

Cinéma d'animation

The background of the entire page is a repeating pattern of diagonal stripes. The stripes are bright yellow and alternate with white space, running from the top-left corner towards the bottom-right corner.

Doyen : Katy Couprie

Référents : Sébastien Laudenbach (2 / 3), Serge Verny (4 / 5)

OBJECTIFS GÉNÉRAUX DE LA SPÉCIALISATION

L'enseignement vise à développer une maîtrise de l'expression par le mouvement, ayant pour objectif la créativité et l'innovation. Avec les compétences acquises, l'élève doit être capable de concevoir, de mettre en œuvre et de diriger des projets afin de s'inscrire dans le paysage très diversifié du cinéma d'animation (film d'auteur, clip, générique, film institutionnel, habillage de chaîne, jeu vidéo, série, internet, expérimental, court métrage, long métrage, etc.). Dans cette géographie en perpétuel changement de l'actualité professionnelle, le concepteur réalisateur doit être capable d'explorer et de tracer de nouvelles voies.

La formation suit une progression qui approfondit graduellement les bases techniques de l'animation, la mise en scène, la dramaturgie, la narration et l'expérimentation.

La tradition artistique, technique et industrielle du cinéma d'animation est abordée avec un regard critique. L'élève est initié aux principales techniques du dessin animé, du volume animé, de l'animation directe, de l'image de synthèse. Il est encouragé à en inventer d'autres ou à adapter celles qui existent au besoin de son expression.

De la 2^e à la 4^e année, l'organisation de l'enseignement privilégie un équilibre entre exercices et projets individuels, phases d'expérimentation et réalisation de projets collectifs ayant pour but d'amener l'élève à une maturité suffisante en 5^e année pour concevoir et réaliser un Grand Projet.

Structure pédagogique

La pédagogie du 1^{er} cycle est orientée vers l'apprentissage des fondamentaux du secteur : techniques d'animation analogiques et numériques, expression par le mouvement, bases du langage cinématographique, de la dramaturgie, histoire et analyse d'œuvres existantes, dessin morphologique, relation son-image.

La pédagogie du 2^e cycle est axée sur une succession de projets, atelier et réalisation de court métrage, sur l'approfondissement du travail théorique et des connaissances numériques puis sur le suivi des Grands Projets. L'objectif est de développer une approche personnelle de la discipline dans différents contextes. Le module Expérimentations et la préparation du mémoire en 4^e année aident à définir la problématique du Grand Projet.

Marqueurs de niveaux

- Pouvoir pratiquer une analyse filmique de base et l'appliquer dans un *story-board*.
- Savoir appliquer les principes de décomposition du mouvement image par image : accélération, décélération et pause.
- Être capable de manipuler des outils numériques en vue d'animations simples.
- Connaître la chaîne de production, du scénario à la finalisation d'un film.
- Maîtriser le vocabulaire propre au secteur.

2^E ANNÉE

| Enseignements | Enseignants | 1 ^{er} quadrim. | 2 ^e quadrim. | Total crédits |
|--|------------------------|-----------------------------|----------------------------|------------------|
| Enseignements de secteur | | | | |
| Cinéma d'animation Fondamentaux du mouvement (bases) | Miaihle, Laudенbach | 10 | | 10 |
| Cinéma d'animation Approche du découpage et de la narration (conception) | Miaihle, Laudенbach | | 8 | 8 |
| Mime | Bennett | | 2 | 2 |
| Secteurs voisins | | | | |
| Design graphique | Rondet | 3 | | 3 |
| Image imprimée | Pangaud | | 3 | 3 |
| Sciences et techniques : Morphostructure | Nemitz | 2 | | 2 |
| Sciences humaines | | | | |
| Sciences humaines | Bertrand, Delmotte | 2 | 2 | 4 |
| Sciences humaines de secteur | Giannouri | | 2 | 2 |
| Dramaturgie | Schira | | 2 | 2 |
| Histoire de l'art et des civilisations | | 2 | 2 | 4 |
| Enseignements transversaux | | | | |
| Dessin | Barjini | 3 | 3 | 6 |
| Studio d'expression plastique | | 2 | 2 | 4 |
| Infographie | | | | |
| Connaissances numériques | Vogel | 1 | | 1 |
| Connaissances numériques | Vogel | | 3 | 3 |
| Langue vivante | | | | |
| Langue vivante | | 1 | 1 | 2 |
| Total des crédits | | 30 | 30 | 60 |

