

DNMADE

Diplôme national
des métiers d'arts
et du design

arts appliqués



école supérieure de design marseille

CATALOGUE DE COURS

DNMADE ANIMATION

Cinéma d'animation 2D & volume

16 bd Jeanne d'Arc 13005 MARSEILLE-04.91.36.52.10



lycée **marie curie**

SOMMAIRE

7

PRÉSENTATION

| | |
|-----------------------|----|
| [Le DNMADe] | |
| présentation du lycée | 04 |
| du diplôme | 06 |
| du parcours ANIMATION | 09 |
| Les enseignements | 12 |

18

CATALOGUE DN1 • S1 - S2

UE-01// 05

| | |
|--|----|
| ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES | |
| [Humanités] | 15 |
| [Culture des arts, du design et des techniques] | 16 |

UE-02// 06

| | |
|--|----|
| ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX | |
| [Outils d'expression et d'exploration créative] | 17 |
| [Technologies et matériaux-physique] | 18 |
| [Langue vivante étrangère] | 19 |
| [Outils et langage numérique] | 20 |
| [Contexte économique et juridique] | 21 |

UE-03/04//07/08

| | |
|--|----|
| ENSEIGNEMENTS PROFESSIONNELS | |
| - Techniques et savoir-faire | 22 |
| - Pratique et mise en œuvre de projet | 23 |
| - Communication et médiation de projet | 24 |
| - Accompagnement vers l'autonomie | 25 |
| - Parcours de professionnalisation | 26 |

31

CATALOGUE DN2 • S3 - S4

UE-09/ 13

| | |
|--|----|
| ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES | |
| [Humanités] | 28 |
| [Culture des arts, du design et des techniques] | 29 |

UE-10/ 14

| | |
|--|----|
| ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX | |
| [Outils d'expression et d'exploration créative] | 30 |
| [Technologies et matériaux-physique] | 31 |
| [Langue vivante étrangère] | 32 |
| [Outils et langage numérique] | 33 |
| [Contexte économique et juridique] | 34 |

UE-11/12//15/16

| | |
|--|----|
| ENSEIGNEMENTS PROFESSIONNELS | |
| - Techniques et savoir-faire | 35 |
| - Pratique et mise en oeuvre de projet | 36 |
| - Communication et médiation de projet | 37 |
| - Accompagnement vers l'autonomie | 38 |
| - Parcours de professionnalisation | 39 |

44

CATALOGUE DN3 • S5 - S6

UE-17/ 21

| | |
|--|----|
| ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES | |
| [Humanités] | 41 |
| [Culture des arts, du design et des techniques] | 42 |

UE-18/ 22

| | |
|--|----|
| ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX | |
| [Outils d'expression et d'exploration créative] | 43 |
| [Langue vivante étrangère] | 44 |
| [Outils et langage numérique] | 45 |
| [Contexte économique et juridique] | 46 |

UE-19/20//23/24

| | |
|---|----|
| ENSEIGNEMENTS PROFESSIONNELS | |
| - Techniques et savoir-faire | 47 |
| - Pratique et mise en oeuvre de projet | 48 |
| - Communication et médiation de projet | 49 |
| - Accompagnement vers l'autonomie | 50 |
| - Parcours de professionnalisation/ Stage | 51 |

57

annexes

| | |
|---------------------------------|----|
| DOCUMENTS TECHNIQUES | |
| [EC / UE/ ECTS] | 53 |
| [Lexique] | 57 |
| INFORMATIONS SPÉCIFIQUES | |
| [Événements] | 58 |
| [Partenariats] | 61 |
| [Bibliographie] | 64 |
| [Galerie] | 65 |

PRÉSENTATION

La formation

DNMADe

Diplôme National des Métiers d'Arts et du Design

ANIMATION

Cinéma d'Animation 2D & volume

[LE DNMADe]

présentation du lycée

présentation du diplôme

présentation du parcours ANIMATION

Les enseignements

DNMADe/

PRÉSENTATION DU LYCÉE MARIE CURIE



lycée **marie curie**

Proviseure// Béatrice BAÏDA
Proviseure Adjointe//Marie Catherine FORCIOLI

//LE LYCÉE EN CHIFFRES

Actuellement, le lycée compte 1400 élèves et étudiants répartis dans quatre filières technologiques : Sciences biologiques et biotechnologies//Tertiaire//Arts appliqués, 1000 étudiants pour 400 lycéens. 9 spécialités de bac, 3 bacs technologiques, 9 BAC+2 (BTS/CPGE), 4 BAC+3 (DE/DNMADe) et 1 BAC+5.

//LES ARTS APPLIQUÉS AU LYCÉE

1965, Le lycée Marie Curie est le premier établissement de Marseille à accueillir une formation d'arts appliqués. Le Brevet de technicien option volume et le Brevet de technicien option publicité devenus par la suite BT Arts appliqués option volumes

architecturaux (AA) et BT arts appliqués option Dessinateur maquetiste (DM).

1983, ouverture du BTS expression visuelle option espace de communication (qui deviendra BTS design de communication espace et volume-DCEV), comme poursuite d'étude pour le BT.

2006/09, fermeture progressive des BT AA & DM au profit de l'ouverture d'un DSAA Événementiel, d'une MANAA (Mise à niveau en arts appliqués) et d'un DMA(diplome des métiers d'arts) cinéma d'animation (CA).

2018 déplacement du DSAA Événementiel au lycée Denis Diderot.

2017/19 fermeture progressive des MANAA, BTS DCEV et DMA CA au profit de la réforme arts appliqués du DNMADe (Diplome national des métiers d'arts et du design).

LYCÉE MARIE CURIE
DNMADe ANIMATION Cinéma d'Animation 2D & volume



Formations générales et technologiques

| | |
|-------------------------------------|---|
| BAC général 8 spécialités | Cinéma audiovisuel |
| | Histoire/ géographie, géopolitique et sciences politiques |
| | Littérature, langues et cultures étrangères (Anglais) |
| | Mathématiques |
| | Numérique et sciences informatiques |
| | Physique/Chimie |
| | Sciences de la vie et de la terre |
| | Sciences économiques et sociales |

BAC

| | |
|--|--|
| BACS Technologiques 3 domaines | Département tertiaire |
| | BAC STMG Ressources Humaines et Communication |
| | BAC STMG Systèmes d'Information de Gestion |
| | BAC STMG Gestion et Finance |

* **option** management en seconde

| | |
|--|---|
| BACS Technologiques 3 domaines | Département sciences |
| | BAC ST2S Sciences et Technologies de la Santé et du Social |
| | Bac STL Biotechnologies |
| | Section Euro STL Biotechnologies |

* **options** biotechnologies et santé sociale en seconde

| | |
|--|-----------------------------------|
| BACS Technologiques 3 domaines | Département arts appliqués |
|--|-----------------------------------|

* **option cinéma audiovisuel** en seconde

* **Spécialité Cinéma audiovisuel** 1ere et Tle

| |
|---|
| BAC+2 |
| BTS SAM - Support à l'Action Managériale |
| BTS SIO - Services informatiques aux organisations |
| BTS CG Comptabilité et Gestion |

| |
|---|
| CPGE TB Classe Préparatoire aux Grandes Ecoles Technologie Biologie Médicale |
| BTS ABM Analyses de Biologie Médicale |
| BTS Bioanalyses et Contrôles |
| BTS Biotechnologies |
| BTS Diététique |
| BTS Economie Sociale Familiale |

| |
|-----------------------------------|
| Département arts appliqués |
|-----------------------------------|

| |
|---|
| BAC+3 |
| DCG Diplôme de Comptabilité et Gestion |

| |
|---|
| Diplôme d'État Conseiller Economie Sociale Familiale |
|---|

| |
|---|
| ésdm |
| DNMADE Cinéma d'animation 2D et Volume |
| DNMADE Événement Dispositifs de scénographies urbaines, commerciales et culturelles. |

16 bd Jeanne d'Arc
13005 Marseille
04 91 36 52 10
site LT Marie curie
<http://www.lyc-curie.ac-aix-marseille.fr>



//ESDM

École supérieure de design de Marseille, est un titre crée en 2019 qui réunit les établissements avec les filières d'arts appliqués de Design et de Métiers d'art.

//LIENS

LYCÉE

<https://www.youtube.com/channel/UCl3xkNv5kZmuU-fLbSrQilwA/featured>

<http://www.lyc-curie.ac-aix-marseille.fr/spip/>

ÉVÈNEMENT

<https://lyceemariecurieart.wixsite.com/lmc13>

ANIMATION

<https://vimeo.com/user10558143>

<https://www.youtube.com/channel/UCNNGEMm19S-DfJYazk1139tw/featured>

courriel tertiaire
ddpt.ter.0130051k@ac-aix-marseille.fr
courriel sciences
ce.0130051k@ac-aix-marseille.fr
Courriel arts appliqués
sylvie.malolepsy@ac-aix-marseille.fr ou
artsap.lmc@laposte.net



département **arts appliqués**





Le DNMADe Cinéma d'animation 2D et volume est un cycle de formation en 3 ans, délivrant un diplôme national valant grade de Licence. Ce diplôme permet d'envisager une continuité vers une formation de niveau Master, ou une intégration en milieu professionnel.

//OBJECTIFS DE LA FORMATION

La formation a pour objectif de conduire ses étudiants à une première qualification professionnelle dans la réalisation de films d'animation. Le diplôme national des métiers d'art et du design confère un diplôme valant grade licence et est reconnu au niveau européen (180 ECTS), il permet soit de s'insérer au niveau professionnel, soit de poursuivre des études en France et à l'international. Chacune des trois années permet l'obtention de 60 crédits ECTS.

//CONDITIONS D'ENTRÉE

Cette formation est destinée à tous les bacheliers de l'enseignement secondaire qui désirent poursuivre des études dans le secteur du design. La durée des études est de 3 années.
Modalités de recrutement :
Les candidats doivent remplir un dossier sur la plateforme Parcoursup. En complément des candidatures via Parcoursup.

// ORGANISATION PÉDAGOGIQUE

Progressivement sur les trois ans, s'opère une fusion des apports des différents pôles au sein du projet DNMADe de l'étudiant. La structure pédagogique est alors pensée en maillage afin d'induire une cohérence d'ensemble des contenus et faciliter les interactions. Le découpage et l'organisation des enseignements, ainsi que leur circonscription, s'articulent de manière systémique. Dans la même logique, l'emploi du temps est organisé de manière



à permettre le décloisonnement des différents enseignements pour acquérir plus de flexibilité aux moments opportuns, au service de la construction interdépendante des savoirs.

// SEMESTRIALISATION //STAGES

La durée de la formation est de trois années, soit six semestres. Courant janvier se dérouleront différentes commissions.

// COMMISSIONS

Une commission pédagogique académique est placée auprès du chef d'établissement. Elle se prononce sur l'organisation de la formation et les modalités d'évaluation des étudiants. Les décisions relatives au passage des étudiants dans l'année

supérieure, aux redoublements et aux dispenses de scolarité, de stages ou d'épreuves lui sont également soumises pour avis. Un conseil de perfectionnement est en charge de la validation des UE.

En DNMAde 1, les étudiants devront effectuer un stage d'observation (de 2 semaines maximum) et de découverte d'un contexte professionnel pour définir leur parcours. Ces 2 semaines de stage seront positionnées courant du 2ème semestre. Pour les étudiants dont les choix de parcours ne seraient pas déterminés, des stages d'immersion dans d'autres structures de formation pourraient être envisagés au mois de janvier. En DNMAde2, les étudiants feront un stage pratique de 12 à 16 semaines dans une ou deux entreprises.

//POURSUITE D'ÉTUDES

Le grade LICENCE que confère le diplôme permet l'accès aux diplômes de niveau 1 : MASTER universitaires ainsi qu'aux parcours proposés par les lycées de l'Éducation Nationale et les écoles supérieures d'art du ministère de la Culture.

PARCOURS DNMADe / PRÉSENTATION DU DIPLÔME

« Une première année propédeutique, // POUR Y ACCÉDER

suivie d'une année de spécialisation et d'une 3ème année développant un projet professionnel.

Le DNMADe est accessible à tous types de bac. Une formation en dessin, par spécialité, cours du soir ou autre, sera néanmoins nécessaire à l'entrée en DNMADe ANIMATION.



| FORMATIONS D'ORIGINE | BAC GÉNÉRAL BAC STD2A BAC PRO AUTRE ? | | | |
|----------------------|--|---|--|----------------|
| | | | | |
| 1ÈRE ANNÉE DN1 | S1 | Fondamentaux et micro-projets | | |
| | S2 | Développer les compétences spécifiques et pluridisciplinaires | | STAGE 15 JOURS |
| 2ÈME ANNÉE DN2 | S3 | Approfondissement des compétences spécifiques et transversales (mobilité) | | |
| | S4 | Approfondissement des compétences spécifiques et transversales (mobilité) | | STAGE 3 MOIS |
| 3ÈME ANNÉE DN3 | S5 | Spécialisation, savoir-faire, initiation à la recherche, projet professionnel | | MÉMOIRE |
| | S6 | Spécialisation, savoir-faire, projet professionnel (projet MADe) | | PROJET |
| POURSUITE D'ÉTUDES | DSAA MASTER ÉCOLE SUP AUTRE | | | |

En France, le cinéma d'animation est une véritable industrie qui compte énormément de professionnels au statut d'intermittent du spectacle. La french touch dans ce domaine est particulièrement appréciée.

Il est présent au cinéma au travers de plus en plus nombreux longs métrages, mais aussi à la télévision avec les publicités, les séries télévisées, les intermèdes de chaînes animées, les génériques de films et enfin dans les nouveaux médias, sur les smartphones, tablettes et autres interfaces web. A bien y regarder, nous sommes entourés d'animation plus ou moins courtes.



//PRÉSENTATION

Le DNMADe cinéma d'animation fait suite au DMA cinéma d'Animation, il permet d'accéder ainsi à divers métiers tels que : concepteur, réalisateur, animateur, storyboarder, designer (personnages et décors), Infographiste 2D, décorateur, layoutman, compositeur image...

Ce parcours permet de former des créatifs polyvalents dans le domaine du cinéma d'animation.

En explorant la chaîne de fabrication d'un film d'animation (Pré-production, Production et Post-production), il développe des compétences artistiques (design de personnages, de décors, styles graphiques), techniques (dessin animé, stop-motion, logiciels) et théoriques (langage cinématographique, scénarisation, narration) qui lui permettent d'intégrer des équipes de réalisation de films d'animation au niveau national et international (story-board-animation montage compositing).

A la découverte des métiers du film d'animation et de la chaîne de

fabrication pour la mise en oeuvre de courts et longs métrages, Domaines explorés :

Animation 2D digital et traditionnel, auteur-réalisateur, court métrage...

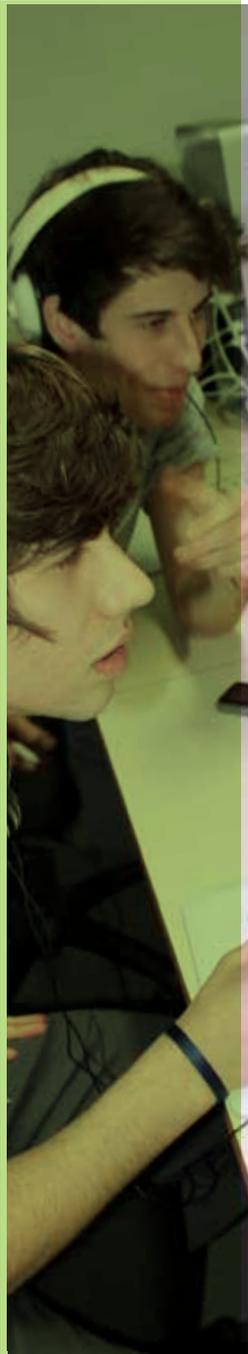
Animation volume : Stopmotion, pâte à modeler, pixilation, papier découpé, peinture animée...

Animation-communication, motion design- spot tv, interludes...

Documentaire, clip musical, film institutionnel...

Développement des compétences et des cultures : artistiques-techniques et technologiques-cinématographiques.

Le titulaire sera apte à assumer au niveau européen et international, seul ou au sein d'une équipe, une part des responsabilités artistiques et techniques dans les étapes de conception et de réalisation d'un film d'animation.



//TRADITION DU DESSIN

Depuis maintenant plus de 50 ans, nous développons au lycée Marie Curie les savoir-faire plastiques et graphiques. La main a toute son importance dans la conception et s'avère un jalon essentiel de la continuité du cerveau. Le design est avant tout un dessin explicite et démontrant avec pertinence un dessein. La première année permettra d'étudier, d'analyser, d'expérimenter autour de l'image et du visuel. L'étudiant sera amené à explorer des techniques, d'avoir conscience de tout ce qui est sous tendu dans une image. La perspective, le modèle vivant, la ligne, la construction, la composition, l'expressivité de l'écriture plastique ... seront abordés à ce moment là afin de développer le sens de l'observation. Il s'agit de concevoir, c'est-à-dire penser, envisager, interpréter, mais également de réaliser, c'est à dire produire, réaliser et mettre en œuvre. De l'idée au film fini, l'étudiant sera amené à mettre en scène ses projets.

D'abord abordé au travers des techniques traditionnelles, encres, aquarelles, gouaches, pastels, craies, acryliques etc... Très rapidement les techniques sont adaptées aux caractéristiques 2D

numériques. L'œil et la main, ayant été exercés, rien de plus facile pour l'étudiant que de changer de support ou d'outil en conservant la pertinence et l'efficacité des ses interprétations plastiques. L'animation est enseignée selon cette conception, aussi, nous abordons l'animation traditionnelle sur papier, autant que sur des logiciels d'animation 2D numériques (au travers de différents logiciels).

