

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

1. Identification de l'Unité d'Enseignement

UE 11 Histoire de l'art, des médias contemporains et du cinéma			
Code	ARAN1B11ANI	Caractère	Obligatoire
Bloc	1B	Quadrimestre(s)	Q2
Crédits ECTS	2 C	Volume horaire	28 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	Renaud MORA-DIEU (renaud.mora-dieu@helha.be)		
Coefficient de pondération	20		
Cycle et niveau du Cadre Francophone de Certification	bachelier / niveau 6 du CFC		
Langue d'enseignement et d'évaluation	Français		

2. Présentation

Introduction

Au cours de son histoire, le cinéma et le cinéma d'animation ont subi beaucoup d'influences par la société en général (culture, événements, économie, arts, ...). Il a lui même parfois influencé son environnement.

A partir de quelques films charnières du cinéma, il vous sera proposé de découvrir ces influences, d'en comprendre les mécanismes passés pour pouvoir analyser le contexte dans lequel vous serez amené à travailler demain.

Ce sera également l'occasion d'aborder quelques bases sur les théories du cinéma et les références culturelles (les vôtres, celles du client ou du public)

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.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

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
- 4.C Mobiliser tout type de technique et d'expression à usage professionnel

Acquis d'apprentissage visés

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

- 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) et le cinéma ou entre elles.
- comprendre la fonction(sociale, économique,..) que remplit une œuvre cinématographique et comment ces deux éléments interagissent entre eux.

- comprendre et mettre en évidence l'influence que les conditions de créations d'une œuvre (psychologie de l'auteur, travail de groupe, technique disponible,...) ont sur sa forme finale.
- repérer les influences, réappropriations dans le milieu du cinéma, qu'il soit de divertissement, d'auteur ou...de propagande.
- distinguer le signifiant du signifié et la manière dont la symbolique joue un rôle dans un film.

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 l(es) activité(s) d'apprentissage suivante(s) :

ARAN1B11ANIA Histoire de l'art, des médias contemporains et du cinéma

28 h / 2 C

Contenu

Il sera proposé aux étudiants de visionner quelques films importants de l'histoire du cinéma et du cinéma d'animation.

A partir de ceux-ci, les influences et interactions entre le cinéma et son environnement seront mis en évidence ainsi que les théories qui ont amené à leur réalisation.

Démarches d'apprentissage

Le film sera visionné en début de cours et les étudiants seront amenés ensuite à effectuer une recherche permettant une analyse détaillée de ce film. A la fin de chaque session, une formalisation et un résumé sera proposé. L'analyse se construira de manière collaborative et les échanges questions-réponses seront primordiaux.

Dispositifs d'aide à la réussite

La recherche permettra à l'étudiant de découvrir par lui-même des faits inconnus et pertinents pour son futur métier.

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 qui ont eu une influence sur une œuvre et de les pousser sans cesse vers de nouvelles réflexions ou analyses.

La création d'un portfolio avec cartes heuristiques sera utilisé pour permettre une visualisation claire et précise des interactions entre les événements ou pour souligner la richesse d'une œuvre ainsi que pour mettre en place une dynamique de travail collaboratif.

Ouvrages de référence

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

N'importe quel ouvrage de l'éditeur Armand Colin consacré au cinéma : Armand Colin

Supports

Mind map collaborative

4. Modalités d'évaluation

Principe

Un travail d'analyse d'un film sera à remettre et compte pour 60%

Pour ce travail seront pris en compte la pertinence et la qualité de l'analyse fournie.

Le travail journalier compte pour 40%

La présence à tous les cours est obligatoire.

Au Q3, l'étudiant ne rejoue que son travail d'analyse. La note du travail journalier reste acquise.

Pondérations

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

Evc = Évaluation continue, Tvs = Travail de synthèse

Dispositions complémentaires

Néant

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).