OBJECTIFS DE LA 2^E ANNÉE

- Cette année est consacrée à une première approche globale des divers aspects du secteur. L'élève y acquiert un certain nombre de connaissances numériques qu'il applique à des exercices mettant en jeu la décomposition du mouvement image par image. L'animation est envisagée de façon globale : physique, sensible, métaphorique.
- D'abord appliquée à des formes non figuratives, elle s'intéresse finalement au corps. Cette approche est étayée par les cours de mime, de morphostructure, de perspective, de dessin morphologique.
- Sur la base d'analyse d'œuvres filmiques existantes, l'élève est amené à travailler la séquence narrative, le *story-board*, et réaliser un court-métrage de 2 minutes.
- Enfin, les élèves sont ouverts à d'autres spécialisations voisines : Image imprimée d'une part et Design graphique d'autre part.

Marqueurs de niveaux

- Pouvoir pratiquer une analyse filmique de base et l'appliquer dans un *story-board*.
- Savoir appliquer les principes de décomposition du mouvement image par image : accélération, décélération et pause.
- Être capable de manipuler des outils numériques en vue d'animations simples.
- Connaître la chaîne de production, du scénario à la finalisation d'un film.
- Maitriser le vocabulaire propre au secteur.
- Bases esthétiques, perceptives et des techniques du son ; enseignements transversaux.

3^E ANNÉE

| Enseignements | Enseignants | 1 ^{er} quadrim. | 2 ^e quadrim. | Total crédits |
|---|------------------------------|-----------------------------|----------------------------|------------------|
| Enseignements de secteur | | | | |
| Cinéma d'animation, mouvement | Darrasse, Sifianos, Verny | 9 | | 9 |
| Cinéma d'animation, dramaturgie | Darrasse, Sifianos, Verny | | 14 | 14 |
| Mime, expression corporelle | Bennett | 4 | | 4 |
| Son | Signoret | | 2 | 2 |
| Sciences et techniques : Morphostructure | Pegaz-Blanc | 2 | | 2 |
| Sciences humaines | | | | |
| Séminaire | Delmotte | 3 | 3 | 6 |
| Histoire de l'art et des civilisations | | 2 | 2 | 4 |
| Enseignements transversaux | | | | |
| Studio dessin | | 2 | 2 | 4 |
| Studio d'expression plastique | | 2 | 2 | 4 |
| Module de recherche et création | | 3 | | 3 |
| Infographie | | | | |
| Connaissances numériques | Colou | 2 | | 2 |
| Connaissances numériques | Vogel | | 4 | 4 |
| Langue vivante | | | | |
| Langue vivante | | 1 | 1 | 2 |
| Total des crédits | | 30 | 30 | 60 |

OBJECTIFS DE LA 3^E ANNÉE

Cette année renforce les bases reçues en 2^e année.

L'expression par le mouvement approfondie, la narration, la mise en scène, l'écriture sont soutenues par des cours théoriques, des exercices pratiques et un développement des connaissances numériques 2D et 3D.

Les élèves travaillent tous à la réalisation d'une séquence animée directement sous caméra, mettant en jeu des notions d'expression par le rythme, la lumière, la matière, de relation image-son et de prise de vues.

Le mime et les cours de sciences et techniques viennent appuyer cet apprentissage.