//COULEUR

L'art de la couleur, est également abordé au fil de la formation. Des fondamentaux théoriques à la pratiques, il s'agira de les appréhender et de les expérimenter au travers de différentes techniques. Tel un directeur de la photographie, l'étudiant pourra ainsi, à terme, envisager l'univers et l'ambiance de son film dans toute sa plasticité. Que ce soit en référence à une époque, un lieu, un style, en jouant sur les contrastes, les harmonies, les saturations, les valeurs etc...La valeur expressive de la couleur, se fait force de connotation et de dénotation dont il s'agira d'user à bon escient. Un bon film ne repose pas seulement sur une histoire intéressante et



la performance des acteurs. C'est aussi une combinaison de décors, de musique, de mise en scène, et surtout d'un choix de couleurs. On ne remarque pas toujours le rôle de la couleur et de la lumière dans les films ; or il est primordial. Elle permettent au spectateur de se repérer, elle font avancer l'histoire, elle créent des détails frappants, elles égaiern la vue, elles aident à la construction des personnages, etc...

//VOLUME

Attention, il ne s'agit pas ici d'animation 3D numérique mais d'animation traditionnelle en volume. L'animation en volume (en anglais stop motion) est une technique d'animation utilisée avec des objets réels, dotés de volume. Alors que les objets sont immobiles en eux-mêmes, cette technique permet de créer l'illusion qu'ils sont dotés d'un mouvement naturel. Différents types d'objets sont utilisés à cette fin : des figurines articulées, des maquettes articulées, du papier plié, de la pâte à modeler, etc... Des exemples célèbres de films ayant recouru à cette technique sont King Kong (1933),

de nombreux films fantastiques de la seconde moitié du XXe siècle dont ceux du célèbre Ray Harryhausen (1920-2013) ou, plus récemment, L'Île aux chiens (2018), de Wes Anderson, parmi bien d'autres exemples.

Il s'agira tout d'abord d'appréhender le volume, en tant que tel, au travers de maquettes qui pourront être appréhendées sous l'aspect technique, plastique, volumique... Ensuite d'envisager le volume en intégrant la notion de temporalité, en proposant des expérimentations filmiques aux techniques variées. L'étudiant pourra alors, à terme, envisager cette technique de manière plus précise pour un projet plus personnel.

Savoirs et savoir-faire vont de pair dans cette formation. Parfois la tête crée et la main suit, parfois la main initie et la tête envisage. Toutes ces postures sont propices à inventer des histoires et des scénarios narratifs mais aussi des univers et des mondes fantastiques.



ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

HUMANITÉS

L'enseignement des Humanités structure de façon à la fois spécifique et transversale la formation intellectuelle des étudiants, ainsi que leur formation méthodologique.

CULTURE DES ARTS

Cet enseignement a pour objectif la transmission de savoirs théoriques (notamment historiques, esthétiques, sociologiques et techniques) constitutifs d'une culture artistique fondamentale puis plus spécifique aux métiers d'art et au design et répondant à une spécialisation progressive du cursus.

ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

OUTILS D'EXPRESSION ET D'EXPLORATION CRÉATIVE

Découvrir et pratiquer les outils d'expression fondamentaux, puis de définir une démarche singulière par le biais des moyens d'expression et d'exploration créative : graphiques, plastiques et volumiques.

TECHNOLOGIE & MATÉRIAUX (DONT 1H SCIENCES)

Comprendre des supports techniques et technologiques par l'observation et l'analyse, l'apprentissage, la pratique et le transfert vers les métiers d'art et le design.

En lien avec les technologies, compréhension opérationnelle des propriétés physiques ou chimiques des systèmes mis en œuvre.

LANGUE VIVANTE ÉTRANGÈRE

Afin de motiver et d'enrichir le travail de compréhension et d'expression, la consolidation et le développement des compétences langagières des étudiants, étude de textes fondateurs ou d'œuvres emblématiques, et approche de productions historiques et contemporaines, dans le domaine.

OUTILS & LANGAGE NUMÉRIQUE

Alors que toutes les activités humaines sont concernées par les logiciels, et plus globalement par le développement des technologies et des médias numériques, cet enseignement permet de développer un rapport pratique et critique au numérique

CONTEXTE ÉCONOMIQUE ET JURIDIQUE

Cet enseignement apporte au futur titulaire du diplôme les connaissances et compétences d'économie- gestion qu'il sera amené à mobiliser dans le cadre de ses activités professionnelles.



ENSEIGNEMENTS & **PRATIQUES** **PROFESSIONNELS**

SAVOIR-FAIRE ET EXCELLENCE TECHNIQUE

Il s'agit ici en premier lieu d'acquérir les techniques et d'en faire des outils de création.

PRATIQUE & MISE EN OEUVRE DE PROJET

Le projet concentre création, recherche et développement.

Le microprojet individuel permet à l'étudiant de découvrir toutes les étapes d'une démarche de création, de la programmation jusqu'à la réalisation. Le projet made est évalué lors d'une soutenance orale devant un jury.

COMMUNICATION & MÉDIATION PROJET

Le projet concentre création, recherche et développement. Le microprojet individuel permet à l'étudiant de découvrir toutes les étapes d'une démarche de création, de la programmation jusqu'à la réalisation. Le projet MADE est évalué lors d'une soutenance orale devant un jury.

ACCOMPAGNEMENT VERS L'AUTONOMIE (DN1)

Pour accueillir les publics diversifiés

DÉMARCHE DE RECHERCHE EN LIEN AVEC LE PROJET (DN2/DN3)

Analyser, questionner/interroger la pratique

PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION

Initiation et construction du parcours, individualisation, tutorat, visites d'entreprises, partenariats, recherches en soutien et enrichissement du projet.

STAGE

Afin de consolider et d'enrichir son parcours, des périodes de stage au cours des trois années autoriseront sous une forme fractionnée plusieurs expériences. Un stage de 2 semaines (maximum 70 heures) au cours du deuxième semestre. Un stage professionnel de 12 à 16 semaines (entre 420 h et 560 h) au sein de structures professionnelles.



**1ere année/
DN1**

**CATALOGUE
DE COURS**

DNMADe

Diplôme National des Métiers d'Arts et du Design

ANIMATION

Cinéma d'Animation 2D & volume

[Enseignements génériques]

[Enseignements transversaux]

[Enseignements professionnels]

CATALOGUE DE COURS

ENSEIGNEMENTS
GÉNÉRIQUES

DN1: UE1-5//

S1-EC 1.1 /// S2-EC 5.1

HUMANITÉS

« *L'enseignement de lettres permet d'explorer les différentes façons de construire et de raconter une histoire. Une bonne culture générale des différents genres littéraires, des codes et modes de narration permet de faire des choix assumés et réfléchis dans sa propre démarche de création. La lecture et l'analyse des œuvres sont ici complémentaires de la production personnelle et d'une démarche critique.* »

//OBJECTIF DU COURS /

- Apprendre à analyser des textes littéraires et des œuvres appartenant à d'autres genres artistiques
- Expérimenter différentes façons de construire et de raconter une histoire
- Faire des choix narratifs cohérents et justifier ces choix

//COMPÉTENCES GLOBALES /

- Mobiliser une culture générale artistique et littéraire pour situer une œuvre dans une époque, un mouvement, un courant de pensée
- Repérer et expliquer les choix narratifs d'un récit (voix narrative, focalisation, chronologie, registre...)
- Mettre en œuvre différentes techniques narratives dans une démarche de création personnelle et cohérente
- Énoncer ses idées et argumenter ses choix de manière claire et construite

//CONTENUS DE FORMATION /

- Lecture et analyse d'œuvres littéraires de différentes époques et différents genres.
- Analyse des caractéristiques narratives d'autres genres (spectacle vivant, musique, cinéma, journalisme...).
- Production de textes narratifs
- Production de textes d'accompagnement à la démarche cinématographique (pitch, synopsis)
- Exposés oraux sur des genres, des notions, des œuvres mettant en œuvre différentes modalités du récit

Évaluation

Contrôle continu
Productions écrites en alternance en classe et en autonomie
Exposés oraux présentés en classe.

Organisation /

Cours magistraux, exposés par les étudiants, ateliers de lecture et d'écriture.

Validation /

Validation par le professeur (contrôle continu).
Attribution d'4 ECTS par semestre

Horaires /

2h / CM hebdomadaire.

« Construction d'un socle commun de connaissances et jalons de grands repères chronologiques. Les fondements de l'histoire de l'art, compréhension et usage d'un champ référentiel, chronologique et thématiques transversales. »

//OBJECTIF DU COURS /

L'objectif est l'acquisition et la transmission d'un socle de connaissances d'une culture artistique ouverte, orientée vers la mise en perspective de l'art et des arts appliqués (design, graphisme, métiers d'art...), et plus particulièrement du cinéma.

Introduction aux grands jalons de l'histoire de l'art dans un déroulement chronologique par séquence, ou/et thématique en lien avec le cinéma, histoire et techniques du cinéma. La méthodologie d'analyse d'images sera abordée.

//COMPÉTENCES GLOBALES /

L'étudiant doit se constituer une culture artistique et une culture plus spécifique du cinéma permettant des croisements avec les enseignements pratiques et professionnels.

L'étudiant devra adopter une attitude de veille culturelle.

- Mobiliser une culture générale artistique et une connaissance des concepts issus de disciplines connexes pour analyser et apprécier les contextes de création,

conception et production du design et des métiers d'art au regard de leurs dimensions historique, sociétale, esthétique, technologique, économique et environnementale.

- Identifier, sélectionner, organiser diverses ressources spécialisées, pertinentes et vérifiées, pour documenter un sujet.

- Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique.

//CONTENUS DE FORMATION /

Ce socle de connaissances se construit à partir de cours, l'analyse d'oeuvres et de films, la réalisation d'exposés, de fiches de synthèse...

Les procédés de l'analyse d'une oeuvre ou d'un objet seront abordés pour comprendre les enjeux spécifiques de créations en s'appuyant sur des approches questionnantes.

Des visionnages de tout ou parties de films permettront l'acquisition d'une culture cinématographique.

Des visites d'expositions pourront également être organisées.

Évaluation /

Productions écrites et graphiques comme des recherches documentaires, la production de fiches de synthèse, le contrôle de connaissances, pouvant s'accompagner d'exposés oraux.

Les différentes productions seront évaluées en cours de formation.

L'évaluation porte sur la mobilisation d'une culture artistique, l'identification, la sélection et l'organisation de ressources, l'esprit d'ouverture et la distanciation critique.

Organisation /

Travail individuel, en binôme ou en groupe.

Validation /

Validation par le professeur (contrôle continu). Attribution de 4 ECTS par semestre

Horaires /

3h hebdomadaire (2H/TD-1H/CM).

« L'apprentissages des médiums
fondamentaux
et des modes d'expérimentations
sont à la base de tout travail
de création... »

//OBJECTIF DU COURS /

permettre à chaque étudiant

- d'apprendre et d'approfondir les techniques graphiques fondamentales
- d'entreprendre des recherches plastiques variées pour expérimenter et découvrir des expressions diversifiées.

//COMPÉTENCES GLOBALES /

Il s'agira:

- d'apprendre à construire espaces, volumes, corps humain
- en respectant formes, proportions, directions, perspectives.
- d'utiliser des techniques graphiques variées pour traduire la diversité du monde sensible
- de savoir réaliser des mélanges colorés pour traduire la complexité chromatique du monde observé et en produire aussi des interprétations personnelles et

oniriques.

- de pratiquer de manière individuelle, affirmée et régulière, le dessin sous forme de carnets de croquis, d'observation, d'expression.

//CONTENUS DE FORMATION /

Par des exercices variés et progressifs, chaque étudiant sera amené à :

- expérimenter de nombreux outils et techniques d'expression (mine de plomb, fusain, pastel, encre et peinture, papier découpé...) afin de découvrir et s'approprier des modes d'expressions très variés.
- associer les techniques mise en oeuvre à des références culturelles et artistiques.

Évaluation /

A partir des exercices proposés, l'évaluation elle portera sur le :

- l'investissement et la régularité de l'étudiant en cour
- la diversité des explorations réalisées
- la capacité à tenir compte des remarques et suggestions de l'enseignant
- la progression vers la maîtrise des outils et des moyens d'expression
- le travail personnel et volontaire réalisé par l'étudiant (carnets de croquis)

Organisation /

travail de TP, exercices individuels / évaluation collectives

Validation /

Validation par le professeur, contrôle continu
Attribution de 3 ECTS par semestre

Horaires /

6h par semaine (1 h CM, 5 h TD)

« Il s'agit de donner aux étudiants les bases théoriques et pratiques élémentaires nécessaires pour représenter de façon crédible ou caricaturale les situations rencontrées en cinéma d'animation en lien avec les différents domaines de la physique (Mécanique, Optique, et Acoustique) et de la perception. »

//OBJECTIF DU COURS /

L'objectif de cette première année est d'asseoir les bases de l'analyse et de la compréhension de l'image, et de donner les bases théoriques et pratiques élémentaires en optique, en mécanique et en acoustique en lien avec le cinéma d'animation.

//COMPÉTENCES GLOBALES /

Mettre en œuvre les aspects techniques et théoriques enseignés au travers de réalisations au sein d'ateliers (productions visuelles et/ou orales et/ou écrites). Analyser, synthétiser, argumenter dans le cadre d'évaluations sur table et de productions en autonomie. Maîtriser l'expression écrite et orale dans le cadre de productions écrites et/ou orales intégrant les

notions de physique développées en cours. Travailler en équipe dans le cadre d'ateliers collectifs.

//CONTENUS DE FORMATION /

Perception du relief, perspective et positionnement dans l'espace. Maîtrise de la proportionnalité. Aspects mécaniques statiques, cinématiques et dynamiques élémentaires. Acoustique et optique : apports théoriques et pratiques élémentaires. Le contenu exact de la formation dépendra des acquis préalables des élèves et des projets interdisciplinaires mis en œuvre.

Évaluation /

Elle sera mixte et inclura des productions personnelles (écrites et/ou visuelles et/ou orales) en autonomie, des productions assistées en classe et des évaluations ponctuelles sur table en temps limité. Elle intégrera autant que possible du travail transversal.

Organisation /

Des cours magistraux (accompagnés d'exercices appliqués) alterneront avec des Ateliers de création en fonction de la progression choisie par l'enseignant. Il s'agira de promouvoir autant que possible la transversalité des enseignements et l'adaptation au profil singulier de chaque élève.

Validation /

Validation en contrôle continu par le professeur pour l'attribution de 2 ECTS par semestre

Horaires /

2H/CM par semaine

« Les travaux de construction d'un film animé sont assujettis plus ou moins rapidement à une intégration numérique.

Non seulement la diffusion et la communication, mais aussi les étapes préparatoires et la fabrication sont liées par une multitude de logiciels spécialisés qui dialoguent et se complètent.

Ce cours a pour ambition de permettre à l'étudiant de devenir partie active et critique de cet environnement numérique.

//OBJECTIF DU COURS /

S1 : Bases de prise en main des logiciels communs aux domaines de l'impression et de la vidéo

S2 : Prise en main des logiciels spécifiques à l'animation

//COMPÉTENCES GLOBALES /

S1
Manipulations de base des outils, de la création à une production simple ;

Usage spécifique et passerelles communes.

S2
Connaissance des opérations propres à chaque logiciel, manipulations optimisées
Préparation des logiciels pour un but fixé. Manipulations spécifiques

Production fiable de fichiers numériques, animatiques, rendus.

//CONTENUS DE FORMATION /

S1 - approche des interfaces et méthodes de travail sur Illustrator, Photoshop, InDesign, Flash-Animate.

-Travaux dirigés en exercices spécifiques à chaque logiciel, puis croisements de fichiers (exportation, import, conversion de données, retouches, etc.)

S2 - Aborder de manière rigoureuse et méthodique les logiciels préférentiels ou spécifiques dans l'animation, dans leur usage et leur mode de fonctionnement :

Production// Flash, TV Paint, Photoshop – Post-

Production //After Effects, Première, Final Cut

Évaluation /

Ponctuelle ou continue de chaque production. L'évaluation est individuelle ou collective, au regard des nécessités de l'apprentissage

Organisation /

Atelier de pratique dédié, équipé d'ordinateurs individuels et autre matériel informatique. Travaux dirigés sur exercices spécifiques à chaque logiciel, à partir de mini-projets, permettant de travailler dans la suite logique de la production.

Transversalité possible avec les cours de Pratique et mise en œuvre du projet, Outils d'expression et d'exploration créative, Techniques et savoir-faire.

Validation /

Validation d'UE en fin de semestre par moyenne, par le professeur.
attribution de 2 ECTS par semestre

Horaires /

1H/TD-1H/CM par semaine

« *L'anglais est au coeur du monde de l'art et de l'animation. Véritable langage artistique, il est un outil de création, d'expression et de valorisation internationale au service du professionnel. Ces deux semestres seront consacrés à une introduction large dans le domaine.* »

//OBJECTIF DU COURS /

Permettre à chaque étudiant :

- d'harmoniser et affermir sa maîtrise de l'anglais, sa compréhension et son expression écrites et orale à visée B2 du Cadre européen commun de référence pour les langues (CECRL).

