

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			
Ancien Code	ARAN1B11ANI	Caractère	Obligatoire
Nouveau Code	XODM1110		
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 de la société en général (culture, événements, économie, arts, ...). Il a lui même parfois influencé son environnement.

Par ailleurs, ces environnements socio-économiques ne sont pas égaux dans le temps et l'espace.

A partir d'un florilège de l'animation sur les 5 continents et au cours de ces 120 dernières années, 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 mais surtout d'enrichir vos possibilités artistiques. 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).

D'autre part, le cinéma étant un langage, il vous sera proposé de continuer à pratiquer ce langage par l'intermédiaire d'exercices de visual storytelling.

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

Panorama de l'animation dans le temps et l'espace.

Contextualisation

Introduction à quelques théories du cinéma

Anthologie de films cultes ou remarquables(artistiquement, techniquement,..)

Pratique du visual storytelling

Démarches d'apprentissage

Analyse d'extraits de films

Cours magistraux

Portfolio

Echanges oraux et défense de points vue

Recherches et documentations

Exercices et projets de visual storytelling

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.

Sources et références

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

Le cinéma en perspective: une histoire, Jean-Louis Leutrat, Armand Colin 2018

La grammaire du cinéma, Yannick Vallet, Armand Colin 2016

Le vocabulaire du cinéma, Marie Thérèse Journot, Armand Colin 2015

Lire les images de cinéma, Laurent Jullier et Michel Marie, Larousse essais et documents 2012
 Genres et mouvements au cinéma, Vincent Pinel, Larousse essais et documents 2017
 Lire la peinture, Nadeije Laneyrie-Dagen, Larousse 2015
 Les techniques narratives du cinéma, J. Van Sijll, Eyrolles 2016
 Cinéma et Peinture, Joëlle Moulin, Citadelles et Mazenod 2011
 Cinéma et Mode, Joëlle Moulin, Citadelles et Mazenod 2016
 100 ans de cinéma d'animation, Olivier Cotte, Dunod 2015

Supports en ligne

Les supports en ligne et indispensables pour acquérir les compétences requises sont :

Mind map collaborative

Extraits de films

Mind map

Documentaires

4. Modalités d'évaluation

Principe

L'évaluation consistera en un examen écrit et/ou oral et un travail à remettre.

Ce travail est commun aux UE11 et UE13 . Il sera évalué conjointement.

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

Le travail journalier compte pour 60%

La présence à tous les cours est obligatoire.

Pondérations

	Q1		Q2		Q3	
	Modalités	%	Modalités	%	Modalités	%
production journalière			Evc	60		
Période d'évaluation			Exm	40	Exm	100

Evc = Évaluation continue, Exm = Examen mixte

Dispositions complémentaires

Néant

Référence au RGE

En cas de force majeure, une modification éventuelle en cours d'année peut être faite en accord avec le Directeur adjoint de département, et notifiée par écrit aux étudiants. (article 66 du règlement général des études 2024-2025).