

DN MADe

DIPLÔME NATIONAL DES MÉTIERS D'ART ET DU DESIGN

mention Animation

Cinéma d'Animation 2D

CATALOGUE DE COURS

animation

Workshop *Les Espoirs de l'animation* en partenariat avec les chaînes jeunesse du groupe M6 - étape d'animation sur table lumineuse



Sommaire

1. Organisation pédagogique
2. Première année - s1 & s2
3. Deuxième année - s3 & s4
4. Troisième année - s5 & s6
5. Horaires / ECTS
6. Enseignements optionnels
7. Questions fréquemment posées

Le **DN MA**De *mention Animation* parcours Cinéma d'animation 2D forme des concepteurs·trices- créateurs·trices capables d'assurer divers postes dans une production de cinéma d'animation d'auteur ou industrielle, depuis les étapes de pré-production jusqu'à celles de post-production en passant par les étapes d'exécution et de fabrication.

Le ou la designer d'animation saura mettre en synergie ses compétences techniques et de production au service des produits et projets dans lesquels il ou elle sera engagée. Les titulaires du diplôme sauront également s'inscrire dans une démarche autonome de réalisation grâce à la connaissance du contexte de production et de réalisation du système français et européen.

PLUS D'INFORMATIONS

Site officiel national Design et métiers d'arts
designetmetiersdart.fr/dnmade/

Site de l'ésaat
www.esaat-roubaix.com/cinema-danimation/

disciplines enseignées

Humanités (philosophie et lettres)
Culture des arts, du design et des techniques
Outils d'expression et d'exploration créative
Technologies et matériaux
Outils et langages numériques
Langues vivantes
Contextes économiques et juridiques
Savoir-faire technique
Pratique et mise en œuvre de projet
Communication et médiation de projet
Démarche de recherche liée au projet
Parcours de professionnalisation et poursuite d'études

professionnels et organismes associés depuis 2019

Gabriel Jacquel, Nicolas Dufresne, Marine Blin, Suzie-lou Chetcutti, Renzo Mezzaluna, Gilles Cuvelier, Nicolas Tavernier, Bastien Dupriez, Constantin Beine...
Ankama, RedFrog, Studio Train-Train, Papy3D, Tchack, Cellofan', Madlab, La Cave aux Poètes, Les Rencontres Audiovisuelles de Lille, LoomProd, Noranim, Les Films du Nord, Les Ballets du Nord, Le Fresnoy, La Piscine musée d'art et d'industrie André Diligent, RECA, CNC, le Colisée, groupe M6...

1. Organisation pédagogique

La **première année** est consacrée à l'acquisition des fondamentaux méthodologiques et techniques du cinéma d'animation avec l'appui de cours d'enseignements généraux artistiques et théoriques, ainsi que de visites culturelles et de la formation d'une culture cinématographique.

La pratique en atelier permet de multiplier les expériences techniques relatives à la spécialité (animation sur papier, table d'animation, banc-titre, stopmotion, line-tests...).

Des temps de *workshops* permettent de rythmer l'année et d'engager des pratiques transversales avec les autres promotions.

La **deuxième année** initie davantage à la pratique du projet en mobilisant les méthodes, les savoir-faire et les connaissances acquises. Différentes situations sont proposées : des séquences complètes comprenant plusieurs plans animés sont demandées, engageant un travail de conception, de recherche documentaire, de design de personnages... La méthodologie et les phases professionnelles de production sont abordées (*colorkeys*, découpage, *story-board*, animatique sonorisée, *layout*, animation clé, intervalle, colorisation, *compositing*...) sur des projets fictifs ou s'appuyant sur des partenariats et des situations réelles plaçant les étudiants et les étudiantes dans un cadre plus contraint et dans des délais de production réduits.

Durant le quatrième semestre, un **stage professionnel** de trois mois doit être effectué par les étudiant(e)s.

La **troisième année** permet à l'étudiant ou l'étudiante de réaliser son projet de film de fin d'études comprenant un **dossier de production**, une animatique complète ou partielle et des plans finis, composites et sonorisés.

La finalisation du projet n'est pas imposée et il peut rester sous la forme d'un projet de production, abouti le cas échéant après la formation.

La formation encourage la mobilité **Erasmus** grâce aux partenariats de l'école en Europe, en principe au cours du semestre 4, pendant la deuxième année.

première année
semestres 1 & 2

2.

UE 1 & 5 Humanités



EC 1.1

PHILOSOPHIE - Atelier d'écriture créative et critique.

LETTRES - Initiation à l'écriture de scénario.

TD/TP
1H/semaine
2H/semaine



EC 5.1

PHILOSOPHIE - Initiation à la philosophie esthétique.

LETTRES - Approfondissement de l'écriture de scénario.

TD/TP
1H/semaine
2H/semaine

Contenus

PHILOSOPHIE
En s'appuyant sur l'analyse d'écrits critiques ou de création, les étudiants produisent un ou plusieurs textes personnels.

LETTRES
Différentes structures de récits sont étudiées et les règles de base de l'écriture scénaristique sont présentées et appliquées. Le récit est notamment analysé à travers différentes adaptations cinématographiques d'œuvres littéraires.

PHILOSOPHIE
Lecture, analyse et discussion de grands textes d'esthétique moderne.

LETTRES
Le travail est approfondi autour de la notion de personnage. Celui-ci peut être abordé à la fois comme une entité propre et comme élément d'un système. C'est l'occasion d'introduire des notions de sociologie, de psychanalyse, et/ou de linguistique et d'aborder l'écriture du dialogue.

Objectifs

PHILOSOPHIE
Se familiariser avec la pensée de l'art, ses concepts, son vocabulaire et les débats qui la traversent, dans le but d'apprendre à mieux penser ses propres pratiques artistiques et à en exposer plus nettement les caractères devant autrui, à l'écrit comme à l'oral.

LETTRES
Repérer la structure d'un récit, la modifier, voire en créer une.
Proposer des adaptations scénaristiques de textes littéraires.
Justifier ses intentions à l'écrit et/ou à l'oral.

Analyser et construire un personnage.
Rédiger des séquences de scénario le faisant interagir avec un environnement.
Justifier ses intentions à l'écrit et/ou à l'oral.