- de comprendre et d'analyser des documents et créations

en anglais dans l'ensemble des domaines artistiques
- d'expliquer en anglais ses projets et sa vision artistique,
- de travailler seul, à deux ou en équipes sur des projets créatifs intégrant la langue vivante.
- d'intégrer l'anglais à ses compétences professionnelles et à leur valorisation.

Chaque étudiant devra:

- lire, écouter, visionner des documents en anglais liés au domaine de la création et développer son esprit critique
- décrire, analyser, et argumenter en anglais à propos des projets personnels et ceux de ses camarades, élaborés spécifiquement pour cette UE.

- se former aux domaines du dessin, de la peinture, de la sculpture, de l'architecture et de l'animation en anglais.

//CONTENUS DE FORMATION /

Travaux dirigés en anglais avec présentations orales et écrites sur supports graphiques.

Travail théorique de compréhension et analyse de documents artistiques authentiques de formats divers.
Pratique et analyse de la langue et réflexion grammaticale.

Évaluation /

Contrôle continu de présentation orale et écrite de projets individuels ou collectifs sur supports graphiques.
Contrôles ponctuels de vérification des acquis.

Organisation /

Cours théoriques et Travaux dirigés centrés sur la prise de parole, libre ou structurée, avec élaborations écrites.

Validation /

Validation en contrôle continu et en examens ponctuels par le professeur pour l'attribution de 2ECTS par semestre

Horaires /

2H hebdomadaire

//COMPÉTENCES GLOBALES /

« **La découverte du contexte économique et juridique du secteur du cinéma d'animation sera abordée sous l'angle de l'analyse de données fournies à l'étudiant qui devra être capable de les exploiter en prenant en compte les contraintes juridiques du thème abordé. Les analyses porteront sur des cas réels issus de sources officielles comme par exemple les bases de données fournies par l'Institut National de la Propriété industrielle ou les informations issues des greffes des tribunaux de commerce en matière comptable** »

//OBJECTIF DU COURS /

Le cours de « contextes économiques et juridiques » poursuit des objectifs variés et à la fois ambitieux puisqu'il doit permettre à chaque étudiant :

- de comprendre la variété des organisations autant du point de vue de leur statut (organisations privées ou publiques) que de leur but (avec ou sans but lucratif) ou de leur environnement.
- de s'initier au droit de la propriété intellectuelle par l'étude de la propriété littéraire et artistique sur des œuvres littéraires, cinématographiques pour lesquelles seront abordés le droit moral et le droit patrimonial associés à l'œuvre ainsi que les droits de propriété industrielle s'appliquant aux brevets, marques, dessins et modèles
- d'aborder la gestion des organisations afin d'être capable de lire et d'interpréter les documents comptables de synthèse.

//COMPÉTENCES GLOBALES /

Chaque étudiant devra être :

- capable d'analyser une documentation économique et juridique,
- d'analyser et de comprendre les documents de synthèse d'une entreprise du secteur du cinéma d'animation.
- rechercher les détails de la protection d'une œuvre artistique et les droits d'usage qui y sont associés.

//CONTENUS DE FORMATION /

Le cours s'appuiera sur l'analyse de documentations économiques issues de sources officielles. Les études porteront sur des cas réels d'entreprises. L'outil numérique pourra être utilisé dans le cadre de travaux dirigés dont le but est de former l'étudiant à la recherche documentaire en vue d'exploiter des données. L'étudiant sera sensibilisé aux problèmes de la protection des productions immatérielles. Quel intérêt présente la protection d'une œuvre ? Comment la protéger ? quels droits d'usage accorder ?

Évaluation /

Evaluations écrites qui porteront sur l'analyse de cas d'entreprise, d'une documentation juridique relative à propriété intellectuelle et de cas relatifs à la gestion des entreprises.

Organisation /

Cours et travaux dirigés. Utilisation de l'outil informatique.

Validation /

Validation en contrôle continu par le professeur.
Attribution de 2 ECTS par semestre

Horaires /

Horaires / 1H/CM hebdomadaire

« L'animation se compose d'une succession d'images fixes et de décors. Il conviendra avant toute chose d'introduire la notion d'espace et de temps et de maîtriser l'image fixe avant d'aborder les images en mouvement. Ensuite, la mise en mouvement de ces images sera abordée progressivement autour de fondamentaux qu'il conviendra de maîtriser pour animer. L'expérimentation est le maître mot du processus de création et l'animation expérimentale, vue de manière non exclusive, trouve ici toutes ses lettres de noblesses en laissant la place à l'erreur et au hasard maîtrisé. A ce titre, l'étudiant peut inventer de nouveaux processus de création et contribuer à inventer des techniques d'animation novatrices capables de produire de nouvelles images. »

//OBJECTIF DU COURS /

Les savoirs-faires techniques et technologiques sont des moyens de création qu'il s'agit de savoir exploiter dans la réalisation d'un projet utilisant les images animées. Ce cours est le lieu des apprentissages pratiques et professionnels et s'articule entre les outils technologiques et les techniques pratiques d'animation.

//COMPÉTENCES GLOBALES /

Il s'agira donc notamment :

- de savoir repérer, identifier et comprendre les différentes techniques d'animation utilisées dans l'histoire du cinéma et du cinéma d'animation .
(en relation avec le cours de Culture des Arts)
- de développer des savoir-faire, techniques et technologiques, comme outil de conception et de création d'images fixes.
- de savoir exploiter quelques techniques d'animation simples pour fabriquer des images animées.

//CONTENUS DE FORMATION /

Le cours interrogera le processus de création au travers d'exercices pratiques progressifs ayant pour finalité :

- des images liées à la pré-production en animation
- des images animées liées à la production en animation ainsi que leurs décors.

Sensibilisation à l'image :

- Comment développer son expression artistique ?
- Comment cadrer, composer une image et en faire un plan de cinéma ?
- Comment exploiter le langage cinématographique en développant une écriture graphique et/ou plastique ?
- Comment imaginer un décor en perspective ?
- Comment utiliser les différents points de vue ?
- Comment exploiter la lumière et mettre en scène ?

Narration par l'image :

- Comment mettre en image un texte narratif ?
- Comment considérer l'image fixe comme support de narration ?
- Comment envisager la narration à partir d'images multiples ?
- Comment adapter une oeuvre au cinéma à partir de techniques diverses d'animation ?
(pixillation, prise de vue réelle, stop-motion, etc...)

Initiation à la Bible graphique :

- Comment envisager la genèse d'un projet de cinéma d'animation ? Et quelles étapes doit-on prendre en compte pour sa mise en place ?
- Bible, décors, personnages, ambiances, adaptées aux techniques d'animation travaillées.

Expérimentations planes et volumiques :

- Expérimentation de techniques variées (Pixillation, stop motion, papiers découpés, Prise de vue réelle, en fonction des besoins).
- Comment la spatialité permet d'exploiter différents types de volumes en animation et en décor ?
- Comment valoriser les manipulations gages de découvertes ?
- Comment mettre des éléments en mouvement et animer image par image ? stop motion, flip book, etc.....Comment mettre des éléments en mouvement et animer image par image simplement ? stop motion, flip book,...

Évaluation /

évaluations ponctuelles faites par les professeurs de la matière et les intervenants professionnels éventuels validant une production ou chacune des étapes nécessaires à son élaboration. évaluation individuelle et/ou collective, écrite et/ou orale, selon les nécessités de l'apprentissage.

Organisation /

Cours en groupe de 15 étudiants.
L'atelier de création est propice à des dispositifs pédagogiques spécifiques tels que le co-enseignement et l'intervention de professionnels associés.

Validation /

Compétences à développer de manière satisfaisante.
Validation par le professeur (contrôle continu, microprojets, etc...). Attribution de 4 ECTS par semestre.

Horaires /

5H/TD 1H/CM par semaine.



*De l'idée au film fini,
le cours de pratiques
et de mise en œuvre de projet
est d'abord le laboratoire de l'image,
l'étude de son sens,
de sa force et de ses caractéristiques.
Au fil de l'année, il s'agira d'explorer
les codes et les modes de narration
afin de développer les façons
de se raconter des histoires ainsi que
d'initier à l'image en mouvement*



//OBJECTIF DU COURS /

Expérimentation de la démarche de projet dans plusieurs champs de la création.

Au travers de microprojets, il s'agira de mettre en œuvre les acquis plastiques, graphiques et chromatiques afin de développer les points essentiels d'une composition visuelle (composition, cadrage, point de vue, couleur, contrastes etc...). Le cours de pratiques et mise en œuvre de projet, abordera l'image, elle sera décortiquée afin de déterminer les caractéristiques essentielles pour appuyer un mode et un type de narration. Le décor, les personnages, l'univers plastique, l'ambiance, seront développés au travers d'illustrations, d'adaptation... Afin d'initier aux fondamentaux nécessaires à l'histoire et à l'animation. Il s'agira également de donner les moyens de comprendre les fondamentaux de la narration et du découpage d'une histoire.

//COMPÉTENCES GLOBALES /

- Explorer le champ de l'image et du visuel fixe et développer le sens critique, la réflexion reliant fond/forme et sens ?
- Initier au projet, aborder tout ce que ça englobe et

encourager le travail d'équipe et l'adaptation aux impératifs d'un projet.

- Sensibiliser à l'image en mouvement de manière empirique, intuitive et expérimentale (flipbook- vidéo-pixilation-stopmotion...).

- Assimiler, développer et maîtriser les étapes nécessaires à un projet narratif (notion de chaîne de fabrication et des différents métiers).

//CONTENUS DE FORMATION /

Comment l'image fait sens ? Quelle esthétique pour quelle mode de narration ? Quel composition pour quel impact? Sont autant de notions abordées afin de développer la pertinence du regard et le jugement critique sur les modalités de mise en œuvre d'une image. Quelle histoire? Quelles étapes? Quel genre? C'est le lieu de mise en place des notions fondamentales nécessaires à une posture de réalisateur pour l'écriture d'un film d'animation. Explorer les étapes (créateur, réalisateur, acteur, metteur en scène..) et les nécessités d'un projet (organisation, méthode, posture, parti-pris, communication...).

Évaluation /

Une évaluation ponctuelle ou continue, validant le produit fini ou chacune des étapes nécessaire à l'élaboration du projet. L'évaluation sera individuelle et/ou collective, écrite et/ou oral, au regard des nécessités de l'apprentissage.

Organisation /

Le cours de pratiques et de mise en œuvre de projet se déroulera sous forme d'atelier enrichi de cours théoriques voire d'intervenants professionnels. Transversalité avec outils d'expression et exploration créative, techniques et savoirs faire, outils et langage numérique et démarche créative.

Validation /

Validation par le professeur (contrôle continu). Attribution de 3 ECTS par semestre.

Horaires /

3 heures de TD hebdomadaires



**Une maîtrise des savoirs-faire pour
une meilleure communication**



//OBJECTIF DU COURS /

Savoir identifier les différents codes et modes de communication visuelles à la fois graphiques (écrits) en S1 et oraux en S2.

S'initier à ses règles de composition et typographique afin de communiquer ses projets avec pertinence et lisibilité.

S'approprier les différents outils de communication permettant une adaptation au projet par un choix d'équivalences adaptées. Savoir s'exprimer à l'oral afin de justifier, exposer ses intentions relatives à un univers dans une démarche de création.

//COMPÉTENCES GLOBALES /

L'étudiant doit être capable d'énoncer ses idées, d'argumenter ses choix et de communiquer efficacement les multiples aspects d'une création fixe ou animée.

Une culture des règles essentielles de composition, de typographie et de mise en page afin de rendre lisible le propos exposé.

L'étudiant devra donc maîtriser ces codes et modes de représentation propres à l'univers typographique. (choix de polices de caractère, grille, calibrage...)

Il devra être capable d'expérimenter et de choisir aussi les outils les plus pertinents à la communication de ces projets (dessin à main levée, outils numérique, photos, volumes, modelage, et maquettes).

Convoquer la médiation d'idée à plusieurs, c'est savoir travailler en groupe.

//CONTENUS DE FORMATION /

Dans un 1er temps, les cours s'articulent autour de séances théoriques privilégiant la connaissance des codes et modes de communication visuelles (mise en page, typographie, composition) dans un souci de lisibilité.

La communication d'un projet passant par la création d'images, parfois sous forme de croquis, story board, character-design, décors, nuanciers, maquettes, discours argumentés..., l'étudiant devra aider le récepteur à comprendre sa démarche, son scénario.

Dans un second temps la mise en application de ces règles visuelles afin de présenter et valoriser oralement ce processus de création. La prise de parole est un facteur également déterminant pour soutenir une démarche. Aussi, en articulant toutes ces données, l'étudiant façonnera sa posture argumentative et sa faculté à transmettre aisément ses idées. Il devra aussi convoquer la médiation d'idées à plusieurs c'est-à-dire : exposer un travail conduit en équipe, argumenter à plusieurs sans trahir la part de chacun, révéler les actions propres des différents protagonistes, expliquer et discuter une démarche en groupe.

Évaluation /

Exercices pratiques / présentation / planches visuelles (dessin en 2D ou 3D)

Exercices sous forme orale / présentation et argumentation de leur démarche de création ; de la pré-prod à la post-prod.

Productions écrites, orales et 'animées'

Une évaluation ponctuelle portera sur des questions de cours théoriques vérifiées par l'application à la présentation et à la communication des projets.

Les différentes productions et analyses sous forme graphiques, textuelles ou orales seront évaluées en cours de formation.

Organisation /

Cours à effectif réduit alternant travaux en binôme, en groupe et individuels.

Validation /

Validation par le professeur (contrôle continu).

Attribution de 2 ECTS par semestre

Horaires /

1h CM par semaine

« Accompagner l'étudiant
vers une pratique autonome,
afin d'être l'auteur de sa propre
formation »

//OBJECTIF DU COURS /

Apprendre à se connaître, afin d'atténuer et améliorer ses points faibles et de développer et élargir ses points forts face au travail.

Identifier et pallier les manques de méthodologies d'organisation, d'apprentissage et de productions.

Acquérir des outils pour apprendre, s'organiser et se concentrer. Apprendre à travailler seul et à développer des projets de manière autonome et construite.

//COMPÉTENCES GLOBALES /

- identifier son approche du travail (mémoire, écoute, méthode, compétences, fragilités, centres d'intérêts, motivations etc...)
- Comprendre et apprendre (méthodologie d'apprentissage, transposition des apprentissages pour les faire siens, fiches, points clés, repères visuels, auditifs..)
- Rechercher - (méthodologie de projet, méthodologie de recherche documentaire..)
- Produire - à l'écrit / à l'oral en enseignement artistique

et professionnel.

- S'organiser - élaborer et tenir un planning
- Anticiper et préparer

//CONTENUS DE FORMATION /

Décrire la formation et les attendus toutes matières confondues. Etablir un profil personnalisé de chacun des étudiants au travers de tests et/ou questionnaires visant à l'éclairer sur ses potentiels. Eléments de méthodologie de travail (concentration, réflexion, organisation, planification) à mettre en rapport avec les résultats personnels obtenus. Discussion et partage d'expérience afin de développer échange et partage d'expériences. Eclairage sur la mise en place du projet, comment aborder un sujet ? Quelles en sont les étapes ? Compréhension – lecture / investigation – recherche / critique - mise en relation avec la demande/réalisation - finalisation et mise en œuvre.

Évaluation /

Evaluation non notée.

Evaluation notée : présentiel et d'investissement.

Organisation /

Le cours d'accompagnement vers l'autonomie est un soutien au parcours de l'étudiant, afin de l'accompagner vers une posture de plus en plus autonome.

Validation /

Attribution de 0 ECTS

Horaires /

1 heure de TD hebdomadaire



La création et la production en cinéma d'animation occupent une multitude de professionnels, aux profils et compétences variées, quelquefois très spécialisées, ou au contraire versatiles. Ce cours a pour ambition de permettre aux étudiants de cibler avec discernement les secteurs d'activités où ils construiront leur future profession.



//OBJECTIF DU COURS /

Enrichir, chez les étudiants, leur représentation du secteur d'activité et les guider dans leur choix d'orientation et de construction progressive de leur parcours.

//COMPÉTENCES GLOBALES /

Identifier et sélectionner des activités d'entreprises visées pour le stage d'observation
Caractériser et valoriser son identité en fonction d'un contexte

//CONTENUS DE FORMATION /

Consultation de sites, annuaires professionnels ;
Fiches récapitulatives d'activités décelées ;
Adaptation d'un CV à une destination de stage ;
Études de problématiques professionnelles concrètes,
Études de cas d'entrepreneuriat.

Évaluation /

contrôles ponctuels sur la production de documents témoignant des recherches effectuées

Organisation /

Recherches personnelles, mise en commun des résultats.
Rédaction individuelle des documents, suivi individualisé.
Éventuelle intervention de professionnels pour information.

