motive sa demande par écrit au professeur choisi, en précisant son projet
- Après décision de réponse de l'enseignant concerné l'étudiant propose des rendez-vous réguliers à l'enseignant.
- L'étudiant est tenu à une avancée régulière de son travail en fonction des recherches, références que l'enseignant lui donne, et à des corrections, formulations efficaces.
- Réactions critiques constructives, recherches et lectures complémentaires afin d'améliorer le travail écrit.
- L'étudiant doit prendre en compte le lien entre le suivi du mémoire et sa mise en forme artistique afin de réaliser un objet cohérent à tous points de vue avec son travail personnel.
- Le mémoire artistique doit pouvoir aider l'étudiant à communiquer ses projets à une maison d'édition, de production, une institution, un curateur ou quelconque partenaire potentiel.
- L'étudiant doit faire preuve d'une réelle autonomie dans son travail de recherches, de propositions, et de choix.

## Acquis d'apprentissage et compétences visées

### Bande dessinée / Atelier

### Travail de fin d'études : Mémoire artistique

L'étudiant en fin de ce module sera capable de

- Communiquer sur son travail artistique
- Démontrer les capacités de l'étudiant à porter un regard réflexif et à faire preuve de sens critique par rapport à sa pratique artistique

## Mode d'enseignement

### Bande dessinée / Atelier

Présentiel

### Travail de fin d'études : Mémoire

Des rendez-vous entre l'étudiant et son promoteur (et co promoteur) sont planifiés tout au long de l'année afin d'assurer un avancement constructif et régulier du mémoire.

## Modalités d'évaluation et critères

L'évaluation de l'UE repose sur une épreuve non intégrée (une évaluation par AA). Pour que l'UE soit validée, la moyenne pondérée doit être supérieure ou égale à 50% pour l'UE **et** une note supérieure ou égale à 10/20 pour chacune des AA qui la composent.

Pour que l'UE soit validée, la moyenne pondérée doit être supérieure ou égale à 50% pour l'UE **et** une note supérieure ou égale à 10/20 pour chacune des AA qui la composent.

	Pondération en crédits
<b>Bande dessinée / Atelier</b>	20 crédits
<b>Travail de fin d'études : Mémoire</b>	15 crédits

### Mémoire :

Evaluation en fin de quadrimestre.

Pas de soutenance du mémoire.

Le promoteur et l'éventuel co promoteur ainsi que le(s) lecteur(s) désigné(s) évaluent conjointement le mémoire (cinq personnes au maximum).

### Grille d'évaluation

L'évaluation se compose d'une note artistique (50 %) et d'une note rédactionnelle (50%). La note artistique au sein du mémoire se réfère à la forme du mémoire en tant qu'objet et au contenu artistique.

- 50% promoteur
- 25% lecteurs
- Délibération

- Retour vers l'étudiant

Cf. calendrier établi pour la remise des mémoires et règlement des mémoires

### **Bande dessinée / Atelier**

Évaluation permanente (hebdomadaire) des travaux réalisés par l'étudiant. L'étudiant est suivi et évalué de manière continue, à chaque étape du travail (choix du sujet, scénario, documentation, découpage, création des images, mises en pages, mise en forme, etc.). L'étudiant·e présente l'avancement de son projet de façon régulière.

Organisation d'un jury artistique en fin de second quadrimestre (juin) avec un jury externe constitués de professionnels du domaine de la narration en images au sens large (auteurs et scénaristes de Bande Dessinée, cinéma, etc.) Les travaux doivent être aboutis et complets. Attestation d'une originalité créatrice et parfaite maîtrise des outils nécessaires (scénario, documentation, narration, création d'images, relation texte-image) pour raconter en Bande Dessinée Numérique.