Modalités

PHILOSOPHIE Lecture et écriture, analyse, réflexion, échanges.
LETTRES Alternance de cours théoriques, d'analyses textuelles et filmiques, d'exercices pratiques oraux

UE 1 & 5 **Culture des arts, du design et des techniques**

S1

EC 1.2

Construction d'une culture cinématographique commune.

COURS MAGISTRAL
2H/quinzaine

S2

EC 5.2

Outils d'analyse filmique et vocabulaire du cinéma et du cinéma d'animation.

COURS MAGISTRAL
2H/quinzaine

Contenus

Introduction à la cinématographie.
L'art du mensonge en cinéma.
Historique et repères essentiels.
Vocabulaire et analyse filmique. Valeurs de plans, mouvements de caméra, son & effets sonores, notions de découpage et de montage...
Apports culturels transversaux.

Revue historique et chronologique des mouvements artistiques des origines à l'époque contemporaine.

Approche historique et chronologique des techniques et de la création artistique du cinéma d'animation.
Progression dans l'analyse filmique.
Notion de point de vue.
Importance du montage.
Études de cas remarquables en son.

Objectifs

Remise à niveau du vocabulaire audiovisuel et cinématographique.
Prise de conscience et maîtrise du langage de l'image animée par l'étude de cas.
Sensibilisation et initiation à la lecture d'images (analyse filmique).
Acquisition de repères historiques et artistiques.

Éveil à l'univers du cinéma et du cinéma d'animation et à la pluralité de leurs formes.
Maîtrise de la lecture d'images.
Repérage de motifs graphiques et audiovisuels, signes, thèmes...
Comprendre l'importance de la mise en scène par l'étude analytique.

Modalités

→ Présentation de documents photographiques et audiovisuels.
→ Prises de notes et exercices réguliers d'analyse filmique basés sur des extraits de films remarquables.

Évaluations par QCM et présentation orale de plasticiens par les étudiants.
Analyses d'extraits d'œuvres cinématographiques.
Participation orale.

→ Visionnage de documents photographiques, d'œuvres filmiques et vidéographiques.
→ Exercices d'analyse filmique autour d'extraits de longs et de courts métrages.
→ Prise de note en cours, échanges sur les documents présentés.

Évaluations par des analyses de séquences et d'extraits d'œuvres audiovisuelles.
Participation orale.

UE 2 & 6 **Outils d'expression et d'exploration créative**

S1

EC 2.1

Acquisition des outils de représentation du réel

TD/TP
5H/semaine

S2

EC 6.1

Morphologie humaine, animale et végétale

TD/TP
5H/semaine

Contenus

Explorations des supports, outils et techniques traditionnels de représentation du réel.
Outils et techniques sèches (graphisme) et humides (lavis).
Morphologie humaine, animale et végétale.
Étude des ombres et lumières, des couleurs, des effets atmosphériques...

Croquis thématiques prolongeant les explorations précédentes.
Séquences contextuelles en relation avec les projets engagés en cours d'atelier de création.

Objectifs

Apprendre et expérimenter les fondamentaux du langage plastique.
Analyser et synthétiser le réel en vue de son exploitation, la recherche.

Modalités

Découverte et pratique des outils de dessin et couleurs ; étude d'après modèles vivants (anatomie, morphologie, mouvements, expressions faciales...) ;
Codes perspectifs, effets lumineux ;
Visites de musée d'histoire naturelle, zoo, espaces naturels.

UE 2 & 6 **Technologies et matériaux**

S1

EC 2.2

S2

EC 6.2

Apprentissage des bases théoriques et pratiques élémentaires des différents domaines de la Physique (Mécanique, Optique) et de la Chimie.

TD/TP
2H/semaine (laboratoire de sciences expérimentales)

Contenus

Aspects mécaniques statiques, cinématiques et dynamiques élémentaires.
Acoustique et optique : apports théoriques et pratiques élémentaires.
Chimie (en lien avec les situations liées au cinéma d'animation).
Le contenu exact de la formation s'adapte aux acquis préalables des étudiants et étudiantes de la promotion concernée et au projets interdisciplinaires mis en œuvre.

Objectifs

Asseoir les bases théoriques et pratiques élémentaires en chimie, en optique, en mécanique et en acoustique en lien avec le cinéma d'animation.
S'appuyer sur les expérimentations afin de représenter de façon crédible ou exagérée les situations rencontrées en cinéma d'animation.

Modalités

Les séances expérimentales permettent d'appréhender les phénomènes physico-chimiques, de transférer les connaissances et de les appliquer au sein d'une démarche de création.
La transversalité et l'adaptation au profil de chaque étudiant sont privilégiées.

UE 2 & 6 **Outils et langages numériques**

S1

EC 2.3

S2

EC 6.3

Acquisition des outils de colorisation numérique en application au décor.
Initiation à la programmation.

Outils de colorisation numérique et principes de compositing.

TD/TP
4H/semaine (3H en outils numériques + 1H en algorithmes et programmation)

TD/TP
4H/semaine (3H en outils numériques + 1H en algorithmes et programmation)

Contenus

OUTILS NUMERIQUES
Les étudiants apprennent à utiliser les outils numériques et logiciels dédiés au domaine du cinéma d'animation en général et aux étapes de la chaîne de fabrication en particulier (de la pré- à la post-production).
Le décor dans un film d'animation ; approche de la colorisation numérique, les principes de compositing sont les socles basiques de cette première année d'apprentissage.
Les savoirs et méthodes acquis sont mis en œuvre dans tous les ateliers de la formation.

ALGORITHMES ET PROGRAMMATION
Notions de variables (type, affectation), instruction conditionnelle, boucle...
Utilisation de fonctions prédéfinies et construction de fonctions.
Génération et utilisation de nombres aléatoires, bruit de Perlin.
Événements interactifs.
Fenêtre graphique 2D (définition et repérage). Gestion des formes géométriques élémentaires.
Changement de repère par transformations géométriques, gestion du son.
Anatomie d'un programme.

Objectifs

OUTILS NUMERIQUES
→ Connaître et maîtriser le vocabulaire de base spécifique au domaine ;
→ Savoir appréhender un univers vectoriel et/ou matriciel ;
→ Savoir gérer de manière autonome un poste de travail ;
→ Être capable de gérer les outils et l'interface des logiciels appréhendés (traitement numérique de l'image, principes de compositing et de montage vidéo) ;
→ Comprendre la logique d'une production ;
→ Savoir respecter un cahier des charges et les délais impartis.