Validation /

par le professeur, en fin de semestre par moyenne
attribution de 1 ECTS par semestre

Horaires /

1H/CM par semaine

**2e année/
DN2**

**CATALOGUE
DE COURS**

DNMADe

Diplôme National des Métiers d'Arts et du Design

ANIMATION

Cinéma d'Animation 2D & volume

[Enseignements génériques]

[Enseignements transversaux]

[Enseignements professionnels]

« *L'enseignement de lettres permet d'approfondir la connaissance des techniques narratives et de les appliquer plus spécifiquement au langage cinématographique. L'adaptation cinématographique d'œuvres littéraires donne lieu à l'élaboration de projets personnels mettant en jeu l'écriture cinématographique. Il s'agit de savoir mener des recherches, construire un projet cohérent, le présenter clairement et dans un langage adapté, interroger et défendre ses choix.* »

//OBJECTIF DU COURS /

- Analyser des œuvres littéraires et cinématographiques
- Adapter un texte littéraire en vue d'un court-métrage d'animation
- Faire des choix narratifs cohérents et justifier ces choix

//COMPÉTENCES GLOBALES /

- Maîtriser les codes spécifiques de l'écriture littéraire et de l'écriture cinématographique
- Mettre en œuvre un projet de création
- Justifier un projet artistique, et argumenter ses choix de manière claire et construite, à l'écrit comme à l'oral

//CONTENUS DE FORMATION /

- Étude de textes et de séquences filmiques
- Écriture d'un pitch, d'un synopsis, d'une note d'intention, d'un scénario
- Rédaction de CV et lettres de motivation
- Rédaction et organisation structurée d'un dossier de recherche

Évaluation /

Contrôle continu
Productions écrites en alternance en classe et en autonomie
Présentations orales en classe.

Organisation /

Cours magistraux, présentations écrites et orales par les étudiants, ateliers d'écriture

Validation /

Validation par le professeur (contrôle continu).
Attribution de 4 ECTS par semestre

Horaires /

2h/CM hebdomadaire

« La culture des arts, du design et des techniques, parce qu'elle transmet des savoirs théoriques fondamentaux, constitue une approche artistique enrichissante et incontournable... »

//OBJECTIF DU COURS /

- permettre à chaque étudiant
- de découvrir les grandes évolutions de la création appliquée et du cinéma d'animation.
 - de comprendre et maîtriser les techniques d'analyses de films
 - de se constituer une culture cinématographique personnelle.

//COMPÉTENCES GLOBALES /

- Chaque étudiant devra:
- connaître les écoles et courants marquants de l'histoire du cinéma d'animation pour être capable d'en repérer les spécificités esthétiques, techniques.
 - repérer, déduire les indices plastiques et les éléments de la rhétorique cinématographique qui

portent les intentions de l'artiste et éclairent la sémantique générale de l'oeuvre.

//CONTENUS DE FORMATION /

- Le cours s'appuiera sur le visionnage de films, l'analyse de séquences, pour :
- former et exercer le regard analytique et critique de l'étudiant
- Tout au long de l'année, des exposés oraux et devoirs écrits permettront à l'étudiant:
- de développer et affiner son expression orale et écrite,
 - d'énoncer des arguments pertinents, et d'affirmer un point de vue personnel.

Évaluation /

Elle portera sur des questions de cours (oral et écrit) autant que sur des sujets d'études et travaux de recherches (analyses d'oeuvres, exposés oral et écrit)

Organisation /

Cours magistraux, projections de films, exposés par les étudiants, alterneront en fonction de la progression choisie par l'enseignant.

Validation /

Validation en contrôle continu par le professeur pour l'attribution de 3 ECTS par semestre.

Horaires /

2H/CM hebdomadaire

« *Tout en prolongeant l'apprentissage des médiums fondamentaux, cette deuxième année est l'ouverture progressive vers une pensée visuelle et une expression plastique personnelle.* »

//OBJECTIF DU COURS /

permettre à chaque étudiant

- d'approfondir les médiums fondamentaux 2D et 3D pour les mettre en relation avec les émotions, les perceptions, les ambiances lumineuses
- croiser les expressions plastiques pour déjouer l'attendu, laisser surgir la nouveauté et relancer le potentiel créatif
- développer une écriture plastique inventive, personnelle

les réactions affectives au temps et à l'espace, les perceptions, les métamorphoses du réel.

//COMPÉTENCES GLOBALES /

Il s'agira de

- réaliser des recherches plastiques croisant des techniques variées afin d'élargir l'interprétation du réel
- d'exprimer par des choix plastiques appropriés des subjectivités : les émotions (joie, tristesse, inquiétude, sérénité...), les ambiances lumineuses,

(saisons, climats) les perceptions de l'espace, les métamorphoses des choses en lien avec les affects.

- d'argumenter, justifier (à l'écrit et à l'oral) les choix plastiques opérés pour exprimer au mieux les qualités du monde sensible.

//CONTENUS DE FORMATION /

Par des exercices variés et progressifs, chaque étudiant sera amené à :

- expérimenter et affiner de nombreux outils et techniques d'expression (2D, 3D).
- analyser les images produites et à argumenter les choix réalisés.
- s'approprier et maîtriser progressivement les médiums utilisés pour l'élaborer une expression personnelle portant une intention, une signification.
- à mettre en place l'univers personnel et la pensée visuelle nécessaire à la réalisation (en dn3) du film de fin d'étude.

Évaluation /

- elle portera sur la
- l'investissement, la régularité, du travail de recherche de l'étudiant
- la capacité à tenir compte des remarques et suggestions de l'enseignant
- la maîtrise des outils et des moyens d'expression
- l'adéquation des choix plastiques avec les qualités émotionnelles recherchées
- la capacité à analyser et argumenter, à l'oral et à l'écrit, la pensée visuelle mise en oeuvre dans les images produites.

Organisation /

Travail de TP, exercices individuels / évaluation collectives

Validation /

Validation par le professeur (contrôle continu).
Attribution de 2 ECTS par semestres.

Horaires /

3H/TD par semaine.



Enrichir les bases délivrées en première année pour représenter de façon crédible ou caricaturale les situations rencontrées en cinéma d'animation en lien avec les différents domaines de la physique (Mécanique, Optique, et Acoustique).

//OBJECTIF DU COURS /

Affiner et enrichir les notions vues en première année pour faire évoluer les connaissances dans le sens de la quête du réalisme ou de sa caricature, de la complexité des objets étudiés (mouvements, lumières, sons), et de l'aboutissement des productions.

//COMPÉTENCES GLOBALES /

Mettre en œuvre les aspects techniques et théoriques enseignés au travers de réalisations au sein d'ateliers (productions visuelles et/ou orales et/ou écrites).

Analyser, synthétiser, argumenter dans le cadre d'évaluation sur table et de production en autonomie.

Maîtriser l'expression écrite et orale dans le cadre de productions écrites et/ou orales intégrant les notions de physique développées en cours.

Travailler en équipe dans le cadre d'atelier collectifs.

//CONTENUS DE FORMATION /

Aspects mécaniques statiques, cinématiques et dynamiques complexes. Acoustique et optique : apports théoriques et pratiques approfondis. Le contenu exact de la formation dépendra des projets interdisciplinaires mis en œuvre.

Évaluation /

Elle sera mixte et inclura des productions personnelles (écrites et/ou visuelles et/ou orales) en autonomie, des productions assistées en classe et des évaluations ponctuelles sur table en temps limité. Elle intégrera autant que possible du travail transversal.

Organisation /

Des cours magistraux (accompagnés d'exercices appliqués) alterneront avec des Ateliers de création en fonction de la progression choisie par l'enseignant. Il s'agira de promouvoir autant que possible la transversalité des enseignements et l'adaptation au profil singulier de chaque élève.

Validation /

Validation en contrôle continu par le professeur pour l'attribution de 2 ECTS par semestre

Horaires /

1H/CM hebdomadaire



L'environnement numérique, parfois complexe, dans lequel se trouve l'étudiant en cinéma d'animation doit être appréhendé et approfondi du point de vue pratique afin de lui permettre de développer une autonomie technique (et donc créative) dans les différents projets exploitant les images animées. Ce cours est le lieu d'initiation et de manipulation des outils numériques et informatiques utilisés dans les différentes matières du Dnmade. Une « veille technologique » des nouvelles possibilités offertes par les outils numériques sera nécessaire pour questionner les pratiques habituelles et éventuellement pouvoir les enrichir de process novateurs.



//OBJECTIF DU COURS /

S3 : Approfondissement de l'exploitation des logiciels d'animation en Production

S4 : Perfectionnement sur les logiciels utiles aux différentes étapes de la chaîne de fabrication de film d'animation en Production et Post-Production.

//COMPÉTENCES GLOBALES /

S3 : Fabriquer, récupérer et préparer les fichiers sources, organiser les dossiers de projets, manipuler les outils numériques spécifiques du domaine en vue de la production d'images animées.

S4 : Continuité du S3 avec en supplément le développement de la maîtrise des outils spécifiques du domaine de l'animation en Production et Post-Production. À la fin du semestre 4 l'étudiant est en mesure d'identifier et de maîtriser les outils et langages numériques les plus pertinents pour son projet et relatif à son champ de compétence spécifique. Il a acquis l'autonomie nécessaire du point de vue de la pratique des logiciels pour aborder sereinement son projet professionnel en Dn3.

//CONTENUS DE FORMATION /

Travaux dirigés sur exercices spécifiques à un ou plusieurs logiciels, à partir de mini-projets, permettant de travailler dans une logique de production.

S3 : Dans le domaine de la Production d'animation, approfondissement des outils de spécialité et apprentissage des langages numériques associé au projet sur les logiciels suivants : Animate, Tv-Paint, DragonFrame, After-Effects, Photoshop, etc. . .

S4 : Continuité de l'approfondissement des outils initié au S3 avec passage en revue des fonctions évoluées des logiciels utilisés en Production et Post-Production d'animation sur : Animate, Tv-Paint, After-Effects, Toki line-test, Première, etc. . .

Passage en revue des opérations de colorisation, compositing, montage, mixage et d'exportation de séquences dans les différents formats de fichiers adaptés.

Préparation et Edition de rendus en post-production sur des fichiers de projets numériques montrant l'ensemble des constituants (fichiers liés, sources, vidéo, sons, images, etc.)

Évaluation /

Evaluation ponctuelle ou continue de chaque production.

Evaluation individuelle ou collective, au regard des nécessités de l'apprentissage. CCF au fur et à mesure des rendus d'exercices et dossiers.

Organisation /

Atelier de pratique dédié, équipé d'ordinateurs individuels et matériel informatique.

Transversalité avec les cours de : Pratique et mise en œuvre du projet, Techniques et savoir-faire, Outils d'expression et d'exploration créative, sous forme d'exercices pratiques, mini-projets ou projets transversaux articulés avec les Ateliers de création.

Validation /

Validation :

Validation d'UE en fin de semestre par moyenne, par le professeur. attribution de 2 ECTS par semestre

Horaires /

3 H/ par semaine (1H/CM-2H/TD)



L'anglais est au coeur du monde de l'art et de l'animation. Véritable langage artistique, il est un outil de création, d'expression et de valorisation internationale au service du professionnel. Ces deux semestres seront consacrés à un approfondissement des compétences orales et écrites propres au domaine du cinéma d'animation.



//OBJECTIF DU COURS /

Permettre à chaque étudiant, dans l'objectif de l'évaluation finale du projet MADE et de la valorisation professionnelle internationale:

- d'approfondir sa maîtrise de l'anglais spécifique au domaine du cinéma et de l'animation, sa compréhension et son expression écrites et orale au niveau B2 du Cadre européen commun de référence pour les langues (CECRL).
- de comprendre, analyser et utiliser des documents et créations en anglais pour développer des travaux personnels,
- de présenter de manière efficace en anglais ses projets et sa démarche créative de travailler seul ou en équipes sur des projets créatifs en langue vivante.

//COMPÉTENCES GLOBALES /

Chaque étudiant devra:

- lire, écouter, visionner, analyser des documents en anglais liés au domaine de la création et sélectionner les informations nécessaires à la réalisation de projets menés en classe.
- analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation
- Enoncer ses idées, argumenter ses choix et communiquer efficacement les multiples aspects d'un projet

//CONTENUS DE FORMATION /

Le cours articule des activités de compréhensions orales et écrites de documents relevant des domaines du cinéma et de l'animation, ainsi que des activités de productions autour de projets développés en cours.

Évaluation /

Contrôle continu de présentation orale et écrite de projets individuels ou collectifs sur supports graphiques.
Contrôles ponctuels de vérification des acquis.

Organisation /

Cours théoriques et Travaux dirigés centrés sur la prise de parole, libre ou structurée, avec élaborations écrites.

Validation /

Validation en contrôle continu et en examens ponctuels par le professeur pour l'attribution de 2 ECTS par semestre.

Horaires /

2H hebdomadaire (1H/CM-1H/TD)



La découverte du contexte juridique des entreprises sera abordée par la présentation des différentes formes juridiques qui peuvent être choisies par un ou des entrepreneurs.

L'étudiant devra être capable d'analyser des situations qui peuvent se présenter au cours de la vie de l'entreprise à travers des cas qui lui sont fournis. Une présentation des différentes situations de travail en tant que salarié sera ensuite abordée. Une étude des différents contrats de travail sera faite. Pour chaque situation, une justification sera faite de l'utilisation d'un contrat particulier par l'employeur.



//OBJECTIF DU COURS /

Le cours de « contextes économiques et juridiques » poursuit des objectifs variés et à la fois ambitieux puisqu'il doit permettre à chaque étudiant :

- de comprendre la diversité des formes juridiques et leur intérêts en fonction de critères comme l'indépendance des entrepreneurs, la complexité des prises de décision, les moyens financiers dont ils disposent ainsi que la responsabilité financière à laquelle il peuvent s't s'attendre en choisissant une structure juridique.
- de comprendre l'intérêt et les conséquences pour les parties en présence des différents contrats de travail prévus par la loi, ainsi que la possibilité de mettre en place un droit négocié qui pourra se concrétiser au travers de conventions collectives ou d'accords collectifs. La convention collective dans le secteur du cinéma d'animation sera étudiée à ce propos.
- de comprendre la réglementation qui s'applique à l'intermittent du spectacle

//COMPÉTENCES GLOBALES /

Chaque étudiant devra être :

- capable d'analyser une documentation juridique,
- d'analyser et de comprendre des décisions prises dans différentes formes d'entreprises et en particulier dans une SARL.
- D'analyser des contrats de travail et s'appuyer sur des règles de droit pour trouver des solutions à des situations juridiques auxquelles les salariés doivent faire face.

//CONTENUS DE FORMATION /

Le cours s'appuiera sur les notions de base en matière de droit des sociétés ainsi qu'en droit du travail. L'application du cours se fera à travers des cas pour lesquels l'utilisation des règles de droit ou de décisions issues de la jurisprudence s'avèreront nécessaires . L'outil numérique pourra être utilisé dans le cadre de travaux dirigés dont le but est de former l'étudiant à la recherche documentaire en vue d'exploiter des données.

évaluation /

Evaluations écrites qui porteront sur l'analyse de cas d'entreprise, de situations juridiques rencontrées par des salariés .

Organisation /

Cours et travaux dirigés. Utilisation de l'outil informatique.

Validation /

Validation en contrôle continu par le professeur.

Attribution de 2 ECTS par semestre

Horaires /

1H /CM par semaine (ou 2h tous les 15 jours)

« Dans un domaine en constante évolution technique, il s'agit de connaître et d'exploiter les techniques traditionnelles de l'animation (2d et volume) mais aussi les plus récentes techniques d'animation 2D numériques. L'animateur est un véritable artisan qui invente sa propre manière de travailler, avec ses propres outils, et exploite des techniques existantes en se les appropriant et souvent en les modifiant de manière à les adapter au résultat qu'il vise. Il est alors inventif dans sa manière de les exploiter. Ce cours est le moment d'aborder l'animation dans ses nombreux aspects et paramètres techniques. »

//OBJECTIF DU COURS /

L'étudiant devra progressivement devenir capable d'utiliser une technique d'animation plutôt qu'une autre en fonction d'intentions artistiques clairement identifiées. La production finale obtenue devra faire sens et contribuer à la construction d'un message lié à des intentions de réalisation énoncées notamment en «Pratique et mise en oeuvre de Projet». Le développement des notions techniques de l'animation (timing, posing, poids, etc...) sera effectué au travers de micro-projets exploitant différents outils et logiciels du domaine professionnel.

//COMPÉTENCES GLOBALES /

Il s'agira donc notamment de savoir exploiter et choisir les différentes techniques d'animation de manière adaptée aux intentions de réalisation d'un projet.

//CONTENUS DE FORMATION /

Le cours interrogera le processus de création au travers d'exercices pratiques progressifs ayant pour finalité :

- des images liées à la préproduction de cinéma d'animation selon besoins au travers de synopsis, chara design, décors, bible, story board, animatique, etc...
- des images animées liées à la production de cinéma d'animation (ainsi que leurs décors).
- et des manipulations d'images en post-production pour leurs finalisations.

Développement de la préproduction et de la bible graphique :

- Dans quel univers se passe le film et qui sont ses personnages ?
- Comment exploiter un décor dans les plans d'un film ?/ Comment se découpe mon récit ?/Quels mouvements de caméra utiliser ?

Approfondissement de la production :

Pratique d'exercices d'animation permettant le suivi de l'acquisition des fondamentaux. Observer le réel en mouvement et le retranscrire en animation. Exploiter et développer les notions de mouvement et d'action à travers les notions de temps dans l'animation.

- Comment maîtriser les fondamentaux de l'animation 2d et volume ?/Comment choisir une technique d'animation en fonction d'intentions de réalisation et des contraintes de production ?/Comment être créatif dans l'utilisation de techniques d'animation multiples ?/Comment animer des personnages qui parlent et mettre en relation l'animation et le son ? - Comment le son peut-il servir mon projet ?/ Comment animer des personnages dans l'espace ?

Initiation et approfondissement de la post production :

- Comment assembler l'animation et le décor pour produire l'image finale du film ? **Compositing**. - Comment choisir, utiliser et exploiter les effets spéciaux dans un film ?/Comment aborder et monter les plans d'un film ? **Montage**. /Comment rendre homogène les couleurs des plans d'un film ? **Étalonnage**....

