

# Bachelier en Animation 3D et effets spéciaux (VFX)

**HELHa Campus Mons** 159 Chaussée de Binche 7000 MONS  
 Tél : +32 (0) 65 40 41 43 Fax : +32 (0) 65 40 41 53 Mail : [pub.mons@helha.be](mailto:pub.mons@helha.be)

## 1. Identification de l'Unité d'Enseignement

UE 05 Histoire de l'art, des médias contemporains et du cinéma			
Code	ARAN1B05ANI	Caractère	Obligatoire
Bloc	1B	Quadrimestre(s)	Q1
Crédits ECTS	4 C	Volume horaire	48 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	<b>Renaud MORA-DIEU</b> ( <a href="mailto:renaud.mora-dieu@helha.be">renaud.mora-dieu@helha.be</a> )		
Coefficient de pondération	40		
Cycle et niveau du Cadre Francophone de Certification	bachelier / niveau 6 du CFC		
Langue d'enseignement et d'évaluation	Français		

## 2. Présentation

### Introduction

Un projet audiovisuel réussi passe par une bonne compréhension de l'environnement culturel dans lequel on évolue. Cette situation peut être soit liée aux désirs et aux références culturelles d'un client ou aux caractéristiques socio-culturelles d'un public que l'on souhaite émouvoir.

Pour pouvoir répondre correctement à la demande exprimée de votre client, il vous est proposé, lors de la réalisation d'un projet personnel, de construire votre propre vision de l'évolution de l'art et des médias au cours du temps et de l'enrichir, de découvrir et d'approfondir les influences et interactions entre art, société, médias, économie, etc.... et de forger à partir de cela une réflexion critique personnelle sur l'art et votre métier.

### Contribution au profil d'enseignement (cf. référentiel de compétences)

Cette Unité d'Enseignement contribue au développement des compétences et capacités suivantes :

#### Compétence 1 **Communiquer de manière précise tant oralement que par écrit**

- 1.A Construire un message structuré, compréhensible, qui exprime une opinion, un avis sur un projet, une réalisation, un événement.
- 1.B Rédiger correctement, défendre et argumenter une idée, un message, un concept.
- 1.E Acquérir et développer son esprit critique.
- 1.F Défendre son travail par une argumentation adéquate, pertinente.

#### Compétence 3 **Utiliser, pour s'en inspirer et innover, les connaissances théoriques et pratiques ressortissant au domaine des arts appliqués**

- 3.A Enrichir sa culture artistique, s'informer des nouvelles tendances pour élargir son champ de créativité
- 3.B Avoir un regard critique sur les rapports entre l'art et la société dans leur contexte historique, social, culturel et intellectuel
- 3.D Développer sa sensibilité et son sens esthétique

#### Compétence 4 **Synthétiser et conceptualiser les dimensions politiques, sociologiques et psychologiques de son environnement**

- 4.A Analyser les tendances et en retirer les différents éléments sémiologiques, sociologiques et psychologiques

### Acquis d'apprentissage visés

Au terme de cette UE, l'étudiant sera capable de :

- situer sur une ligne du temps les grands mouvements artistiques et événements d'actualité ayant eu une influence

sur les médias de l'histoire de l'humanité.

- montrer l'importance du contexte historique général sur l'art (toutes périodes) et les médias contemporains.
- mettre en évidence les liens qui existent entre des événements historiques et le cinéma.
- montrer les interactions qui existent entre des formes d'arts cultes(anciennes ou modernes) avec le cinéma ou entre elles.
- comprendre la fonction(sociale, économique,..) que remplit une oeuvre et comment ces deux éléments interagissent entre eux.
- comprendre et mettre en évidence l'influence que les conditions de créations d'une oeuvre(psychologie de l'auteur, travail de groupe, technique disponible,...) ont sur sa forme finale.

### **Liens avec d'autres UE**

Prérequis pour cette UE : aucun

Corequis pour cette UE : aucun

## **3. Description des activités d'apprentissage**

Cette unité d'enseignement comprend les activités d'apprentissage suivantes :

ARAN1B05ANIA Histoire de l'art, des médias contemporains et du cinéma

48 h / 4 C

### **Contenu**

Les étudiants seront amenés à réaliser et présenter un projet vidéo personnel d'analyse d'un plan culte du cinéma dans lequel ils mettront en évidence le contexte historique et les référentiels culturels . Ils acquerront le vocabulaire et la grammaire cinématographique nécessaire à la bonne description d'un plan et au cours de l'exploration de l'histoire du cinéma l'importance des grands courants artistiques, des phénomènes socio-culturel ou des événements historiques sera mis en évidence.

### **Démarches d'apprentissage**

Il sera proposé aux étudiants de découvrir, au cours d'ateliers de travail, des thématiques différentes et il leur sera proposé, par la discussion, l'échange et les questions-réponses, d'y réfléchir afin de les contextualiser. Ensuite, des exemples d'analyses complètes seront présentées aux étudiants afin qu'ils puissent s'en inspirer. Enfin, lors d'échanges individuels, il sera proposé une aide à la finalisation de leur projet.

### **Dispositifs d'aide à la réussite**

Les exemples d'analyse donnés au cours ont pour vocation de permettre à l'étudiant de se situer par rapport à la qualité du travail d'analyse à fournir et du niveau de détail à atteindre.

Les questions réponses avec les étudiants visent à enrichir leur culture, les faire s'interroger sur les faits et l'interprétation qu'ils en donnent, leur ouvrir de nouveaux horizons, de porter à leur connaissance des faits historiques pouvant avoir eu une influence sur une oeuvre ou un courant artistique et s'assurer que le produit final correspond à ce qui est demandé.

Les cartes heuristiques seront utilisées pour permettre une visualisation claire et précise des interactions entre les événements ou pour souligner la richesse d'une oeuvre.

### **Ouvrages de référence**

Le logiciel libre Xmind qui permet l'élaboration de cartes mentales: <http://www.xmind.net/fr/>

Petite histoire de l'art, Chef d'oeuvre, mouvements, techniques, Susie Hodge, Flammarion 2017

30 000 ans d'art, L'histoire de la créativité humaine à travers le monde et le temps, Phaidon 2008

### **Supports**

portfolio en évolution

## 4. Modalités d'évaluation

### Principe

L'évaluation consistera en un examen écrit et/ou oral et un travail à remettre (Projet de ligne du temps).

Le travail journalier est primordial et compte pour 60%

La présence à tous les cours est obligatoire.

L'évaluation finale compte pour 40%.

Au Q3, l'étudiant ne rejoue que les 40% de l'examen. La note du travail journalier reste acquise.

### Pondérations

	Q1		Q2		Q3	
	Modalités	%	Modalités	%	Modalités	%
production journalière	Evc	60				
Période d'évaluation	Exm	40			Exm	40

Evc = Évaluation continue, Exm = Examen mixte

### Dispositions complémentaires

La remise du projet final de la ligne du temps est un préalable obligatoire pour passer l'examen final.

Référence au REE

Toute modification éventuelle en cours d'année ne peut se faire qu'exceptionnellement et en accord avec le Directeur de Catégorie ou son délégué et notifiée par écrit aux étudiants (article 10 du Règlement des études).