ALGORITHMES ET PROGRAMMATION
Initier des étudiants en Animation à la programmation informatique et au principe des scripts.
Il ne s'agit pas de former de futurs informaticiens, mais d'apporter aux étudiants une culture du code informatique, aujourd'hui indispensable.
Créer des rendus graphiques et des animations complexes, difficilement réalisables avec des logiciels classiques. Apprendre à les inclure dans leurs travaux d'animation.

Exemples d'application:
Création de rendus graphiques complexes. Animations de particules soumises ou non à des forces (gravité, frottements...), à des chocs. Mouvements rectilignes uniformes, mouvements paraboliques, mouvements aléatoires (type brownien ou utilisation du bruit de Perlin).
Effets spéciaux (volutés de fumée, pluie, algorithme « Boids » de Craig W. Reynolds (simulation du comportement d'une nuée d'oiseaux en vol, d'un banc de poisson, du déplacement d'une foule), etc.

Modalités

→ Exercices dirigés et d'application des notions étudiées (temps de réalisations variables)
→ Productions individuelles ou par petits groupes : sujets imposés, *workshops*, ou en relation avec les projets engagés en ateliers pratiques et de création.
→ Apprentissage de la programmation sur Processing (Python) dans le cadre de travaux dirigés.
→ Élaboration de programmes courts en phase d'apprentissage de nouvelles notions.
→ Élaboration de programmes plus longs et sophistiqués en application.
→ Évaluations sous forme de DS ou DM.

UE 2 & 6 **Anglais**



EC 2.4

Harmonisation des niveaux de pratique de l'anglais, exploitation de l'hétérogénéité, consolidation des acquis et fondamentaux et développement des compétences langagières pour atteindre progressivement le niveau B2.

COURS MAGISTRAL
1H/semaine

TD/TP
1H/semaine



EC 6.4

Pratique de la langue appliquée au secteur de la création, découverte du patrimoine culturel, artistique et cinématographique anglophone, établir des liens avec d'autres unités d'enseignement.

COURS MAGISTRAL
1H/semaine

TD/TP
1H/semaine

Contenus

- Contenus lexicaux et grammaticaux :
- Découverte, enrichissement et assimilation du vocabulaire spécifique des arts et plus particulièrement du cinéma et renforcement des structures grammaticales.
- Notionnels :
- Décrire, argumenter, expliquer, échanger, justifier...
- Contenus culturels :
- Découverte du patrimoine du monde anglophone à travers des références diverses.
- Contenus interdisciplinaires :
- Le cours peut se croiser avec d'autres enseignements afin d'apporter un éclairage linguistique, historique, artistique, sociétal anglophone sur divers projets.
- Exemples de thématiques abordées au cours de la formation :
- scripts, adaptations, points de vue, etc. ;
 - genres de films / atmosphères ;
 - métiers du cinéma ;
 - mouvements de caméra/ angles/ cadrages ;
 - perspectives/ proportions/ volumes / formes ;
 - descriptions personnages (physiques/ expressions/ mouvements...) ;
 - techniques d'animation.

Objectifs

- Compréhension et réaction à l'oral ;
- Maîtrise de l'écrit ;
- Assimilation du vocabulaire professionnel ;
- Augmenter les capacités réflexives et argumentatives ;
- Varier les situations de communication ;
- Pratiquer les 5 activités langagières à travers l'étude de documents authentiques et divers.

Modalités

Compréhension de documents écrits (interviews / extraits livres/scénarios...) et rédaction d'articles, d'essais, de résumés, de dialogues, de pitches...

Compréhension / restitution de supports audio-visuels (films / documentaires/ émissions...)

Prise de parole en continu et interaction (exposés / jeux de rôle / travaux en groupes...)

UE 2 & 6 **Contextes économiques et juridiques**



EC 2.5

Initiation à l'environnement économique et juridique de l'entreprise.

COURS MAGISTRAL
1H/semaine



EC 6.5

Initiation à l'environnement économique et juridique de l'entreprise.

COURS MAGISTRAL
1H/semaine

Contenus

- LA CRÉATION D'ENTREPRISE

 - Étude de marché
 - Les comptes prévisionnels
 - Le profil d'un créateur d'entreprise
 - Expliquer la réussite ou l'échec de la création d'entreprise
 - L'entreprise et son cycle de vie

LES FORMES JURIDIQUES

 - Le statut d'auto-entrepreneur
 - L'entreprise individuelle
 - La forme sociétaire (EURL, SASU, SARL, SAS et SA)
 - Les critères de choix d'une forme juridique (régime fiscal, social, etc.)
 - Les formalités de création
- LES SOURCES DU DROIT ET LES MOYENS DE PREUVE

 - Principes généraux
 - La charge de la preuve
 - L'objet de la preuve
 - Les modes de preuve

LES JURIDICTIONS

 - L'organisation judiciaire et l'action en justice

LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

 - La propriété artistique et littéraire (les composantes du droit d'auteur, la cession des droits d'auteur et l'action en justice)
 - La propriété industrielle (le brevet d'invention, la marque et les dessins et modèles)
 - Le droit à l'image et au respect de la vie privée dans le domaine artistique

Objectifs

Apprécier la viabilité et la faisabilité de son projet de création d'entreprise.

Justifier le choix d'une structure juridique d'entreprise adaptée à une situation donnée.

Identifier la source d'une règle de droit.

Déterminer au moyen d'une argumentation si le litige est causé par un acte ou par un fait juridique afin d'envisager un mode de preuve adapté.

Apprécier la force probante d'un élément de preuve dans une situation donnée.

Sélectionner la juridiction compétente par rapport à une situation donnée.

Déterminer les conditions d'éligibilité pour qu'une œuvre artistique puisse être protégée.

Choisir un moyen de protection adapté à l'œuvre et réaliser les formalités de dépôt nécessaires.

Connaitre les actions possibles en cas de non-respect du monopole d'exploitation.