S4 : Bibles prospectives pour étayer les intentions du Projet professionnel du S6.

Comment mettre en place un projet personnel de film d'animation ?/Quels éléments d'étude sont à développer pour y parvenir ?/Comment traduire des intentions de créations et de réalisation d'un court métrage d'animation personnel ?

Évaluation / Évaluations ponctuelles faites par les professeurs de la matière et les intervenants professionnels éventuels validant une production ou chacune des étapes nécessaires à son élaboration. Évaluation individuelle et/ou collective, écrite et/ou orale, selon les nécessités de l'apprentissage.

Organisation /

Cours en groupe de 15 étudiants. Transversalité possible avec les cours de Culture des Arts, Pratique et mise en œuvre de projet, Outils d'expression et d'exploration créative, Outils et langages numériques. L'atelier de création est propice à des dispositifs pédagogiques spécifiques tels que le co-enseignement et l'intervention de professionnels associés.

Validation /

compétences à développer de manière satisfaisante. Validation par le professeur (contrôle continu, microprojets, etc...). Attribution de 6 ECTS par semestre

Horaires / 6H/TD par semaine



**Lieu de mise en œuvre
des savoir-faire acquis
en animation, au travers
des microprojets fictifs
ou de commande.**



//OBJECTIF DU COURS /

Le cours de pratique et de mise en œuvre de projet et le lieu d'analyse, d'expérimentation et d'exploitation des données plastiques, techniques, cinématographiques et technologiques inhérentes à un produit de cinéma d'animation, en continuité ou non avec le cours de techniques et savoir-faire. Il permet de mettre en application les acquis des techniques de fabrication d'un film d'animation (2D traditionnel, numérique et volume), de maîtriser les contraintes cinématographiques liées à la fabrication d'un produit, de connaître les processus et procédés de fabrication, de développer la pratique d'une écriture personnelle et originale. Il s'agit d'exploiter toutes ces compétences pour la réalisation de projets de commande ou comme tel et d'initier les compétences nécessaires à la mise en place à venir du projet MADe.

//COMPÉTENCES GLOBALES /

- Être en mesure d'exposer, expliquer, défendre le projet présenté et être capable d'en débattre.
- Mise en application des techniques d'animations, des types d'animations, des outils numériques, des techniques et pertinence de choix adaptés aux projets

ainsi qu'aux attendus.

- Savoir s'inscrire dans une équipe, communiquer et développer sa capacité d'adaptation et son sens du groupe.
- Apprentissage et mise en pratique des étapes d'un film d'animation (préproduction, production et post production) et des notions techniques (storyboard, layout décor, charadesign, techniques d'animation, logiciels dédiés...)
- Définir un positionnement en tant que créateur d'idées, de formes, de narration, d'univers, de projets... en vue de préparer au projet MADe.

//CONTENUS DE FORMATION /

Comment s'inscrire dans une démarche collaborative?
Quels outils exploiter et développer afin de répondre à une problématique définie? Il s'agit d'exploiter et de développer toutes les compétences relatives au champ professionnel spécifique au cinéma d'animation.
Comment développer une démarche personnelle ?
Comment la communiquer, la développer et la définir.
Au travers de projets de commande, de partenariats, de concours, il s'agit de développer toutes ces compétences afin de préparer à la mise en place du projet MADe.

Évaluation /

Une évaluation par l'enseignant et/ou le commanditaire, ponctuelle ou continue, validant le produit fini ou chacune des étapes nécessaires à l'élaboration du projet. L'évaluation sera individuelle et/ou collective, écrite et/ou oral, au regard des nécessités de l'apprentissage.

Organisation /

Le cours de pratiques et de mise en œuvre de projet se déroulera sous forme d'atelier enrichi de cours théoriques voire d'intervenants professionnels.
Transversalité avec outils d'expression et exploration créative, techniques et savoir-faire, outils et langage numérique et démarche créative.

Validation /

Validation par le professeur (contrôle continu, microprojets, projets de commande etc...).
Attribution de 2 ECTS par semestre.

Horaires /

3 heures de TD par semaine.



**Présenter, communiquer
et valoriser son projet en explorant les
outils de communication.
Soutenir et appuyer la recherche
de stage en mettant en application les
différents médiums**



//OBJECTIF DU COURS /

Désigner et explorer les différents outils de communication. Il s'agira pour l'étudiant de mettre en pratique et développer les médiums nécessaires à sa recherche de stage (cohérence/ image de marque/identité/ etc..). Mais également d'exploiter les notions de mise en page et de composition graphique, afin de valoriser son travail d'investigation dans le cadre de projets (en pratique et mise en œuvre, techniques et savoir faire etc...). Enfin Le cours de communication permettra de donner des repères pour la construction et la mise en forme spécifique au mémoire MADe.

//COMPÉTENCES GLOBALES /

- Définir les enjeux de la communication (cognitif/conatif et affectif) selon les modes de communication (médias/hors média) et les médiums. - Présenter et exploiter les règles de la communication visuelle et de la mise en page (planche de projet, CV, blog etc...).

- Communication de projet, préparation orale et mise en place écrite de planches de recherches et de développement.
- Définir les enjeux du mémoire MADe et développer sa mise en forme spécifique.

//CONTENUS DE FORMATION /

Explorer les outils de communication dans le cadre d'une recherche de stage (mail, CV, blog, bande démo, book ..).
Capacité à communiquer une démarche, clarté, efficacité et sens des planches de projets, mais également multiplication des supports (affiches, projection, dossiers pdf, bible graphique...).
Développement de la préparation orale pour présentation et travail d'équipe.

Évaluation /

Une évaluation ponctuelle ou continue, validant le produit fini ou chacune des étapes nécessaires à l'élaboration du projet. L'évaluation sera individuelle et/ou collective, écrite et/ou orale, au regard des nécessités de l'apprentissage.

Organisation /

Le cours de communication et de médiation de projet est un soutien au parcours de l'étudiant dans les étapes clés telles que sa recherche de stage, mais également la mise en forme de l'ensemble des projets qu'il va développer au fil de la formation.

Validation /

Validation par le professeur (contrôle continu).
Attribution de 2 ECTS par semestre

Horaires /

1 heure de CM hebdomadaire ou 2h/15 jours

« **le mécanisme de la conception d'un court-métrage, fait appel à des connexions multiples : des étapes de préproduction, jusqu'à la réalisation d'un format court monté et sonorisé, la tâche est immense pour l'étudiant(e). L'intuition créative fut longtemps le principal moteur qui portait cette réalisation. Aborder à présent la notion de démarche créative avec plus de rigueur est une invitation à rechercher un socle théorique, les liens entre les oeuvres de l'ensemble des arts visuels, et d'en nommer avec précision les références : être à l'écoute de la voix «off» d'un auteur, et de ce qui sont les préludes d'une création.** »

//OBJECTIF DU COURS /

Le cours de démarche créative poursuit des objectifs à la fois ambitieux et variés : entre le modèle de la sobre efficacité d'une note d'intention, et l'exhaustivité de données vérifiables d'un mémoire de recherche, il s'agira d'attirer l'attention de l'étudiant(e) sur l'importance d'une démarche créative construite et argumentée, en vue en vue de la future rédaction d'un mémoire, connexe à un film de fin d'étude, en L3. Comment rendre explicite et intelligible, ce qui, au départ repose surtout sur une intuition créative ? La volonté de collecter des informations vérifiables, de construire un texte de mémoire se référant à une filmographie et une bibliographie nommées, des notes précises et vérifiées, seront parmi les buts visés par ce cours . Décoder les socles d'une démarche créative demande un entraînement, des habitudes de lecture, qui s'appliquent autant aux productions des autres qu'à son propre travail.

//COMPÉTENCES GLOBALES /

Il s'agira donc :
- d'observer, décrypter les multiples liens entre les oeuvres de différents champs, aborder la relation

à la référence, la citation, la distance critique, et l'écart des contextes historiques qui ont vu naître les oeuvres.

- de transposer et ré-exploiter ces principes dans le mémoire de recherche et le projet de film court en DN3.

//CONTENUS DE FORMATION /

Le cours interrogera la multiplicité des relations et rayonnements qui entourent une oeuvre. Pour ce faire, il s'appuiera sur l'exercice de l'étude de cas connexes à une thématique :
- comment déceler les phénomènes plastiques qui sous-tendent une création ?
- comment y révéler les procédés de rhétorique propres au langage cinématographique ?
- comment aborder le mécanisme de la sémantique qui relie les oeuvres entre elles : qu'est-ce qu'une référence, un pastiche, un emprunt, une parodie ?
- la notion de genre cinématographique apparaît centrale ici.

Évaluation /

Une évaluation ponctuelle portera sur des questions de cours. Les différentes productions et analyses sous forme graphiques, textuelles ou orales seront évaluées en cours de formation.

Organisation /

Cours à effectif réduit alternant travaux en binôme, en groupe et individuels.

Validation /

Validation par le professeur (contrôle continu). Attribution de 2 ECTS par semestre.

Horaires /

1h TD par semaine (ou 2h tous les 15 jours)



La dimension de professionnalisation en Dn2 est abordée au travers d'un stage long de 12 semaines. Il est l'occasion de confronter l'enseignement reçu jusque là avec les impératifs professionnels de production notamment. C'est le moment pour l'étudiant de confirmer ses choix initiaux et d'acquérir des compétences spécifiques. La complémentarité entre l'école et le monde professionnel est cultivée pour parvenir à une offre de formation globale où le stage est choisi pour ses qualités répondant à un projet personnel et une ouverture vers un champ spécifique de métiers.



//OBJECTIF DU COURS /

S3 : le semestre 3 est principalement tourné vers la définition d'un projet professionnel et la mise en place d'un certain nombre de documents nécessaires à la candidature de stage. Le travail se met en place dans une volonté d'optimisation de sa démarche de recherche.

S4 : le travail est ici essentiellement tourné vers la recherche active de stage et le démarchage par diverses prises de contacts. En effet, toutes les conditions sont maintenant réunies pour passer à l'action et entrer en contact avec les structures professionnelles diverses.

//COMPÉTENCES GLOBALES /

S3 :
- Travail sur la définition du projet personnel et professionnel de l'étudiant
- Positionnement et recherche d'un enrichissement de ses compétences
- Repérage d'un contexte professionnel adapté à son projet
- Optimisation et communication de sa candidature

S4 :

- Constitution de son propre réseau personnel
- Exploitation de contacts et d'annuaires professionnels
- Positionnement et recherche de partenariats.

//CONTENUS DE FORMATION /

S3 :

- Fabrication d'un book au travers d'une sélection de travaux et fabrication d'un site web (ou blog) pour la présentation du book à distance.
- Suivi individualisé dans la rédaction de cv, lettre de motivation, fabrication de blog et bande démo, exploitation de réseaux, etc. . .
- Recherche d'aides aux stages à l'étranger.

S4 :

- Accompagnement dans la recherche de stage.
- Travail sur la définition d'un programme de travail adapté en vue du stage.

Évaluation /

Ponctuelle ou continue de chaque production. Évaluation individuelle, au regard des nécessités de l'apprentissage

Organisation /

- Dispositifs :
visite d'entreprises, intervention de professionnels, micro-projet, étude de problématiques concrètes, étude de cas d'entrepreneuriat, stages.

Transversalité avec les cours de :
Pratique et mise en œuvre du projet, Techniques et savoir-faire, Communication et médiation de projet, Outils et langages numériques sous forme d'exercices pratiques, mini-projets ou projets transversaux articulés.

Validation /

par le professeur, en fin de semestre par moyenne. Attribution d'1 ECTS (partagé par le cours et le stage au S4)

Horaires /

1h TD par semaine

**3e année/
DN3**

**CATALOGUE
DE COURS**

DNMADe

Diplôme National des Métiers d'Arts et du Design

ANIMATION

Cinéma d'Animation 2D & volume

[Enseignements génériques]

[Enseignements transversaux]

[Enseignements professionnels]



Lieu de l'élaboration de projets personnels mettant en jeu l'écriture cinématographique, en lien direct avec le mémoire. Il s'agit de savoir mener des recherches, construire un projet cohérent, le présenter clairement et dans un langage adapté, interroger et défendre ses choix.



//OBJECTIF DU COURS /

Analyser des œuvres littéraires et cinématographiques

-S'initier à la recherche documentaire

-s'initier à la rédaction du mémoire universitaire

//COMPÉTENCES GLOBALES /

-Mobiliser une culture générale et artistique

-Documenter un sujet

-Structurer les recherches en vue de la rédaction du mémoire

-Rédiger un mémoire

//CONTENUS DE FORMATION /

Le cours interrogera le processus de recherche et de rédaction d'un mémoire au travers d'exercices pratiques progressifs

-Mener des recherches

-Présenter et organiser de manière structurée une recherche en vue de la préparation du mémoire

-Problématiser une recherche, choisir une mise en forme éditoriale.

-Rédiger le mémoire.

Évaluation /

-Exposés sur les recherches en cours.

-Présentation d'un plan du mémoire

-Mémoire

Organisation /

Présentations écrites et orales par les étudiants, séances de recherche, rédaction du mémoire.

VALIDATION /

Validation par le professeur (contrôle continu).

Validation /

Validation par le professeur (contrôle continu).

Attribution de 3ECTS/S5.

Horaires /

1h/S5/CM hebdomadaire

« *En troisième année, l'enseignement d'une culture des arts sera considéré comme un des piliers de la réflexion autour du mémoire et du projet MADE.* »

//OBJECTIF DU COURS /

Permettre à chaque étudiant:

- d'acquérir et de s'approprier les textes théoriques de l'esthétique et du langage cinématographique dans le cadre d'une réflexion questionnante
- de développer une pensée critique, argumentée, et autonome dans le cadre de cette même réflexion
- de valoriser les savoir et connaissances acquises ultérieurement.

//COMPÉTENCES GLOBALES /

Chaque étudiant devra :

- comprendre les enjeux du mémoire et ses corrélations avec le projet MADE
- développer et affirmer une réflexion personnelle argumentée et contextualisée dans les domaines de l'esthétique, des sciences de l'art, de la sémiologie, etc., qu'il mettra en avant dans le mémoire.

//CONTENUS DE FORMATION /

Dans le cadre de la réflexion et de la rédaction du mémoire :

- Définition et exploitation des notions de références et de sources d'inspiration, de citations et d'emprunts au cinéma
- apprentissage méthodologique de la problématisation spécifique aux enjeux des pratiques artistiques dans le domaine du cinéma et de l'animation

Dans le cadre du projet :

- Exploitation du langage cinématographique : signes et sens dans le projet
- l'articulation d'une pensée au cinéma en général et dans l'animation en particulier

Évaluation /

Formative tout au long du semestre et sommative par l'acquisition des compétences liées à l'EC de Culture des arts

Organisation /

Lecture de textes théoriques, analyses de film ou de séquences, synthèse, etc

Validation /

Validation par le professeur en contrôle continu et en examens ponctuels, incluant la présentation de synthèse de mémoire, pour l'attribution de 1 ECTS S5/4 ECTS S6.

Horaires /

1H de TD hebdomadaire

« Le film de fin d'étude mobilise à la fois des outils de construction et des outils de communication. Les cours de ces semestres doivent témoigner de la maîtrise technique approfondie et de choix réfléchis et adéquats lors de l'emploi des logiciels »

//OBJECTIF DU COURS /

- S5
Approfondissement de l'utilisation des logiciels de production, méthodes de travail en volume de données.
- S6
Optimisation des tâches, choix hiérarchiques des logiciels et des préparations

//COMPÉTENCES GLOBALES /

- S5
maîtrise des outils et méthodes afférentes à la recherche et consolidation des options du projet
Préparation des logiciels pour un but fixé.
Manipulations spécifiques
- S6
Connaissance des opérations propres à chaque logiciel, manipulations optimisées

Production fiable de fichiers numériques, animatiques, rendus en nombre

//CONTENUS DE FORMATION /

- S5
utilisation maîtrisée des logiciels d'édition (Illustrator, Photoshop, InDesign) en vue de la production du mémoire MADE . Exploration des outils spécifiques à la préparation d'animation sur Illustrator, Photoshop, Flash-Animate, TV Paint, Toon-Boom, Logic Pro, Audition, After effects, Premiere, Final Cut ?
- S6
Soutien individuel sur les logiciels les plus adaptés en fonction des besoins de chaque production. Développement méthodique individualisé des logiciels nécessaires à la production et la post-production de chaque projet (export, import, conversion de données, retouches, etc.)

Évaluation /

Ponctuelle ou continue de chaque production. Plutôt individuelle, relative à la posture de travail pour le projet

Organisation /

Atelier de pratique dédié, équipé d'ordinateurs individuels et autre matériel informatique. Suivi individualisé de la production des étapes du film, dans le but d'une optimisation des tâches à préparer. Transversalité possible avec les cours de Pratique et mise en œuvre du projet, Outils d'expression et d'exploration créative, Techniques et savoir-faire.

Validation /

Validation d'UE en fin de semestre au vu des compétences, par le professeur. (S5), par le professeur et/ou un jury (S6) attribution de 2 ECTS

Horaires /

2H hebdomadaire



*Véritable temps d'expérimentation,
le cours d'exploration créative est le
creuset indispensable pour élaborer
la pensée visuelle authentique et
personnelle qui irriguera le film de fin
d'étude*



//OBJECTIF DU COURS /

permettre à chaque étudiant
- d'opérer des choix plastiques pertinents et
personnels en lien étroit avec le projet de film de fin
d'étude

//COMPÉTENCES GLOBALES /

Il s'agira de :

- réaliser des recherches graphiques et plastiques nombreuses et variées pour être en capacité de choisir la solution la mieux adaptée à l'univers technique et poétique du film.
- de mettre en oeuvre, techniques et savoir faire pour produire sens et émotions
- d'argumenter et justifier les choix plastiques opérés .

