

UNITE D'ENSEIGNEMENT (UE)

Catégorie :

Section :

Année :

Intitulé de l'UE :

Langue(s) d'enseignement :

Coordonnées du service et/ou de l'enseignant responsable :

Adresse

CP Ville

TEL.

Mail

Nombre d'heures de cours : Nombre de crédits :

Niveau du cycle : et période :

Position dans le cursus :

Cadre européen de certification :

Caractère obligatoire ou au choix individuel dans le programme ou option de l'étudiant :

Contribution de l'UE au profil d'enseignement du programme

1. Communiquer et informer.
2. Collaborer à la conception, à l'amélioration et au développement de projets techniques.
3. S'engager dans une démarche de développement professionnel.
4. Développer sa créativité.

Liste des UE prérequis et corequis :

Prérequis :

Corequis :

Autres connaissances ou compétences prérequis :Description des objectifs et des contenus de l'UE :

L'UE comprend les cours suivants :

- Analyse et écriture de scénario (40 h);
- Animation (35 h).

Pour la validation de l'UE "Analyse et écriture de scénario", l'étudiant sera capable:

- d'analyser la structure scénaristique de films de fiction (courts, moyens et longs métrages);
- d'écrire un scénario de très court-métrage en respectant la structure dramatique, quelques notions de base de la dramaturgie, et les normes de présentation du scénario;
- de découper son scénario en plans en respectant les règles élémentaires de réalisation.

Voici les principaux éléments de la grille d'analyse de scénario qui nous sert tant à l'analyse qu'à l'écriture:

- le protagoniste et sa caractérisation physique et psychologique;
- l'objectif et l'enjeu;
- les obstacles;
- le pitch;
- le thème;
- l'incident déclencheur;
- le climax;
- la structure classique et ses trois actes;
- le troisième acte modifié;
- suspense et surprise;
- préparation et paiement.

Autres notions:

- le synopsis, la continuité dialoguée, le découpage technique.
- notions de réalisation de films (l'échelle des plans, le point de vue, la règle des axes...).

Pour la validation de l'UE "Animation", l'étudiant sera capable:

- l'expression de l'imaginaire;
- l'approche dans la lecture d'une image, de son équilibre dans la mise en page et une composition, de son impact visuel vis-à-vis du public ciblé;
- d'analyser des créateurs contemporains ou non, et d'extraire les sources d'inspiration propres à leurs recherches;
- l'exploitation de moyens plastiques, de supports, de techniques pour l'approche d'une communication graphique personnelle, originale et innovante, dans le respect des droits d'auteurs;
- la réalisation d'un story-board, base de la réalisation d'un court-métrage (animation - réalisation).

Autres notions:

- le découpage du synopsis, la continuité et narration visuelles, le mouvement des personnages;
- notions de réalisation de films : les mouvements de la caméra, le timing, la numérotation des séquences et des plans, les contrastes avant/arrière-plan.
- la réalisation des décors et des personnages;
- l'installation des plans et décors;
- la gestion de la lumière;
- la prise d'images;
- la réalisation du montage vidéo.

Activités et méthodes d'apprentissage et d'enseignement :

Pour la validation de l'UE "Analyse et écriture de scénario".

Le cours alterne l'analyse d'éléments du scénario dans des extraits de films projetés en classe et des phases d'atelier d'écriture d'un scénario de court-métrage (un scénario original par étudiant).

Des exercices de réalisation sont parfois envisagés.

Pour la validation de l'UE "Animation".

Enseignement de proximité par la mise en pratique de thèmes exploitant la créativité et la recherche graphique. L'approche thématique suscite la réflexion, l'expression et l'argumentation d'une idée, d'un concept.

Pour la partie pratique: approche par projet.

Mode d'évaluation et de pondération par activité au sein de l'UE :

Pour la validation de l'activité "Analyse et écriture de scénario".

Chaque activité d'apprentissage sera évaluée sous forme d'évaluation continue (pratique) et en session. Les

évaluations de l'UE sont organisées en épreuves juxtaposées

Pour la validation de l'UE "Animation".

Chaque activité d'apprentissage sera évaluée sous forme d'évaluation formative, certificative et auto-évaluation, mais aussi par une évaluation formative collégiale par regard critique du groupe porté sur les productions des étudiants.

Pour la partie pratique : évaluation formative et certificative durant le cours.

L'évaluation finale pourra être réalisée sous la forme d'un jury de fin d'année regroupant les activités d'enseignement "Analyse et écriture de scénario" et "Animation".

Les activités sont pondérées en fonction de leur valeur en crédits ECTS

Acquis d'apprentissages sanctionnés, spécifiques et contribuant à l'UE :

- AA. 11. Choisir et utiliser les moyens d'informations et de communication adaptés .
- AA. 12. Mener une discussion, argumenter et convaincre de manière constructive.
- AA. 14. Utiliser le vocabulaire adéquat.
- AA. 15. Présenter des prototypes de solution et d'application techniques.
- AA. 21. Elaborer une méthodologie de travail.
- AA. 22. Planifier des activités.
- AA. 23. Analyser une situation donnée sous ses aspects techniques et scientifiques.
- AA. 24. Rechercher et utiliser les ressources adéquates.
- AA. 25. Proposer des solutions qui tiennent compte des contraintes.
- AA. 33. Développer une pensée critique.
- AA. 34. Travailler tant en autonomie qu'en équipe dans le respect de la structure de l'environnement professionnel.
- AA. 51. Produire une communication graphique originale et innovante dans le respect des droits d'auteurs.
- AA. 52. Observer et Analyser des «œuvres» graphiques passées et contemporaines.
- AA. 54. Identifier et s'adapter aux contraintes économiques.
- AA. 62. Produire et traiter des medias.

Description des sources, des références et des supports (indiquer ceux obligatoire et ceux suggérés):

- Les essentiels, conception graphique "Recherche créative" par Gavin Ambrose et Neil Leonard, Ed. Pyramyd, 2013.
- "Techniques d'animation pour débutants" par Mary Murphy, Ed. Eyrolles, 2008.
- "Les fondamentaux de l'animation" par Paul Wells.
- Atout carré "L'art du story-board : cinéma, publicité, animation, jeux vidéo, clips", par Giuseppe Cristiano, Ed. Eyrolles, 2007.
- Matz Steven D., Réaliser ses films plan par plan, Eyrolles, Paris, 2005.
- Matz Steven D., Mettre en scène pour le cinéma, Eyrolles, Paris, 2006.
- Avandier Yves, La Dramaturgie, 4e édition, Le clown et l'enfant, Paris, 2008.
- erret Philippe, Barataud Robin, Savoir rédiger et présenter son scénario, Maison du Film Court, éd. Scope, coll.Tournage, France, 2007.