Modalités

Productions individuelles ou par petits groupes

Travaux dirigés

Études de cas

Évaluations formatives

Évaluations sommatives

UE 3 & 7 **Techniques et savoir-faire**



EC 3.1

Atelier d'initiation aux outils spécifiques et aux pratiques de l'animation 2D

TD/TP
4H/semaine



EC 7.1

Appropriation des outils spécifiques et des pratiques de l'animation 2D

TD/TP
4H/semaine

Contenus

Atelier basé essentiellement sur une approche des principes fondamentaux et des outils de l'animation 2D : analyse de mouvement, rythme, trajectoire, gestion de l'espace et du temps.

Objectifs

Il s'agit d'amener par la pratique les étudiants à maîtriser des savoir-faire et équipements qu'ils pourront ensuite réinvestir en semi-autonomie dans les enseignements de projets ou d'exploration créative durant les trois années du DN MADe.

Modalités

Cet atelier est un lieu de manipulations et de découvertes techniques.

Les ateliers alternent entre exercices fondamentaux et micro-projets de complexité croissante afin de permettre la prise en main des outils, logiciels (*line-test*, animation, *compositing*...) et savoir-faire inhérents à toutes productions d'images animées.

Approche du mouvement, principes de base de conception et de fabrication d'une image animée :
→ *lay-out* cadre, *lay-out posing* et *lay-out* décor ;
→ poses-clés, intervalles et *timing* ;
→ approche de l'*acting* (le corps en mouvement) ;
→ travail sur table d'animation lumineuse ;
→ gestion d'un *line-test* ;
→ principe de feuille d'exposition.

Productions individuelles ou par petits groupes sur des sujets imposés.
À l'issue de cet atelier, les étudiants et étudiantes pourront approfondir le processus de fabrication d'images animées, seront capables d'en gérer les étapes de fabrication, d'en créer les éléments et d'engager un choix de création adapté à une commande.

UE 3 & 7 **Pratique et mise en œuvre du projet**



EC 3.2

Micro-projets ouverts sur différents champs de la création.

COURS MAGISTRAL
1H/semaine (technologie de communication et méthodologie)

TD/TP
5H/semaine



EC 7.2

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

COURS MAGISTRAL
1H/semaine (technologie de communication et méthodologie)

TD/TP
5H/semaine

Contenus

Cet atelier initie au cinéma d'animation traditionnel en 2D et aux différentes phases de la chaîne de fabrication d'une séquence animée. La méthodologie est acquise progressivement par le biais d'expérimentations, de recherches graphiques, plastiques et techniques, ainsi que la conception de micro-projets, répondant à un cahier des charges spécifiques au domaine du cinéma d'animation.

Les dispositifs, les supports et les techniques d'animation mis en œuvre abordent des étapes fondamentales :

- séance de croquis et expérimentations graphiques, plastiques et techniques
- conception de jeux optiques (thaumatrope, zootrope, phénakistiscope, folioscope...)
- initiation à la stopmotion, au banc titre et à l'animation abstraite
- recherches et création de characters design
- recherches et création de décors
- réalisation de courtes séquences animées.

Les projets sont fictifs ou réels, individuelles ou collaboratifs, menés en groupe ou en partenariat avec des structures locales ou les étudiants d'autres niveaux, voire d'autres formations.

Objectifs

Identifier et assimiler les différentes phases de la chaîne de fabrication et leur logique d'articulation. Observer, comprendre et assimiler les bases de l'animation par l'expérimentation. Imaginer, créer et réaliser une courte séquence d'animation à partir de contraintes. Définir des choix créatifs ouverts argumentés et justifiés par rapport à un contexte et un cahier des charges. Savoir réinvestir les outils et techniques abordés dans les cours connexes au service du projet. Savoir travailler seul et/ou en groupe.

Modalités

Travaux individuels, travaux de groupes, *workshops*...
Réalisation de dossiers de recherches graphiques et/ou numériques.
Fabrication et concrétisation de micro-projets d'animation.
Présentation orale de certains projets.
Autoévaluations.

UE 3 & 7 **Communication et médiation du projet**



EC 3.3



EC 7.3

Approche méthodologique et pratique de l'animation traditionnelle.
Comprendre les différents stades de fabrication.
Approche théorique et pratique de la grammaire du *story-board* et de tous les éléments de communication d'un projet.

TD/TP
2H/quinzaine

Contenus

Formation à la constitution des documents de communication d'un projet cinématographique (prédécoupage, *story-board*) et tous éléments de production à cet effet.
Formation à la pratique de l'animation traditionnelle et à l'utilisation des outils de bases.

Objectifs

Permettre aux étudiants de communiquer à l'oral et par l'écrit sur des intentions de mise en scène.
Travailler la prestation orale et la présentation de contenus.
Donner aux étudiants les principes de l'animation (échelles, *timing*, proportions, volumes et courbes d'animation) et les sensibiliser à l'étude du mouvement (apprendre à observer et analyser un mouvement, une action).
Apprendre à respecter les étapes de fabrication (prédécoupage, *story-board*, *Layout* décor et *posing*, animation des images clés en *rough*, *clean* des images-clés et intervalles).

Modalités

Analyse de séquences de films et apprentissage du découpage cinématographique (cadrages, axes et mouvement de caméra, narration, *timing*).
Rédaction d'un scénario court suivant un sujet donné et développement de la séquence cinématographique (personnages imposés).
Réalisation d'exercices simples, puis des cycles d'animation plus complexes qui permettent d'aborder l'essentiel de la formation à l'animation.

UE 4 & 8 **Parcours de professionnalisation et poursuite d'études**



EC 4

Initiation et construction du parcours, individualisation, tutorat, visites d'entreprises.

COURS MAGISTRAL
2H/quinzaine



EC 8

Détermination et construction d'un parcours structuré (court stage d'observation possible en fin d'année).

COURS MAGISTRAL
2H/quinzaine

Contenus

Consultation de sites spécialisés, annuaires professionnels ;
Mise en forme d'un CV adapté à la recherche de stage (observation et immersion) ;
Rencontres avec des professionnels et professionnelles invitées ;
Visites d'entreprises ;
Études de cas.

Objectifs

Cet atelier donne aux étudiants et étudiantes tous les outils pour découvrir les différents champs d'activités du cinéma d'animation, ainsi que les acteurs et l'environnement professionnel régionaux et nationaux, afin de les préparer progressivement à leur parcours professionnel.

Modalités

Rédaction individuelle des documents (comptes-rendus écrits, exposés...).

Suivi individualisé.



deuxième année

semestres 3 & 4

3.