//CONTENUS DE FORMATION /

- les cours s'organisent essentiellement en atelier permettant à chaque étudiant d'expérimenter, d'analyser, de documenter, avec l'aide de l'enseignant, les expressions plastiques les mieux adaptées à l'élaboration du film de fin d'étude.
- des domaines spécifiques comme l'étude de la morphologie, (maîtrise des surfaces articulaires et plans de mouvement), l'anatomie comparée, ainsi que la perspective par étude de cas, apporteront un atout pratique utile au dessinateur d'animation.
- des expériences plastiques adossées à l'histoire du cinéma d'animation (peinture sur cellulo, décor par plans multiples...) permettront de jouer avec les médiums propres à ce domaine.

Ce suivi individuel et régulier permet ainsi la mise en place, la progression et la finalisation du projet personnel de fin d'étude.

Évaluation /

- elle portera sur :
- la maîtrise des outils et des moyens d'expression
- adéquation des choix plastiques avec les intentions du film
- l'investissement, la régularité, du travail de recherche
- la capacité à analyser et argumenter à l'oral et à l'écrit la pensée visuelle mise en oeuvre

Organisation /

- chaque étudiant conduit la recherche plastique en fonction de l'avancement de son projet et du calendrier fixé pour la réalisation technique du film.
- Il organise sa progression en accord avec l'enseignant qui oriente, guide, valide, le contenu de la séquence.

Validation /

Validation par le professeur (contrôle continu).
Attribution de 2ECTS.

Horaires /

3h de TD par semaine en S5 et 2h de TD par semaine en S6.

« En troisième année, l'anglais sera langue de recherche et de production. Il sera tourné vers l'accomplissement et la valorisation du mémoire professionnel et du projet MADE et permettra à l'étudiant d'ouvrir ses perspectives à l'international. »

//OBJECTIF DU COURS /

Permettre à chaque étudiant

- de mettre à profit ses acquis des deux premières années pour l'élaboration de la synthèse en anglais du mémoire professionnel.
- d'effectuer ses recherches directement en langue vivante dans la production artistique et culturelle anglophone.
- De rendre compte de l'avancement de ses recherches en discussion avec le groupe classe.
- De rédiger la synthèse de son mémoire en anglais et acquérir le lexique et la méthodologie adaptés.
- De travailler à la présentation de son mémoire en anglais devant jury.
- De présenter le pitch, le synopsis et le scénario de son projet MADE en anglais.
- De réaliser la bande son de leur film en anglais le cas échéant.

//COMPÉTENCES GLOBALES /

Chaque étudiant devra:

- S'approprier des ressources en anglais pour les intégrer à son mémoire et à son projet MADE.
- Présenter ses recherches documentaires de mémoire en anglais dans un journal de suivi.
- Dialoguer autour des recherches des autres étudiants et les enrichir.
- Réinvestir le lexique propre à la présentation de projet d'animation.

//CONTENUS DE FORMATION /

- Recherches documentaires en anglais.
- Rédaction de la synthèse de mémoire professionnel
- Présentation individuelle et discussion collective :
- des résultats de recherche du mémoire.
- De la synthèse de mémoire
- De la note d'intention du projet MADE
- Du pitch, synopsis, scénario et animatique du projet MADE

Évaluation /

Evaluation du journal de suivi de recherches
Evaluation des présentations orales et des contributions aux discussions collectives
Evaluation de la synthèse écrite de mémoire et de sa présentation orale devant jury.
Evaluation du pitch, synopsis et scénario en anglais du projet MADE.

Organisation /

Travaux dirigés centrés sur les présentations orales, écrites et visuelles du mémoire et du projet MADE.

Validation /

Validation par le professeur en contrôle continu et en examens ponctuels, incluant la présentation de synthèse de mémoire, pour l'attribution de 2 ECTS en S5/ 1 ECTS en S6

Horaires /

1H de TD hebdomadaire

« L'étudiant fera le bilan de son aperçu de la vie de l'entreprise à travers son expérience de stage. Une présentation des différentes situations de travail en tant que salarié sera ensuite abordée. Le contexte juridique des entreprises sera abordée, différents contrats de travail, ainsi que les différentes formes juridiques qui peuvent être choisies par un ou des entrepreneurs. »

//OBJECTIF DU COURS /

Dans la continuité des S1 à S4 la découverte du contexte économique et juridique sera abordée au travers de problématiques économiques et juridiques, notamment de propriété intellectuelle, liées au secteur d'activité. La découverte et le travail autour de la création d'entreprise permettra la mise en pratique des connaissances et compétences acquises tout au long de la formation.

Le cours doit permettre à l'étudiant :

- D'acquérir des connaissances économiques sur le secteur culturel
- De comprendre les enjeux de la propriété intellectuelle dans le cadre professionnel
- D'analyser des contrats liés au secteur d'activité
- De connaître les démarches de la création d'entreprise

//COMPÉTENCES GLOBALES /

- Analyser une documentation juridique
- Se repérer et comprendre l'environnement économique et juridique de l'organisation dans lesquelles s'exercent les activités professionnelles du secteur
- Savoir décrypter l'actualité du secteur d'un point de

vue juridique et économique

-Identifier et mettre en œuvres les compétences organisationnelles et de gestion dans le cadre d'un projet, d'une mission et plus largement d'un poste de travail

-Appréhender la posture et les gestes d'entrepreneur requis pour la gestion d'une TPE.

//CONTENUS DE FORMATION /

Le cours permettra l'approfondissement des connaissances en propriété intellectuelle dont les bases auront été acquises en première année. Il sera également l'occasion d'une introduction à l'économie de la culture.

L'application du cours se fera au travers de cas et sujets d'actualités, pour lesquels l'application des règles de droits et des connaissances en économie s'avérera nécessaire.

Pour appréhender la posture d'entrepreneur les étudiants aborderont la création d'entreprise et ses différentes étapes au travers de travaux de groupe.

Évaluation /

Évaluations écrites : analyse de cas, de documents, production individuelle et travaux de groupe.

Organisation /

Le cours de pratiques et de mise en œuvre de projet se déroulera sous forme d'atelier enrichi de cours théoriques voire d'intervenants professionnels.

Transversalité avec, culture des arts, outils d'expression et exploration créative, techniques et savoir-faire, outils et langage numérique et démarche créative.

Validation /

Validation par le professeur – contrôle continu
Attribution de 2 ECTS en S5/ 1ECTS en S6

Horaires /

1h par semaine



En troisième année, l'animation sera abordée de manière plus approfondie encore afin à donner à l'étudiant une capacité d'autonomie de réalisation et de production nécessaire au projet Made. Le cours de Techniques et Savoir faire est directement relié à celui de Pratique et mise en oeuvre de Projet dans la mesure où il va permettre le développement technique du Projet ainsi que toutes ses expérimentations indispensables. Il sera tourné vers la valorisation du mémoire professionnel en ce qu'il permet un questionnement par la pratique, mais surtout du projet MADE en permettant à l'étudiant d'ouvrir ses possibilités de réalisation en terme de production.



//OBJECTIF DU COURS /

Permettre à chaque étudiant :

- de pouvoir développer son projet personnel de diplôme avec singularité et créativité grâce à l'usage des techniques d'animation et des différents outils à sa disposition.
- de valoriser les expérimentations de techniques d'animation afin d'en faire un choix adapté pour son projet Made.
- d'aborder l'animation dans une dimension plus technique et liées à des mouvements complexes.

//COMPÉTENCES GLOBALES /

Chaque étudiant devra :

- pouvoir s'adapter à toutes les étapes de la chaîne de fabrication d'un film (ou d'un projet d'animation au sens large) constituant son projet Made.
- pouvoir donner toute sa place aux expérimentations (techniques, artistiques, cinématographiques, etc.) multiples à des fins de réalisation d'un projet de cinéma d'animation.
- affirmer une singularité personnelle par un positionnement créatif dans l'utilisation de techniques

d'animation adaptées à son propre Projet Made.

- pouvoir développer une capacité d'autonomie dans la gestion de projet et son organisation : plannings, gestions des différentes tâches, travail en collaboration, etc...

//CONTENUS DE FORMATION /

- Animations d'effets spéciaux
- Animations de créatures complexes : quadrupèdes, marches - courses à différents rythmes
- Animations de mouvements plus complexes (danses, vols, nages, etc...)
- Animations de corps en mouvement dans l'espace perspectif : raccourcis, jeu sur les profondeurs - Animations liées au projet Made de chaque étudiant en fonction des besoins singuliers identifiés pour l'aboutissement du projet de cinéma d'animation. Chaque demande peut être adaptée aux besoins des étudiants de manière à rendre utile la pratique de tests et autres expérimentations multiples. Cette «souplesse» pédagogique est là pour permettre un positionnement adapté de chaque projet en fonction de ses intentions de réalisation.

Évaluation /

Par compétences liées à l'Ec de Techniques et Savoir faire
mais aussi avec des compétences partagées avec Pratique et mise en oeuvre de Projet.

Organisation /

Travail centré sur des ateliers pratiques essentiellement pour le développement d'une maîtrise personnelle de l'animation et des techniques à mettre en oeuvre pour son propre Projet Made.

Validation /

Validation des travaux rendus en contrôle continu, incluant la préparation au mémoire, les travaux d'animation, pour l'attribution de 10 ECTS par semestre.

Horaires /

8 heures hebdomadaires S5 (2h CM & 6h/TD)
8 heures hebdomadaires S6 (1h CM & 7h/TD)



C'est la mise en place du projet MADe, c'est-à-dire conception, création et mise en œuvre d'un film personnel et étayé. Élaboration et développement du mémoire MADe comme base conceptuelle et théorique fondamentale. L'étudiant s'attellera seul ou en équipe à la création de toute pièce d'une création filmée relative au domaine de l'animation.



//OBJECTIF DU COURS /

En lien direct avec le mémoire MADe, sur lequel l'étudiant s'appuie et qu'il réajuste également avec le cours de pratique et de mise en œuvre. Il s'agit de réaliser un film d'animation seul ou en groupe, avec une ou plusieurs techniques d'animations, de l'idée à la finalisation. Toutes les étapes de la chaîne de fabrication (préproduction/production et post production) sont alors exploitées et le travail en équipe prend alors tout son sens. Le projet MADe peut s'ancrer dans le film, la publicité, le clip musical, le documentaire etc... et peut donner lieu à une ou plusieurs collaborations avec professionnels et/ou étudiants d'autres domaines de compétences.

//COMPÉTENCES GLOBALES /

- Définition du territoire et création du projet MADe.
- Développement et mise en question du mémoire MADe
- Capacité de mise en œuvre d'un film personnel et construit (concept/fond/forme).
- Organisation (planning production- collaboration- partenariat) et méthodes développées, sens du travail en équipe et capacité de production, c'est-à-dire posture professionnelle de l'étudiant.

- Développement de la préproduction c'est-à-dire de toutes les étapes correspondant aux fondations du film (scénario, storyboard, concept, références, style, univers, domaine etc...).
- Mise en place technique de la production (technique(s) d'animation, ton, forme, genre etc...)
- Capacité d'aboutir, finalisation de la production.

//CONTENUS DE FORMATION /

Que raconter pour dire quoi? Comment dire les choses? L'étudiant, au travers du mémoire MADe aura élaboré des pistes et un parti-pris relatifs à un sujet/ une question/ une problématique développée. Comment produire? Quelles étapes et collaboration envisager? Quel process employer? Quelle mise en forme? Dans la posture d'un réalisateur/acteur, il s'agira de penser mais également de fabriquer le film correspondant au mémoire MADe élaboré précédemment. Comment mettre en œuvre, quel mode d'expression utiliser? Tout en étant seul metteur en scène de sa production, il s'agira de développer les collaborations utiles pouvant enrichir la production (musique, son, danse, théâtre etc...)

Évaluation /

Une évaluation en continu, validant chacune des étapes nécessaires à l'élaboration du projet pour l'obtention des UE. L'évaluation sera individuelle sous forme écrite et/ou orale, au regard des nécessités de l'apprentissage. Une évaluation à l'oral du Mémoire MADe. Ainsi qu'une évaluation sur dossier, présenté oralement, à un jury final du projet MADe pour la validation du diplôme.

Organisation /

Le cours de pratiques et de mise en œuvre de projet se déroulera sous forme d'atelier enrichi de cours théoriques voire d'intervenants professionnels. Transversalité avec, culture des arts, outils d'expression et exploration créative, techniques et savoir-faire, outils et langage numérique et démarche créative.

Validation /

Validation par le professeur en contrôle continu et 2 oraux ponctuels (mémoire MADe et projet MADe) pour validation du diplôme. Attribution de 2 ECTS par semestre.

Horaires /

3 heures hebdomadaires au premier semestre (1h CM & 2h/TD)
5 heures hebdomadaires au deuxième semestre (1h CM & 4h/TD)



Développer une posture professionnelle au travers du stage, du mémoire MADe mais aussi du projet MADe afin d'acquérir toutes les postures nécessaires au monde professionnel, recherche d'emploi, candidature de projet, présentation de projets pour subventions ou soutiens etc.



//OBJECTIF DU COURS /

Clarifier les documents nécessaires à la 3ème année, déterminer les supports et réaliser tous les documents nécessaires sur lesquels pourra s'appuyer son projets MADe. Engager la posture professionnelle de l'étudiant afin de faciliter son intégration professionnelle.

//COMPÉTENCES GLOBALES /

- Enrichir et éclairer le mémoire MADe.
- Communiquer ses idées et transmettre clairement son projet MADe :
- préparation à l'orale pour développer sa posture et son argumentaire (savoir présenter et défendre un projet professionnel)
- présentation à l'écrit pour hiérarchiser et organiser sa présentation d'un projet.
- Favoriser la poursuite d'étude ou l'insertion professionnelle.

//CONTENUS DE FORMATION /

Validation du stage et finalisation de l'expérience professionnelle au travers d'un rapport de stage fournit et détaillé (format pdf et imprimé), ce document sera présenté à l'oral dès le premier semestre de la 3ème année. Préparation à l'oral pour la la présentation du mémoire MADe et du projet MADe. Mise en application des acquis de mise en page et de composition pour la mise en forme écrite du projet MADe (fichier numérique et projection pour oral). Enfin l'étudiant profitera de cette année pour élaborer un book et une bande démo afin de faciliter sa poursuite d'étude ou son insertion professionnelle.

Évaluation /

Evaluation sous forme d'oral ponctuelle validant le contenu et la forme du rapport de stage (version pdf et imprimée). Une évaluation ponctuelle ou continue, validant le produit fini ou chacune des étapes nécessaires à l'élaboration du projet. L'évaluation sera individuelle et/ou collective, écrite et/ou orale, au regard des nécessités de l'apprentissage.

Organisation /

Le cours de communication et de médiation de projet est un soutien au parcours de l'étudiant dans les étapes clés telles que sa recherche de stage, mais également la mise en forme de l'ensemble des projets qu'il va développer au fil de la formation.

Validation /

Attribution de 2 ECTS par semestre

Horaires /

2 heures de TD hebdomadaire en S5
2 heures hebdomadaire 1h/TD & 1h/CM en S6

«
**La démarche de recherche
est précisément ce moment
où les mots, les formes,
le mouvement, la pensée, se relie
et s'harmonisent**»

//OBJECTIF DU COURS /

- permettre à chaque étudiant
- d'analyser les partis pris plastiques et narratifs choisis pour le projet de film de fin d'étude.
 - construire une pensée créative articulée à un contexte d'étude et à des références culturelles issues des champs de l'art, de la technique, des métiers d'art et du design ;
 - de formuler une problématique cohérente liée au thème du film, qualifier l'objet ou le territoire d'étude.
 - produire un contenu écrit et graphique dont les qualités didactiques de rédaction et d'édition sont pensées en adéquation avec le thème et le propos soutenus.
 - respecter des règles fondamentales quant à la citation des sources utilisées, et la justesse des modalités de construction du mémoire (références, légendes, notes de bas de page, hiérarchie typographique, citations, clarté et lisibilité...).
 - préparer la soutenance orale du mémoire.

//COMPÉTENCES GLOBALES /

- Il s'agira donc :
- de rédiger la problématique et de questionner clairement les enjeux du film.- de construire un raisonnement pour affirmer une pensée visuelle cohérente et personnelle en lien avec le film
 - d'adosser la production plastique et les choix cinématographiques à des références pertinentes culturelles.
 - issues des champs de l'art, de la technique,
 - de respecter les règles d'écriture du mémoire.
 - d'exprimer un discours oral ajusté au projet du film.

//CONTENUS DE FORMATION /

- Le cours s'appuiera :
- la présentation par l'enseignant des règles d'écriture d'un mémoire.
 - sur l'analyse écrite et orale par chaque étudiant des recherches plastiques en lien avec le champ étudié dans le mémoire.
 - le bilan et la correction des devoirs rendus.
 - des exemples de présentation et de mise en page de mémoires d'arts appliqués.