Marqueurs de niveaux

- Pouvoir proposer un découpage cinématographique.
- Savoir animer un personnage doué d'une intention précise.
- Savoir combiner divers outils, traditionnels ou numériques, en vue d'une recherche artistique singulière.

| Enseignements | Enseignants | 1 ^{er} quadrим. | 2 ^e quadrим. | Total crédits |
|---|--------------------------------|-----------------------------|----------------------------|------------------|
| Enseignements de secteur | | | | |
| Projet de secteur | Laudenbach Mialhe | 15 | | 15 |
| Cinéma expérimental | Sztulman | 3 | | 3 |
| Expérimentation | Laudenbach, Darrasse, Verny | | 8 | 8 |
| Phénomène musical avec le CNSMDP | Colou | | 6 | 6 |
| Workshop | Artiste invité | 4 | 4 | 8 |
| Connaissances numériques | Vogel | 2 | | 2 |
| Projet | Vogel | | 2 | 2 |
| Sciences humaines | | | | |
| Préparation au Mémoire | Directeur de Mémoire | 3 | | 3 |
| Mémoire | Directeur de Mémoire | | 10 | 10 |
| Histoire de l'art et des civilisations | | | | |
| | | 2 | | 2 |
| Langue vivante | | | | |
| Langue vivante | Staunton | 1 | | 1 |
| Total des crédits | | 30 | 30 | 60 |

OBJECTIFS DE LA 4^E ANNÉE

Cette année est structurée autour de plusieurs projets successifs :

- Un atelier avec un artiste invité qui définit la thématique et la nature d'un projet qui change chaque année.
- Dans le cadre des connaissances numériques, la réalisation de deux projets de court-métrage, l'un fondé sur un texte et l'autre sur des compositions musicales, qui permettent aux étudiants de s'approprier les techniques d'animation procédurale, de 3D réaliste, de compositing.
- Dans ces réalisations, les choix techniques sont liés à la méthode créative personnelle. Une attention particulière est portée à la construction narrative.
- Une phase d'expérimentation scénaristique, technique ou esthétique, permet l'exploration de nouvelles écritures et le développement d'une recherche personnelle.
- Un temps est réservé à la réalisation du Mémoire à la fin du 2^e quadrimestre.

Marqueurs de niveaux

- Pouvoir conjuguer une pratique artistique personnelle avec une réflexion théorique.

5^E ANNÉE

| Enseignements | Enseignants | 1 ^{er} quadrim. | 2 ^e quadrim. | Total crédits |
|---|--------------------|-----------------------------|----------------------------|------------------|
| Enseignements de secteur | | | | |
| Grand Projet : conception écriture | Équipe pédagogique | 4 | 5 | 9 |
| Grand Projet : fabrication et technique | Équipe pédagogique | 2 | 8 | 10 |
| Grand Projet : réalisation, finalisation | Équipe pédagogique | | 8 | 8 |
| Communication de projet | Équipe pédagogique | 1 | 2 | 3 |
| Cinéma expérimental | Sztulman | 2 | | 2 |
| Son | Signoret | 2 | 2 | 4 |
| Infographique | Colou | 2 | 3 | 5 |
| Recherche : initiation et méthodologie | Bianchini | 2 | | 2 |
| Sciences humaines | | | | |
| Sciences humaines | Delmotte | 2 | 2 | 4 |
| Stage professionnel | | 10 | | 10 |
| Conseils en gestion juridiques et fiscaux | | 2 | | 2 |
| Langue vivante | | | | |
| Langue vivante | Staunton | 1 | | 1 |
| Total des crédits | | 30 | 30 | 60 |

OBJECTIFS DE LA 5^E ANNÉE

Cette année s'articule essentiellement autour de la conception, de l'écriture, de la fabrication et de la réalisation du Grand Projet dont les étapes sont validées tout au long de l'année.

Celui-ci peut être ouvert à des équipes issues de différentes spécialisations de l'École. L'étudiant est invité à réinterroger les formes actuelles du cinéma d'animation et à en inventer de nouvelles en adaptant les techniques à son projet.

Des conférences sont organisées par le secteur avec des artistes, réalisateurs, producteurs, susceptibles de réunir les étudiants du 1^{er} et du 2^e cycle.

Si sa problématique a des correspondances avec le projet de recherche « Les formes du mouvement » (EnsLab), l'étudiant peut y participer.

Un cours d'initiation et de méthodologie à la recherche est dispensé ainsi qu'un module sur le juridique professionnel au 1^{er} quadrimestre.

Marqueurs de niveaux

Être capable de mener à bien un projet d'une certaine ampleur, proposant un regard singulier sur le médium, en combinant divers savoir-faire, et en suivant une méthode.