UE 9 & 13 Humanités



EC 9.1

PHILOSOPHIE - Esthétique du cinéma d'animation, initiation.

LETTRES - Initiation aux spécificités de certains genres.

COURS MAGISTRAL
1H/semaine (philosophie)
1H30/semaine (lettres)



EC 13.1

PHILOSOPHIE - Esthétique du cinéma d'animation, approfondissement.

LETTRES - Approfondissement des spécificités de certains genres.

COURS MAGISTRAL
1H/semaine (philosophie)
1H30/semaine (lettres)

Contenus

PHILOSOPHIE

Le cours s'attache à étudier une ou des notions d'esthétique du cinéma d'animation.

LETTRES

Le travail se concentre sur les genres et registres (comique, merveilleux, fantastique, réaliste...). Les ressorts propres à l'un ou l'autre sont analysés et mis en pratique.

En fonction du temps disponible, l'adaptation d'autres formes que celles étudiées en S1 (essai, documentaire, chanson...) sera travaillée. Une grande partie du semestre peut être tournée vers l'écriture du scénario dans le cadre de projets transversaux.

Objectifs

PHILOSOPHIE

Découvrir les problèmes et enjeux propres au cinéma d'animation afin de mieux penser sa propre pratique et de l'exposer plus clairement devant autrui, à l'écrit comme à l'oral.

LETTRES

Analyser des extraits littéraires et cinématographiques en lien avec un ou plusieurs genres et registres.
Rédiger des séquences de scénario mettant en œuvres les outils observés.

Perfectionner l'écriture scénaristique.
Justifier ses intentions à l'écrit et/ou à l'oral.

Modalités

PHILOSOPHIE Analyse d'un champ à travers des références philosophiques et cinématographiques ; histoire des idées, histoire de l'art, histoire de la philosophie ; position de problèmes, réflexion sur leurs enjeux, recherche d'hypothèses interprétatives.

LETTRES Cours magistral, analyses et discussion.

Alternance de cours théoriques, d'analyses textuelles et filmiques, d'exercices pratiques oraux et écrits.

UE 9 & 13 **Culture des arts, du design
et des techniques**



EC 9.2

Pratique de l'analyse filmique.

COURS MAGISTRAL
2H/quinzaine



EC 13.2

Pratique de l'analyse filmique.

COURS MAGISTRAL
2H/quinzaine

Contenus

Pratique de l'analyse filmique et mise en relation avec les aspects narratifs.
De l'analyse filmique à la mise en scène : passerelles et réflexes.
Travail d'analyse filmique, apports culturels historiques.

Progression en analyse filmique.
Sensibilisation avec des formes annexes et connexions avec les pratiques de l'art vidéo.

Objectifs

Décrypter pour mieux écrire l'image et le son.
Mise en relation du travail d'analyse avec l'apprentissage de la mise en scène.
Placer une caméra dans un espace, organiser des images et des sons pour faire sens.

Sensibilisation à la mise en scène et à la scénographie.

Modalités

- Exercices d'analyse filmique autour de courts et longs métrages.
- Analyses d'extraits d'œuvres cinématographiques.
- Participation orale.

UE 10 & 14 **Outils d'expression
et d'exploration créative**



EC 10.1

Pratique du dessin d'observation.
Développement d'une écriture personnelle.

COURS MAGISTRAL
3H/semaine



EC 14.1

Contenus

La pratique s'intensifie avec une attention particulière portée sur la restitution des personnages, morphologie et attitudes.
Les pratiques de combinatoires, d'assemblages plastiques complètent l'expérimentation de trajectoires, de mise en place de mouvements semicomplexes, de changements, de variations de vitesse...
Exercices courts et rendus rapides de mini-films, réalisation de cadavres exquis, de planches graphiques, de traces à peine visibles, de dires crayonnés, d'écrits à dess(e)ins, d'intentions folles et de carnets d'intentions.
Travail en équipe pour réaliser des séquences d'animation expérimentale ou fabrications d'objets imprimables non identifiés, voire de *flip-book*.

Objectifs

Développer une expression d'écriture personnelle dans la représentation de l'humain.
Développer une expression adéquate, rechercher une écriture personnelle dans la construction d'univers plastiques, narratifs, ou totalement imaginaires, s'appuyant non sur l'apprentissage ou la maîtrise d'effets spéciaux, mais favorisant l'exploration des langages inusités dans les formules actuelles d'animation, pour expérimenter.

Modalités

Séances de modèle vivant.
Séances préparatoires de dessins et de compositions libres, séances d'interventions plastiques sous bancs-titres, prises de vues image par image, emploi du studio-photo et reports sur logiciels de montage. Enregistrements, *timelapse*, grattage sur pellicule, peinture sur verre, découpe, volumes animés, maquettes animées...
Dossiers accompagnés des mini-films sonorisés.

UE 10 & 14 **Technologies et matériaux**



EC 10.2



EC 14.2

Approfondissement des connaissances en lien avec les différents domaines de la physique (mécanique, optique, acoustique).

TD/TP
2H/quinzaine (laboratoire de sciences expérimentales)

Contenus

Aspects mécaniques statiques, cinématiques et dynamiques complexes.
Optique et acoustique : apports théoriques et pratiques approfondis.
Le contenu exact de la formation s'adapte aux projets interdisciplinaires mis en œuvre.

Objectifs

→ S'appuyer sur les expérimentations afin de représenter de façon crédible ou exagérées les situations rencontrées en cinéma d'animation en lien avec les différents domaines de la physique (mécanique, optique, acoustique).
→ Affiner et enrichir les bases établies en première année pour faire évoluer les connaissances dans le sens de la complexité des objets étudiés.

Modalités

Les séances expérimentales permettent d'appréhender les phénomènes physiques, de transférer les connaissances et de les appliquer au sein d'une démarche de création.
La transversalité et l'adaptation au profil de chaque étudiant sont privilégiées.

UE 10 & 14 **Outils et langages numériques**



EC 10.3



EC 14.3

Apprentissages des outils et méthodes de production de séquences animées.
Décors et accessoires.

TD/TP
4H/semaine

Apprentissages des outils et méthodes de production de séquences animées.
Personnages et cycles.