Évaluation /

- elle portera sur
- la rédaction des devoirs (sur la capacité à analyser les choix plastiques et sémantiques opérés au fil du temps, son aptitude à révéler les découvertes et à questionner la création.
 - l'écriture du mémoire
 - sa mise en page
 - la présentation orale du projet

Organisation /

Cours à effectif réduit alternant travaux en binôme, en groupe et individuels

Validation /

Validation par le professeur (contrôle continu).
Et Validation orale par jury fin de S5.
Attribution de 3 ECTS par semestre

Horaires /

1 heures de CM hebdomadaire.



La rentrée des étudiants de DN3 revenant de leur stage en entreprise (de DN2) est l'occasion d'aborder cette expérience professionnelle au travers du rendu de leur rapport de stage à présenter lors d'un oral. Ce retour d'expériences est partagé avec l'ensemble de la classe pour identifier les différentes compétences disponibles dans le groupe. Le partage de compétences est évidemment encouragé dans le déroulement de la 3e année de manière à enrichir l'ensemble du groupe en fonction de besoins identifiés.



//OBJECTIF DU COURS /

Permettre à chaque étudiant :

- de développer une curiosité et une ouverture indispensable sur les compétences développées lors des stages des camarades de la classe en vue d'un partage intelligent et fructueux.
- d'envisager son parcours dans une logique de projet personnel où il faudra se positionner progressivement pour aboutir à un profil particulier à mettre en avant lors de la poursuite après le diplôme.
- de s'insérer dans la vie professionnelle ou dans une poursuite d'études correspondant à ses choix et ses aptitudes.

//COMPÉTENCES GLOBALES /

Il s'agira donc notamment :

Chaque étudiant devra :

- pouvoir se forger un projet professionnel personnel cohérent avec ses aptitudes personnelles et son parcours individuel.
- pouvoir être en mesure de valoriser ce projet

personnel en fin de formation du DNMADe pour les éventuelles poursuites d'étude et professionnelles.

- pouvoir être en mesure de valoriser son propre projet personnel encore en devenir (Projet Made) mais considéré comme un élément central pour représenter les compétences professionnelles acquises ainsi que son positionnement personnel dans le secteur d'activité concerné.
- pouvoir être en mesure de valoriser son parcours par l'intermédiaire de stages professionnels comme jalons d'expériences passées et à venir.

//CONTENUS DE FORMATION /

- Préparation à l'oral de rendu du rapport de stage
- Recherches de formations pour la poursuite d'étude éventuelle
- Recherches d'emplois pour la poursuite professionnelle éventuelle.
- Constitution et exploitation de supports permettant de communiquer ses candidatures à la poursuite d'étude et / ou professionnelle, au travers de Book, Bande démo, Cv, etc...

Évaluation /

Par compétences liées à l'Ec de Parcours de Professionalisation mais aussi avec des compétences partagées avec Pratique et mise en oeuvre de Projet et Communication. Le rapport de stage donne l'occasion d'une évaluation partagée au S5 entre différents Ec qui y trouvent chacun leurs compétences.

Organisation /

Travail centré sur l'après diplôme au travers de rendus de documents valorisant son profil ainsi que son propre Projet Made.

Validation /

Validation des travaux rendus en contrôle continu, incluant le rapport de stage, divers travaux sur le projet personnel de chacun, Attribution de 1 ECTS en S5/ 3 ECTS en S6

Horaires /

1h par semaine en commun avec parcours professionnel (ou 2h tous les 15 jours)

ANNEXE

LES BONUS

DNMADe

Diplôme National des Métiers d'Arts et du Design

ANIMATION

Cinéma d'Animation 2D & volume

[EC / UE/ ECTS]

[Lexique]

[Événements]

[Partenariats]

[Bibliographie]

[Galerie]

ENSEIGNEMENTS CONSTITUTIFS & UNITÉS D'ÉVALUATIONS

1re année//DN1

| LES PÔLES (UE) | | LES EC | HEURES | ECTS S1 | ECTS S2 | ECTS /AN | LES PÔLES (UE) | | LES EC | HEURES | ECTS S1 | ECTS S2 | ECTS /AN |
|----------------|----------------------------|--|--------|---------|---------|----------|----------------|--|-------------------------------------|--------|---------|---------|----------|
| | | | | | | | | | ATELIERS DE CRÉATION | | | | |
| UE9 UE13 | ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES | HUMANITÉS | 2 | 4 | 4 | 8 | UE11 UE15 | ENSEIGNEMENTS PRATIQUES & PROFESSIONNELS | TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE | 6 | 4 | 4 | 8 |
| | | CULTURES DES ARTS, DU DESIGN ET DES TECHNIQUES | 3 | 4 | 4 | 8 | | | PRATIQUE ET MISE EN ŒUVRE DU PROJET | 3 | 3 | 3 | 6 |
| UE10 UE14 | ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX | OUTILS D'EXPRESSION ET D'EXPLORATION CRÉATIVE | 6 | 3 | 3 | 6 | UE12 UE16 | PROFESSIONNALISATION | COMMUNICATION ET MÉDIATION PROJET | 1 | 2 | 2 | 4 |
| | | TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX | 2 | 2 | 2 | 4 | | | ACCOMPAGNEMENT VERS L'AUTONOMIE | 1 | - | - | - |
| | | OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES | 2 | 2 | 2 | 4 | | | PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION | 1 | 1 | 1 | 2 |
| | | LANGUES VIVANTES ÉTRANGÈRES | 2 | 2 | 2 | 4 | | | | | | | |
| | | CONTEXTES ÉCONOMIQUES & JURIDIQUES | 1 | 2 | 2 | 4 | | | | | | | |

ENSEIGNEMENTS CONSTITUTIFS & UNITÉS D'ÉVALUATIONS

2e année//DN2

| LES PÔLES (UE) | LES EC | HEURES | ECTS S3 | ECTS S4 | ECTS /AN | LES PÔLES (UE) | LES EC ATELIERS DE CRÉATION | HEURES | ECTS S3 | ECTS S4 | ECTS /AN |
|---|--|--------|---------|---------|----------|---|--------------------------------------|--------|---------|---------|----------|
| UE 1 ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES UE 5 | HUMANITÉS | 2 | 4 | 4 | 8 | UE 3 ENSEIGNEMENTS PRATIQUES & PROFESSIONNELS UE 7 | TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE | 6 | 6 | 6 | 12 |
| | CULTURES DES ARTS, DU DESIGN ET DES TECHNIQUES | 2 | 3 | 3 | 6 | | PRATIQUE ET MISE EN OEUVRE DU PROJET | 3 | 2 | 2 | 4 |
| UE 2 ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX UE 6 | OUTILS D'EXPRESSION ET D'EXPLORATION CRÉATIVE | 3 | 2 | 2 | 4 | UE 4 PROFESSIONNALISATION UE 8 | COMMUNICATION ET MÉDIATION PROJET | 1 | 2 | 2 | 4 |
| | TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX | 2 | 2 | 2 | 4 | | DÉMARCHE EN LIEN AVEC LE PROJET | 1 | 2 | 2 | 4 |
| | OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES | 2 | 2 | 2 | 4 | | PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION | 1 | 1 | 1 | 2 |
| | LANGUES VIVANTES ÉTRANGÈRES | 2 | 2 | 2 | 4 | | | | | | |
| | CONTEXTES ÉCONOMIQUES & JURIDIQUES | 1 | 2 | 2 | 4 | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | |

ENSEIGNEMENTS CONSTITUTIFS & UNITÉS D'ÉVALUATIONS

3e année//DN3

| LES PÔLES (UE) | LES EC | HEURES | ECTS S5 | ECTS S6 | ECTS /AN |
|--|--|--------|------------|------------|-------------|
| UE 17 UE 21 ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES | HUMANITÉS | 1-/ | 3 | 0 | 3 |
| | CULTURES DES ARTS, DU DESIGN ET DES TECHNIQUES | 1 | 1 | 4 | 5 |
| UE18 UE22 ENSEIGNEMENTS TRANSVER- SAUX | OUTILS D'EXPRESSION ET D'EXPLORA- TION CRÉATIVE | 3 | 2 | 2 | 4 |
| | TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX | - | 2 | 2 | 4 |
| | OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES | 2 | 2 | 2 | 4 |
| | LANGUES VIVANTES ÉTRANGÈRES | 1 | 2 | 2 | 4 |
| | CONTEXTES ÉCONOMIQUES & JURIDIQUES | 1 | 2 | 2 | 4 |

| LES PÔLES (UE) | LES EC | HEURES | ECTS S5 | ECTS S6 | ECTS /AN |
|---|---|--------|------------|------------|-------------|
| UE19 UE23 ENSEIGNEMENTS PRATIQUES & PROFESSION- NELS | ATELIERS DE CRÉATION | | | | |
| | TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE | 8 | 10 | 10 | 20 |
| | PRATIQUE ET MISE EN OEUVRE DU PROJET | 3-5 | 2 | 2 | 4 |
| | COMMUNICA- TION ET MÉDIA- TION PROJET | 2 | 2 | 2 | 4 |
| UE20 UE24 PROFESSION- NALISATION | DÉMARCHE DE RECHERCHE EN LIEN AVEC LE PROJET | 1 | 3 | 3 | 6 |
| | PARCOURS DE PROFESSION- NALISATION | 1 | 1 | 3 | 4 |

ÉVALUATION
LES BLOCS DE COMPÉTENCES DNMAde

| Intégration des blocs de compétences | N° Compétences | Compétences complexes |
|--|----------------|--|
| Maîtrise de son espace professionnel design et métiers d'art | 011 | Identifier et classer les métiers professionnels identifiés et réaliser avec les outils de la profession que les produits. |
| | 012 | Évaluer les ressources, les skills et les rôles de chacun dans le projet professionnel. |
| | 013 | Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel. |
| Explication des données et des flux d'activité | 021 | Identifier les rôles professionnels et les outils de la profession et les compétences des candidats, leur rôle et les compétences requises pour réaliser le projet de travail, les besoins, les attentes et les contraintes de l'activité et les métiers d'art et les métiers de design. |
| | 022 | Comprendre les données et les flux d'activité et les compétences requises pour réaliser le projet de travail. |
| | 023 | Analyser et synthétiser les données et les flux d'activité. |
| Développement et mise en œuvre des outils de création et de recherche en métiers d'art et design | 031 | Identifier les outils de création et de recherche en métiers d'art et design, les compétences requises pour les utiliser et les intégrer dans le projet de travail. |
| | 032 | Adapter les outils de création et de recherche en métiers d'art et design à la situation de travail. |
| | 033 | Évaluer les compétences et les savoirs des candidats et les intégrer dans le projet de travail. |
| | 034 | Organiser les données et les flux d'activité et les intégrer dans le projet de travail. |
| Conduite du projet en métiers d'art et design | 041 | Identifier les données et les flux d'activité et les intégrer dans le projet de travail. |
| | 042 | Organiser les données et les flux d'activité et les intégrer dans le projet de travail. |
| | 043 | Évaluer les compétences et les savoirs des candidats et les intégrer dans le projet de travail. |
| | 044 | Planifier et piloter le projet. |
| Design technique | 051 | Organiser les données et les flux d'activité et les intégrer dans le projet de travail. |
| Expression et communication orales et écrites | 061 | Identifier et utiliser les différents supports d'expression orale et écrite dans le design technique. |
| | 062 | Organiser les données et les flux d'activité et les intégrer dans le projet de travail. |
| Maîtrise des différences techniques d'expression et de communication | 071 | Identifier les données et les flux d'activité et les intégrer dans le projet de travail. |
| | 072 | Organiser les données et les flux d'activité et les intégrer dans le projet de travail. |
| Coopération et travail en équipe en métiers d'art et design | 081 | Organiser les données et les flux d'activité et les intégrer dans le projet de travail. |
| | 082 | Partager ses connaissances et ses compétences et les intégrer dans le projet de travail. |
| | 083 | Évaluer les compétences et les savoirs des candidats et les intégrer dans le projet de travail. |
| Maîtrise de son espace professionnel en métiers d'art et design | 091 | Identifier les données et les flux d'activité et les intégrer dans le projet de travail. |
| | 092 | Organiser les données et les flux d'activité et les intégrer dans le projet de travail. |
| Maîtrise de son espace professionnel en métiers d'art et design | 101 | Identifier les données et les flux d'activité et les intégrer dans le projet de travail. |
| | 102 | Organiser les données et les flux d'activité et les intégrer dans le projet de travail. |
| Maîtrise de son espace professionnel en métiers d'art et design | 111 | Organiser les données et les flux d'activité et les intégrer dans le projet de travail. |
| | 112 | Partager ses connaissances et ses compétences et les intégrer dans le projet de travail. |
| | 113 | Évaluer les compétences et les savoirs des candidats et les intégrer dans le projet de travail. |
| | 114 | Planifier et piloter le projet. |
| Maîtrise de son espace professionnel en métiers d'art et design | 121 | Identifier les données et les flux d'activité et les intégrer dans le projet de travail. |
| | 122 | Organiser les données et les flux d'activité et les intégrer dans le projet de travail. |
| | 123 | Évaluer les compétences et les savoirs des candidats et les intégrer dans le projet de travail. |

ANNEXE

LEXIQUE

| | |
|--|--|
| UE : UNITÉS D'ENSEIGNEMENT | Le DNMADe contient 4 UE par semestre, chaque UE comporte différents EC. |
| EC : ENSEIGNEMENTS CONSTITUTIFS | Ils constituent les UE, chaque EC correspondant à une matière (ex: humanités; outils et langage numérique...). |
| DSAA : DIPLÔME SUPÉRIEUR D'ARTS APPLIQUÉS | Diplôme possible pour la poursuite d'étude . |
| MÉMOIRE MADE : | Dispensé en semestre 5 de la 3 ^{ème} année, l'étudiant est amené à présenter un travail écrit relatant une réflexion personnelle en lien avec son projet de diplôme. L'évaluation se fera à l'oral devant jury à la fin du semestre. |
| PROJET MADE ; | Mené en semstres 6 de la 3 ^e année, c'est le projet de diplôme, l'évaluation se fera à l'oral devant jury à la fin du semestre. |
| COMMISSION PÉDAGOGIQUE : | Tenue à chaque fin semestre, elle est composée à minima de : 1 membre de l'administration, 1 représentant étudiant, 1 enseignant référent. Son rôle est d'attribuer le statut de l'étudiant sur le semestre : admis, défaillant, ajourné, ce qui détermine l'organisation du rattrapage. |



**DMA/DNMADe Cinéma d'Animation
au Lycée Marie Curie & Tilt
cinéma en plein air s'associent depuis 2018.**

**Pour la première fois Ciné Plein-Air #Marseille
s'installe dans la cour du Lycée Marie Curie
à l'occasion des 10ans du DMA Cinéma d'animation !
En avant-programme, retrouvez 9 courts réalisés
par les étudiants du DMA.
Des films poétiques, dynamiques et éclectiques qui
démontrent de la créativité
des animateurs de demain...**



Le lycée marseillais Marie Curie a ouvert ses portes et prêté sa cour à l'association Ciné tilt pour une séance de Ciné plein air.

Bizarre de se retrouver au lycée un samedi soir. Pas vraiment l'endroit où on imaginerait passer une soirée estivale. Et pourtant ils sont venus, étudiants, professeurs, membres de ce qu'on nomme « la communauté éducative », auxquels s'ajoutent les habitués des séances de cinéma en plein air que propose chaque été à Marseille l'association Cinétilt. Les chaises installées devant l'écran géant sont rapidement occupées. Deux raisons essentielles à cette projection dans la cour du lycée Marie Curie en ce samedi 8 septembre. La proviseure, Gisèle Alcaniz, les a rappelées : le lycée fête cette année ses 60 ans ; et le DMA (Diplôme de Métier d'Art) film d'animation, sa dixième année d'existence. Deux anniversaires qu'il ne

fallait pas manquer de célébrer. Mais ce soir on y est... et la cour se pare d'éclats inédits. Avant la projection du film, à la nuit tombante, des FFE (Films de Fin d'Études) sont proposés. Émotion de revoir la dizaine de courts métrages d'anciens étudiants du DMA, dont on a suivi le travail, les tâtonnements, les choix graphiques, techniques, et dont certains ont été présentés (et parfois primés) dans des festivals importants. Puis vient le moment de Jasmine, en présence de son réalisateur Alain Ughetto. Pas vraiment un hasard que ce soit justement ce long métrage d'animation qu'on donne ici ce soir. Une love story à l'iraniennne exhumée trente ans plus tard, au hasard d'un paquet de lettres retrouvées. Le réalisateur la fait revivre grâce à de poétiques figurines en pâte à modeler, à des décors stylisés, à des éléments symboliques. Quant au DMA/DNMADe cinéma d'animation, le programme des réjouissances n'est pas terminé, puisqu'il s'agit là la première édition d'une collaboration qui se voudra pérenne.

ANNEXE **ÉVÈNEMENTS**

VOYAGE FESTIVAL INTERNATIONAL DU CINÉMA D'ANIMATION D'ANNECY

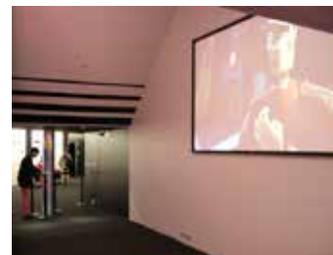


C'est incontournable, chaque année (pour les 1^{re} et 3^e années), un voyage est organisé pour assister au festival international de films d'animation d'Annecy. C'est l'occasion de garder contact avec le milieu professionnel (grâce au MIFA et aux rencontres professionnelles), et de retrouver d'anciens étudiants (suivre ainsi leur parcours). C'est l'occasion de souder en un groupe les 1 et 3 DNMADe (les 2 DNMADe étant en stage professionnel) ainsi que de rencontrer d'autres étudiants de tous horizons. Et l'occasion d'assister à des avant premières, des rencontres et conférences uniques. Enfin, c'est l'occasion de revenir avec plein de souvenirs, d'images en tête, d'idées, de projets, de contacts et de documentations.