### **Travail de fin d'études : Mémoire**

## **Bibliographie**

### **Bande dessinée / Atelier**

### **Travail de fin d'études : Mémoire**

## **Mots clés**

### **Bande dessinée / Atelier**

### **Travail de fin d'études : Mémoire**

<b>UE 2 :</b>	<b>Crédits : 19 crédits</b>
<b>Coordinateur de l'UE :</b>	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
<b>Techniques et technologies / Infographie adaptée à la bande dessinée</b>	Sébastien Delhaye

### Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
<b>Techniques et technologies / Infographie adaptée à la bande dessinée</b>	Technique			juin

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

### Unités d'enseignement pré-requises – Co-requises

--

### Objectifs de l'enseignement

<b>Techniques et technologies / Infographie adaptée à la bande dessinée</b>
<p>Explorer les différentes formes de narration interactive et expérimentale en bande dessinée.</p> <p>Maîtriser les outils et les logiciels de création de bande dessinée numérique, tels que Photoshop, Clip Paint Studio etc.</p> <p>Comprendre les aspects techniques de la publication en ligne et la distribution numérique de la bande dessinée.</p>

### Description de l'enseignement

<b>Techniques et technologies / Infographie adaptée à la bande dessinée</b>
<p>Bande dessinée interactive : hyperliens, animations simples, intégration de médias.</p> <p>Exploration des nouvelles technologies en bande dessinée numérique : réalité virtuelle, réalité augmentée.</p>

### Acquis d'apprentissage et compétences visées

<b>Techniques et technologies / Infographie adaptée à la bande dessinée</b>

### Mode d'enseignement

<b>Techniques et technologies / Infographie adaptée à la bande dessinée</b>

### Modalités d'évaluation et critères

<p>L'évaluation de l'UE repose sur une épreuve non intégrée (une évaluation par AA).</p> <p>Pour que l'UE soit validée, la moyenne pondérée doit être supérieure ou égale à 50% pour l'UE et une note supérieure ou égale à 10/20 pour chacune des AA qui la composent.</p>
---

	Pondération en crédits
Techniques et technologies / Infographie adaptée à la bande dessinée	19 crédits
Techniques et technologies / Infographie adaptée à la bande dessinée	

### **Bibliographie**

Techniques et technologies / Infographie adaptée à la bande dessinée

### **Mots clés**

Techniques et technologies / Infographie adaptée à la bande dessinée

<b>UE 3 :</b>	<b>Crédits : 6 crédits</b>
<b>Coordinateur de l'UE :</b>	
Activités d'apprentissage dans l'UE	Titulaire de l'AA
<b>Images / Narration visuelle et textuelle</b>	

### Type d'enseignement, organisation, durée et évaluation

	Type	Organisation	Durée	Evaluation
<b>Images / Narration visuelle et textuelle</b>	Technique	Annuel	2H/semaine	juin

Pas de seconde session pour les cours de type artistique

### Unités d'enseignement pré-requises – Co-requises

<b>U.E.3 BD 103 - U.E.13 BD 203</b>
-------------------------------------

### Objectifs de l'enseignement

<b>Images / Narration visuelle et textuelle</b>
<p>Developper et approfondir une compréhension des différentes formes de narration visuelles et textuelles à travers un support numérique afin de les appliquer de façon créative dans des contextes divers.</p> <p>L'étudiant analyser les travaux de bande dessinée numérique existants pour en extraire des enseignements sur les meilleures pratiques narratives.</p>

### Description de l'enseignement

<b>Images / Narration visuelle et textuelle</b>
<p>L'étudiant·e aborde différentes manières dont les images et les mots peuvent se mettre en relation dans un contexte multi-média. Par l'expérience, l'étudiant·e examine des méthodes possibles à la narration et s'approprie la spécificité du support numérique pour créer une narration visuelle et textuelle originale.</p>

### Acquis d'apprentissage et compétences visées

<b>Images / Narration visuelle et textuelle</b>
1/2/3/4/5/6/7/8

### Mode d'enseignement

<b>Images / Narration visuelle et textuelle</b>
Présentiel

### Modalités d'évaluation et critères

<p>L'évaluation de l'UE repose sur une épreuve non intégrée (une évaluation par AA).</p> <p>Pour que l'UE soit validée, la moyenne pondérée doit être supérieure ou égale à 50% pour l'UE et une note supérieure ou égale à 10/20 pour chacune des AA qui la composent.</p>
Pondération en crédits

Images / Narration visuelle et textuelle	6 crédits
Images / Narration visuelle et textuelle	

### **Bibliographie**

Images / Narration visuelle et textuelle

### **Mots clés**

Images / Narration visuelle et textuelle
BD numérique, art séquentiel, roman graphique, webtoon, turbomedia, comics, manga