TD/TP
4H/semaine

Contenus

Le cours est divisé en deux modules complémentaires : *Création infographique 2D* et *Atelier de compositing et d'animation*.
Les projets peuvent être réalisés en partenariat avec d'autres modules pédagogiques (Sciences humaines, Technologie et matériaux...) à partir de demandes fictives ou réelles.
Des séquences animées sont mises au point à partir d'une commande précise qui entraîne la production des éléments de préproduction : recherches documentaires, recherches graphiques, *moodboards*, *colorkeys*, recherches de *charadesign* et attitudes, décors, etc.
Les étudiants et étudiantes sont encouragées à sélectionner une piste de recherche et à produire les éléments finalisés (décors complets avec *overlays*, design finalisé de personnage, accessoires et couleurs) qui sont ensuite assemblés et mis en place dans l'atelier de compositing : assemblage des sources, effets contextuels (météo, réfraction, particules, corrections colorimétriques, profondeur de champ, etc.), animation et structure de personnage (cinématique inverse)... Sensibilisation à la sonorisation dans l'atelier son de l'école ou avec l'usage d'extraits de banques sonores.
Les contraintes de l'encodage vidéo sont abordées.

Objectifs

Permettre aux étudiants et étudiantes d'acquérir une méthodologie de création de projet animé (décors, design de personnage, sonorisation, compositing...) de la commande à la production d'un fichier PAD (prêt à diffuser) conforme aux exigences professionnelles.
Préparer au stage de seconde année.

Modalités

→ Cours en ateliers infographiques (suite Adobe, TVPaint).
→ Travail sur papier, avec des outils de création graphique, et sur outils digitaux (ordinateurs individuels, tablettes).
→ Initiation à l'utilisation du studio d'enregistrement sonore de l'école.
→ Travail individuel ou en groupe, des collaborations avec des formations ou structures locales peuvent être engagées.
→ Chaque projet fait l'objet d'une évaluation aux différentes étapes de production.

UE 10 & 13 **Anglais**



EC 10.4



EC 14.4

Approfondissement et exploration de la démarche entreprise en première année, spécialisation.

COURS MAGISTRAL
1H/semaine

TD/TP
1H/semaine

Contenus

Pratique orale et écrite de la langue en lien avec le domaine professionnel.
Poursuite de la découverte du patrimoine culturel, artistique et cinématographique anglophone.
Conduite de projets transversaux avec d'autres unités d'enseignement.
Possibilité d'un stage au sein d'une structure professionnelle en lien avec l'étranger afin de pratiquer la langue auprès de locuteurs anglophones.
Exemples de thématiques abordées au cours de la formation :
→ techniques d'animation ;
→ cinéma britannique et américain ;
→ l'animation britannique, américaine et anglophone en général...

Objectifs

Objectifs lexicaux et grammaticaux :
→ Utiliser et approfondir un vocabulaire spécifique, pointu, en lien avec le cinéma ;
→ Acquérir des structures complexes au service de l'argumentaire ;
→ Développer des compétences langagières vers un niveau B2.
Objectifs notionnels :
→ Décrire, argumenter, expliquer, échanger, justifier...
Objectifs culturels :
→ S'ouvrir à l'international afin de faciliter la mobilité intellectuelle (fondée sur l'accès au patrimoine culturel et artistique des aires linguistiques étudiées) et la mobilité physique (stage à l'étranger).

Modalités

Compréhension et réaction à l'oral, maîtrise de l'écrit.
Cours favorisant la collaboration, l'échange entre les étudiants.
Approche transversale par thématiques.
Présentation, analyse de projets.

UE 10 & 13 **Contextes économiques et juridiques**



EC 10.5



EC 14.5

Initiation à l'environnement économique et juridique de l'entreprise.

COURS MAGISTRAL
1H/semaine

Initiation à l'environnement économique et juridique de l'entreprise.

COURS MAGISTRAL
1H/semaine

Contenus

LA RECHERCHE D'UN TERRAIN DE STAGE
EN DN MADe
→ Conseils pour la recherche de stage
→ Conseils pour la rédaction d'un CV
→ Guide méthodologique pour la rédaction de la lettre de motivation
→ L'e-mail de motivation
→ Guide méthodologique de préparation à l'entretien de stage
→ Conseils pour la rédaction d'un mail de remerciement à la suite d'un entretien

LA COMMUNICATION COMMERCIALE
→ Téléphone
→ Répondeur
→ Lettre
→ E-mail
→ Devis
→ Facture

LE DROIT SOCIAL
→ Les relations collectives au travail (les partenaires sociaux, les conventions collectives, etc.)
→ Les relations individuelles au travail (le contrat de travail, le temps de travail, la formation professionnelle, etc.)
→ Le contrat de travail intermittent et le mécanisme de l'assurance chômage

Objectifs

Maîtriser les étapes dans la recherche de stage.
Maîtriser les outils et supports de communication et de communication commerciale.
Identifier le rôle du droit négocié et des partenaires sociaux.
Analyser les différents documents de travail (contrat de travail, fiche de paie, etc.).
Connaître les droits et les obligations de l'employeur et du salarié.
Qualifier une modification du rapport d'emploi.
Identifier les dispositifs de formation au sein d'une entreprise.
Qualifier une rupture du rapport d'emploi et en déduire les conséquences juridiques.
Connaître les particularités du contrat de travail intermittent.

Modalités

Productions individuelles ou par petits groupes.
Travaux dirigés.
Études de cas.
Évaluations formatives.
Évaluations sommatives.

UE 11 & 15 **Techniques et savoir-faire**



EC 11.1

Atelier d'approfondissement des pratiques spécifiques de l'animation 2D.

TD/TP
4H/semaine



EC 15.1

Exploitation créative et autonome des outils de fabrication.

TD/TP
4H/semaine

Contenus

Atelier basé essentiellement sur une approche plus personnelle des différentes étapes de création et de fabrication sous la forme de micro-projets et de workshops de durée variable encadrés par des professionnels ou professionnelles invitées.

Objectifs

Il s'agit de consolider la pratique des étudiant(e)s afin de les préparer au mieux à leur période d'immersion professionnelle (stage en fin de deuxième année). Ces différentes approches vont leur permettre d'appréhender au mieux toutes les étapes de conception et de fabrication d'un projet d'animation dans sa globalité.

Modalités

Cet atelier est un lieu de manipulations et de consolidations techniques.