Parce que nous insistons pour que les étudiants produisent et surtout terminent leur Film de Fin d'Étude (projet MADe), chaque année, certaines des productions des étudiants sont diffusées lors du festival d'animation du forum des images de Paris : le carrefour de l'animation. Ce qui crée une vitrine évidente et nécessaire à la formation et a parfois donné lieu à des exportations à l'international de leurs réalisations.



Depuis 2010 l'établissement présente certains films d'étudiants au festival du Carrefour de l'animation, organisées en Décembre par le forum des images à Paris. A cette occasion, des conférences et des tables rondes sont organisés regroupant une partie de la profession à l'international. Cette première diffusion a déjà donné lieu à une sélection particulière en France mais également à l'international (japon, Grèce, Mexique etc..). A la suite de leur diplôme, les étudiants, auteurs de leurs films, ont toute liberté de les proposer aux festivals de leur choix. Tel une vitrine indispensable, il permet à l'étudiant de débiter dans le monde professionnel avec une carte de visite, visible et porteuse.



«
Voilà maintenant plus de 10 ans que notre formation travaille en collaboration avec le SATIS (université des sciences d'Aubagne) et le MAAAV (université lumière de Lyon) spécialisés tous deux dans le son. Les étudiants en cinéma d'animation et les étudiants en son, associent leurs énergies autour de leur film de fin d'étude, pour proposer une ambiance sonore, des dialogues et des musiques adaptés au projet de film.»
»



Le Master MAAAV (Musiques Appliquées Aux Arts Visuels) est une formation très spécifique et unique dans le paysage universitaire français. Il accueille chaque année une promotion de 16 étudiants compositeurs, souhaitant travailler dans le domaine de la création musicale et sonore à destination des arts visuels – Cinéma (animation, prise de vue réelle, documentaire, émissions télévisuelles), jeu vidéo, publicité, théâtre, multimédia.

Le SATIS est un département d'Aix-Marseille Université, dédié aux Sciences, Arts et Techniques de l'Image et du Son. Il accueille 140 étudiants par an répartis sur trois années de formation (3e année de Licence et Master), et un doctorat.

SATIS fait partie des formations d'excellence dans ce domaine.

Les étudiants apprennent un métier de conception-réalisation dans le secteur des industries audiovisuelles et cinématographiques, dans quatre spécialités différentes : image, son-musique, montage, métiers de la production.

Depuis près de 10 ans, les films de fins d'étude du lycée Marie Curie signent une collaboration étroite et professionnelle entre des étudiants en cinéma d'animation et ceux en son de l'université d'Aubagne et de Lyon. Les uns dans une posture de réalisateur, développant leur univers sonore et le vocabulaire adéquat pour le définir au mieux. Les autres s'appliquant à s'y référer mais également à l'enrichir d'autres possibles insoupçonnés.

« Dans les dernières collaborations professionnelles du DNMADe ANIMATION, nous avons, une courte animation pour UFC que choisir avec une projection prévues dans le métro marseillais, un interlude projeté avant chaque séance au cinéma de l'Alhambra ou encore une animation du logo underdog pour le site de cette boîte de production Normande. »



Essentiellement envisagés sur la première et la deuxième année, la filière ANIMATION développe les collaborations avec des entreprises privées, les associations et les entreprises du secteur public. Nos collaborations ont pour objectif création de films promotionnels, informatifs ou occasionnels. Chaque projet, permet aux étudiants de se confronter aux contraintes relatives au monde professionnel. Il peut ainsi se réévaluer et ajuster ses savoir-faire mais également appréhender le travail de commande et d'équipe. Parfois mis en concurrence, les étudiants œuvrent pour le même cahier des charges tout en sachant qu'un seul d'entre eux pourra diffuser son projet. Parfois, selon l'envergure du projet, il est nécessaire de développer le travail en équipe, il s'agit alors d'œuvrer dans le même sens pour le collectif. C'est généralement l'occasion de travail transversal, interdisciplinaire sur les cours de techniques et savoir-faire/pratiques et mise en œuvre de projet/outils et langages numériques entre autre.

°UFC que choisir, Classes concernées 1DNMADe Animation & Évènement.

2019 // UFC demande de réaliser une campagne de communication basée sur des vidéos et des affiches placées sur une partie du réseau de transport marseillais (RTM). Objectif, développer l'information sur le réseau local d'UFC que choisir. A cette fin, nous mettons en place une collaboration inter filières, les DNMADe animation ont en charge la conception et réalisation des vidéos destinées à être projetées dans le métro, les DNMADe évènement, ont en charge de proposer, suite à ces vidéos, une adaptation imprimée pour des affiches, bus et aubus.

°l'Alhambra, Classe concerné 1DMA Animation.

2018 // l'Alhambra, célèbre cinéma de proximité marseillais, cinéma classé Art et Essai, labels Jeune public, Patrimoine/Répertoire et Recherche et Découverte, l'Alhambra place au cœur de son projet la

COLLABORATIONS OCCASIONELLES POUR DES PROJETS



transmission et la sensibilisation au cinéma de tous les publics.

Telle l'animation de Jean Mineur, demande de réaliser un interlude à diffuser avant chaque projection de film. Travail d'équipe développant la notion de transition et de raccord.

°Underdog records, Classe concernées 1DNMAde Animation.

2020 // Projet en cours - Underdog Records est un label alternatif français basé à Paris, créé par Maxime PERON et Laurent LOUDIER. La philosophie de Underdog Records est de promouvoir de nouveaux artistes, mixant différents types : reggae et électro, hip-hop et soul... et de rééditer des trésors des années 70. Projet de collaboration artistique avec des anciens étudiants d'Animation, mettre en lien des créatifs sonores avec des créatifs visuels. En parallèle, demande de mise en scène du logo du label pour le site officiel. Mise en place d'un scénario et développement plastique de l'animation, pour une diffusion large sur le web.

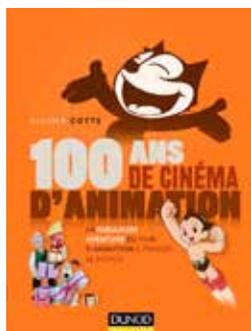


A noter : les étudiants restent auteurs de leur création, l'établissement, considéré comme producteur, a toute liberté d'exploiter ces réalisations à des fins promotionnelles.

ANNEXE **BIBLIOGRAPHIE** INFORMATIONS LES ESSENTIELS



Pratique, technique, historique ou théorique, voilà une petite liste, loin d'être exhaustive de livres de référence dans le domaine du cinéma d'animation.



BIBLIOGRAPHIE (non exhaustive)

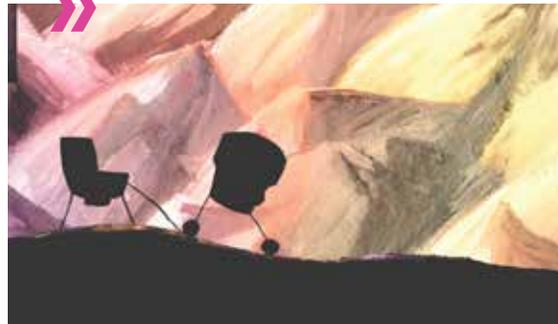
- The Illusion of Life: Disney Animation, Ollie Johnston, «Frank Thomas», Disney Editions
- Cartoon l'animation sans peine, Preston Blair, ed Cartoon Animation
- Techniques D'animation Pour Le Dessin Animé, Richard Williams Editeur Eyrolles
- Il était une fois le dessin animé. et le cinéma d'animation d'Olivier Cotte Editeur Dreamland
- Le Cinéma D'animation - Denis Sébastien Editeur : Armand Colin
- Le Cinéma D'animation - Dessin Animé, Marionnettes, Images De Synthèses - bernard génin, Editeur : Cahiers Du Cinéma
- Le grand livre des techniques du cinéma d'animation : Ecriture, production, post-production, Olivier Cotte, Editeur Dunod.
- L'art Du Story-Board - Cinéma, Publicité, Animation, Jeux Vidéo, Clips - Cristiano Guiseppe, Editeur : Eyrolles
- Genres Et Mouvements Au Cinéma - vincent pinel, Editeur : Larousse
- De L'histoire Au Cinéma - de Baecque Antoine, Editeur : Complexe (Editions)
- Les Techniques Narratives Du Cinéma - Les 100 Plus Grands Procédés Que Tout Réalisateur Doit Connaître - Van Sijll Jennifer, Editeur : Eyrolles
- Les Plans Au Cinéma - Les Grands Effets De Cinéma Que Tout Réalisateur Doit Connaître - Vineyard Jeremy, Editeur : Eyrolles
- Ecrire un scénario pour le cinéma de Franck Haro, Éditeur Eyrolles
- Le Dessin Anatomique Facile - hogarth burne, Editeur : Taschen
- Le Dessin Anatomique - ken goldman, Editeur : Vigot
- L'art De Dessiner Les Animaux - Construction, Analyse Des Mouvements, Caricature - Hultgren Ken, Editeur : Vigot
- Les Bases Du Dessin - Martin Roig Gabriel, Editeur : Gründ
- Dessiner, illustrer : Mode d'emploi en BD d'unbekannt, Éditeur Eyrolles
- Du Praxinoscope Au Cellulo - Un Demi-Siècle De Cinéma D'animation En France (1892 - 1948) de Kermabon Jacques Format Broché
- l'écriture de scénario de Roth J Marc, ed Chiron.
- Le Film d'animation publicitaire en France 1912-2007 -Editeur : Chalet Pointu.
- 100 ans de cinéma d'animation -collection, Dunod, Olivier Cotte.
- Le Cinéma D'animation - Denis Sébastien, collection: Cinéma/Arts Visuels.

ANNEXE GALERIE PROJETS TRADITION DU DESSIN



« Je ne sache, guère de carrière dans laquelle le dessin ne soit utile, sinon absolument nécessaire,.. par cette raison bien simple que le dessin apprend à voir juste.. à se souvenir de ce qu'on a vu et à donner un corps à la pensée »
Viollet-le-Duc, (Histoire d'un dessinateur).

Ici, tout est dit sur l'importance que nous donnons à la part de la main dans toute création, de l'observation du réel et du dessin ou dessein. C'est le leitmotiv que nous maintenons depuis toujours au lycée Marie Curie.





Stop Motion ou une certaine idée de l'expérimentation plastique. De microprojets réalisés avec les moyens du bord à un film abouti avec minutie, l'animation en volume est abordée sous toutes ses formes, de manière empirique et créative.

«De la fin du XIXe à nos jours, de Georges Méliès à Wes Anderson, la grande aventure du stop motion se confond avec celle du cinéma en prise de vues réelles, qu'il «contamine» parfois sous forme d'effets spéciaux quand il ne choisit pas la voie de l'animation pure.

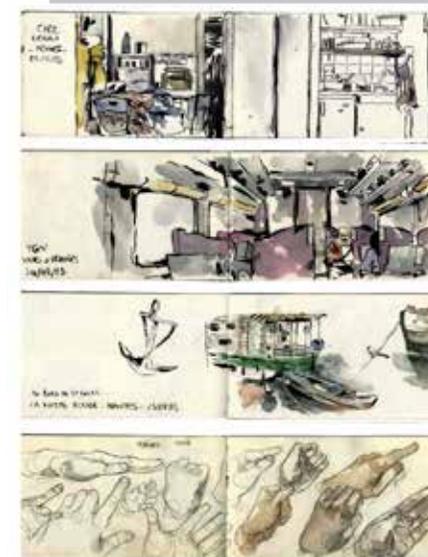
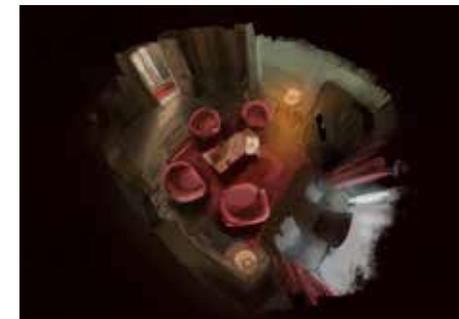
Sa «matérialité» lui permet de se distinguer des productions en images de synthèse mais aussi des dessins animés traditionnels. Parmi les grandes réussites de ces dernières années, citons Kubo et l'armure magique, Ma vie de Courgette ou encore L'Île aux chiens.»

Xavier Kawa-Topor et Philippe Moins
(stop motion)



ANNEXE **GALERIE** **PROJETS** DÉCORS & AMBIANCES

« La tradition du dessin est particulièrement sollicitée dans les décors de films. La spatialité, la composition, le cadrage, l'ambiance, l'univers sont autant de notions abordées dans les décors réalisés en numérique (speed painting, flash, photoshop..), en traditionnel (aquarelle, encres, gouaches ...) voire en volume (stop motion, papiers découpés...). Toujours issue, au préalable, d'une observation méticuleuse du réel (carnets de croquis), l'étude du décor est ici, adaptée au domaine particulier du cinéma d'animation. »



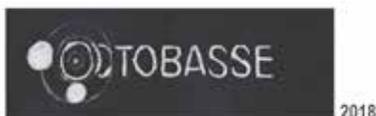


Au fil des années toute une série de personnages a vu le jour. Suite à un travail axé sur le carnet de croquis pour le dessin de postures, la représentation du corps au travers du dessin de nu, la description des typologies de personnages ou bien la notion d'acting au travers de projets sur l'expression et le jeu de rôle. Grâce à tous ces fondamentaux abordés, les films de fin d'études sont enrichis de figures tantôt drôle, romantique, maladroite, héroïque, irascible, ingénieuse, sensible, amoureuse....



ANNEXE GALERIE PROJETS FILMS DE FIN D'ÉTUDE

« La 3ème année de DNMADe sera en partie dédiée à la réalisation du projet MADe, qui, dans le parcours animation, consistera à produire un film de fin d'étude. En technique 2D traditionnelle ou numérique, 3D volume ou techniques mixtes, il sera un clip, une histoire, un documentaire etc... Au gré des envies des étudiants. Tous uniques, tous différents. Des fous, des doux, des drôles, des noirs, des langoureux, des prophétiques, des amoureux, des vifs, des magiques, des colorés, des bruyants, des tristes, des poignants, des revendicatifs... »



Réalisation :
Muller Feuga Aurore
DMA Marie Curie, Marseille
Durée : 4,33 mn

SYNOPSIS

Un octobassiste entendant un jour des sons étranges venus de l'océan, commence une lente métamorphose qui le guidera vers ses propres abysses.

Musique : remi fay
Sound design : Vincent Fliniaux
MAAAV
DMA Marie Curie, Marseille
2018



Réalisation :
Célia Berland
DMA Marie Curie, Marseille
Durée : 4 mn 57

L'HEURE DU COYOTE :
Une jeune fille amérindienne déprimée par son quotidien d'employée de station service décide de reprendre en main son destin.

Musique & Sound design : DANNY WILSON, MAAV
DMA Marie Curie, Marseille
2020





2020

Réalisation :
Manon Souza
DMA Marie Curie, Marseille
Durée : 3 mn 30 mn

TOMATIER SYNOPSIS :

Capucine est une petite fille de 10 ans qui passe beaucoup de temps avec son grand-père . Ensemble ils s'occupent d'un potager et plantent un plant de tomates . Alors qu'ils jardinent le son d'une cigale retentit dans le potager et Capucine se lance à sa recherche . L'exploration du jardin sera pour elle l'aventure de sa vie, c'est en découvrant, les abeilles qui butinent les lavandes, la sensation de l'herbe

sous ses pieds, la lumière passant à travers les feuilles qu'elle grandit . Soudain son grand-père la rappelle, le temps s'est alors écoulé de 10 ans, maintenant jeune adulte elle revient prendre soin de ce plant de tomate ainsi que de son grand-père .

Musique & Sound design : Lillian Millers, MAAAV
DMA Marie Curie, Marseille
2020



Réalisation :
PAYRAT César
DMA Marie Curie, Marseille
Durée : 6 mn 14

Synopsis:
Coba 6'14

Les radars de COBa, une petite astromobile endormie, détectent un objet à proximité. Les systèmes se relancent, le robot s'éveille et aperçoit un énorme corps rocheux d'une dizaine de kilomètres de long. COBa entame une manœuvre de descente afin d'atterrir sur ce qui semble être un énorme astéroïde. Le robot se met à explorer ce paysage désolé, aux montagnes déme-

surées, aux vallons profonds, les forages se multiplient sans être concluants. Les couleurs sont surnaturelles, le silence tout juste cassé par un bruit sourd et les roues du rover. Tout d'un coup COBa s'arrête devant une grande silhouette rectangulaire. Le mystérieux monolithe n'est en fait qu'une vieille porte en contre jour.
Musique & Sound design: Benjamin N'Kaoua
SATIS
DMA Marie Curie, Marseille
2019





16 bd Jeanne d'Arc 13005 Marseille
Téléphone 04 91 36 52 10
Fax 04 91 36 52 11

Email
ce.0130051k@ac-aix-marseille.fr
Email secteurs Arts Appliqués :
sylvie.malolepsy@ac-aix-marseille.fr



Accès : Au cœur de Marseille, le Lycée Marie Curie est très facile d'accès : Proche de l'hôpital la Timone.