Alternance entre exercices dirigés, transversaux pour certains et micro-projets :
→ approfondissement des techniques de l'animation 2D : dessin sur papier, dessin numérique, expérimentations techniques multi-supports ;
→ travail sur banc-titre (logiciel *DragonFrame*) ;
→ approche de l'animation en volume (stop-motion) ;
→ création de marionnettes animables ;
→ en complémentarité avec le cours de pratique et mise en œuvre ;
...
Productions individuelles ou par petits groupes.

À l'issue de cet atelier les étudiant(e)s pourront approfondir le processus de fabrication d'images animées, seront capables d'en gérer les étapes de fabrication, d'en créer les éléments et d'engager un choix de création adapté à une commande.

UE 11 & 15 **Pratique et mise en œuvre du projet**



EC 11.2

Mise en pratique d'exercices d'animation complexes (*acting* / action-réaction / *lipsync* / etc).

COURS MAGISTRAL
1H/semaine (technologie de communication et méthodologie)

TD/TP
5H/semaine



EC 15.2

Réalisation d'un mini-projet en équipe d'environ une minute.

COURS MAGISTRAL
1H/semaine (technologie de communication et méthodologie)

TD/TP
5H/semaine

Contenus

Réalisation d'exercices d'animation avec contraintes de respect du modèle et de son caractère.

Réalisation d'un mini-projet en équipe avec thématique imposée (sujet au choix / scénario et recherches graphiques et plastiques communes).

Objectifs

Amener les étudiants et étudiantes à mettre en œuvre les principes de l'animation (*échelles, timing, proportions, volumes et courbes d'animation*) sur des exercices complexes et leur apprendre à travailler en équipe sur la réalisation d'un mini-projet. Préparer le projet engagé au semestre 5.

Modalités

Réalisation d'exercices d'animation (*acting* de personnages imposés) et suivi de projet collectif.

UE 11 & 15

Communication et médiation du projet



EC 11.3



EC 15.3

Méthodes et pratique de la médiation de projets de cinéma d'animation.

TD/TP
3H/quinzaine

Contenus

Exercices individuels ou en groupes autour de problématiques liées au cinéma d'animation:
→ décor ;
→ lumière ;
→ mise en scène ;
→ style graphique ;
→ direction artistique.
Ces travaux peuvent être indépendants ou en accompagnements de projets transversaux.

Objectifs

Développer une acuité quant aux choix à mettre en œuvre dans la conception et/ou la fabrication partielle ou complète de projet en cinéma d'animation.
Présenter et argumenter ses choix sous forme écrite et/ou orale.

Modalités

Cours théorique et étude de cas.
Analyse de documents filmiques, de conception et de productions en cinéma d'animation.
Mise en œuvre et exercice pratique.

UE 11 & 15

Démarche de recherche en lien avec la pratique de projet



EC 11.4



EC 15.4

Interrogation de la pratique de projet en lien avec les cours de Pratique et mise en œuvre.

TD/TP
2H/semaine

Contenus

Les cours et exercices sont dédiés aux futurs mini-projets personnels des étudiants et étudiantes. Identification des données du projet en se projetant dans une démarche évolutive et constructive. Animation et mini projet. Repérage des atouts, des renforcements à prévoir. Orientation générale, positionnement du problème et des enjeux des films collectifs. Travail des argumentaires et regards croisés sur des méthodes de travail. Études de structures d'un court métrage. Exemples...
Comment aborder le paradoxe : diversification des ressources et optimisation des moyens et des gestes ? Des options possibles ! Cheminement artistique, éprouver une méthode et pour quoi faire ? Et si le film devenait une œuvre collective ? Conter, raconter, si l'histoire n'était qu'un début. S'adapter et proposer ses compétences, quelles ficelles du métier sont les plus attendues dans le monde de la réalisation de films image par image ? Coopérer, gestion d'un film. Programme, calendrier, organigramme. Quid ? Clore un travail commun, la qualité plutôt que la quantité ? Définition des phases indispensables au développement du projet, de la conception à la fabrication, observation d'une veille technique, mise à disposition de ressources internes et externes à l'établissement se rapportant à des pratiques professionnelles dans les milieux des films d'auteurs et de l'industrie de l'animation. Études de cas.

Objectifs

→ L'idée est de préparer, au sein de la formation, l'étudiant ou l'étudiante à l'autonomie et de l'aider à consolider son pouvoir de décision à chaque instant, dans son parcours en seconde année. De lui permettre de se rapprocher du milieu qui lui correspond à la sortie des études. De s'engager dans un profil de technicien, de créatif ou de cadre de fabrication ! D'explicitier une démarche d'auteur.
→ L'idée est également de mettre en relation les savoirs acquis à l'école et de les mettre en lien avec ceux employés et usités dans l'activité professionnelle du cinéma d'animation. De distinguer le projet personnel des exercices en cours, en plaçant toujours comme très probable la réalisation future du film de fin d'étude, en le rendant attractif, accessible, transmissible et réellement viable. En favorisant par la forme du discours le contenu du dossier de création, en valorisant les pièces déjà animées comme un ensemble pensé en amont, l'étudiant stimulé cherchera à rendre possible l'émergence de nouvelles écritures, de créations inattendues.

Modalités

Ateliers périphériques, accès à des fonds documentaires, participations à des projections de films, débats, rendez-vous avec des porteurs de projets en cinéma d'animation, des fonds d'aides, des artistes expérimentés.

UE 12 & 16 **Parcours de professionnalisation
et poursuite d'études**



EC 12

Préparation du stage de fin d'année, production de documents de démarchage, méthodologie, CV, portfolio, bande démo...

COURS MAGISTRAL
1H/semaine



EC 16

Informations sur le milieu professionnel, suivi de stage.

COURS MAGISTRAL
1H/semaine

Contenus

Informations sur les différents aspects professionnels en cinéma d'animation.
Réalisation de documents de communication : CV, portfolio virtuel ou physique, bande démo (*demoreel*) et tout élément nécessaire à la recherche du stage en S4.

Objectifs

Permettre aux étudiants et étudiantes de cerner au mieux leurs aspirations, leurs besoins, leurs compétences, afin de se situer d'une part dans leur projet de stage, et d'autre part à terme dans leur projet de parcours professionnel.
Permettre aux étudiants et étudiantes de communiquer et mettre en valeur leur profil et leurs travaux.

Modalités

- Analyses de documents professionnels divers ;
- Rencontres et échanges avec des professionnels et professionnelles ;
- Visites de studios dans la mesure du possible ;
- Prise de notes et comptes-rendus.



Décor sous-marin, finalisation numérique **Alya Delebarre**, DN MADE 2 2022.



troisième année semestres 5 & 6

4.

UE 17 & 21 Humanités



EC 17.1

Méthodologie et suivi de recherche (dossier du projet de fin d'études)

TD/TP
1H/semaine (philosophie)
1H/semaine (lettres)



EC 21.1

Suivi de projet professionnel.

TD/TP
1H/quinzaine (philosophie)
1H/quinzaine (lettres)

Contenus

PHILOSOPHIE

Le contenu du cours est principalement axé sur le projet de film de fin d'études avec un suivi individuel et des points méthodologiques.

LETTRES

Il s'agit d'accompagner la formulation d'un thème de recherche et sa problématisation, la rédaction et l'organisation d'un article argumenté et étayé de références, ainsi que la soutenance de cet article.

Le travail se concentre sur la préparation d'un dossier professionnel de type CNC, notamment par la rédaction d'un scénario et de notes d'intention. La soutenance du projet de fin d'études est accompagnée.

Objectifs

Rédiger un dossier de projet de film et amorcer un projet de façon à la fois méthodique, sérieuse et vivante, originale.

Synthétiser des recherches pour rédiger et défendre oralement une réflexion pertinente.

Maîtriser les outils professionnels nécessaires à l'obtention d'aides à l'écriture et à la réalisation d'un projet.

Modalités

Méthodologie : circonscrire un thème, préciser et formuler un sujet, choisir et utiliser des références, cerner et formuler son idée maîtresse, rédiger un texte selon les canons universitaires...

Discussion, suivi et aide à l'élaboration d'une pensée personnelle articulée avec un projet professionnel.

Apports méthodologiques et théoriques ; suivi individuel des étudiants dans la rédaction du dossier et sa soutenance.

UE 17 & 21

Culture des arts, du design et des techniques



EC 17.2

L'analyse filmique appliquée à la rédaction d'un projet de film.

COURS MAGISTRAL
3H/mois



EC 21.2

Pratique de l'analyse filmique

COURS MAGISTRAL
3H/mois

Contenus

Pratique de l'analyse filmique, apports culturels transversaux.
Suivi de projets personnels, expertise et analyse des structures narratives et des éléments scénaristiques.

Maîtrise de l'analyse filmique.
Méthodologies de recherche de références autour des travaux personnels et mise en relation.

Objectifs

Acquisition de réflexes de travail en cadrage, montage, sonorisation et mise en scène.
Composition de structures de textes et de rédactionnels analytiques.

Sensibilisation à la mise en scène et à la scénographie.
Acquisition de réflexes de réalisation.

Modalités

Exercices d'analyse filmique autour de longs métrages.
Participation orale, production d'écrits et travaux personnels.

UE 18 & 22

Outils d'expression et d'exploration créative



EC 18.1

Approfondissement des outils et médiums fondamentaux et des méthodologies appliquées à la création.

COURS MAGISTRAL
3H/semaine



EC 22.1

Approfondissement des outils et médiums fondamentaux et des méthodologies appliquées à la création.

COURS MAGISTRAL
3H/semaine

Contenus

Techniques d'expression plastiques diverses (médiums, outils, formats...) permettant de développer des écritures graphiques plus personnelles par les étudiants.

Objectifs

Conforter les acquis et savoir-faire plastiques et techniques des étudiants.
Enrichir les possibilités expressives et créatives des étudiants pour leurs dossiers personnels et professionnels.
Élargir les possibilités d'émissions d'hypothèses plastiques lors de la conception et la fabrication du projet en S6.

Modalités

Exercices ponctuels : dessin d'observation et de modèle vivant.
Micro-projets et workshops : volume, banc-titre, techniques diversifiées...

UE 18 & 22 **Technologies et matériaux**



EC 18.2

Pratiques collaboratives, approfondissement d'une expertise personnelle

TD/TP
1H/semaine



EC 22.2

Pratiques collaboratives et individuelles en atelier en rapport avec le projet personnel.

TD/TP
1H/semaine

Contenus

Pratiques d'atelier (photographie, son, banc-titre...) sur des exercices proposés puis en lien avec le projet personnel de chaque étudiant.
Encadrement technique et artistique.

Objectifs

Accompagner les étudiants vers l'autonomie dans l'utilisation des outils proposés dans l'établissement : atelier de prise de vue et développement photographique, atelier de prise de son et de montage, *fablab*, banc-titres, etc.

Modalités

Horaires annualisés et englobés dans les ateliers périphériques.

UE 18 & 22 **Outils et langages numériques**



EC 18.3

L'essentiel des cours de troisième année sont dirigés vers le projet personnel.
Le cours se concentre sur les besoins contextuels des étudiants.

TD/TP
2H/semaine



EC 22.3

Contenus

Rappels des formats de produits d'animation (série, court-métrage, clip, long-métrage...)
Méthodologie numérique de travail.
La problématique de présentation du projet est abordée avec un angle professionnel : choix de titre, logotype/signe identifiable, charte éditoriale...
Des rappels pratiques sont réalisés sur les principes et outils de mise en page : hiérarchie, typographie, couleur et options d'impression.

Suivi de projet individualisé et approche personnelle des problématiques de compositing et d'animation en fonction des techniques abordées sur le projet.

Objectifs

Permettre aux étudiants et étudiantes de mettre en valeur leur projet via la réalisation de leur dossier de production et des plans finalisés attendus au semestre 6.
Leur permettre de se projeter dans une pratique professionnelle future.

Modalités

Les productions professionnelles sont étudiées et comparées (CNC, aides régionales de production...).

Cours magistraux et suivi individuel. Travail essentiellement numérique

UE 18 & 22 **Anglais**



EC 18.4



EC 22.4

Consolidation et développement de la maîtrise de la langue vue comme un élément déterminant dans la formation générale de l'étudiant en animation pour permettre une approche interculturelle du domaine professionnel ainsi qu'une ouverture à l'international.
Cet enseignement prend appui sur le Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues (CECRL)

COURS MAGISTRAL
1H/semaine

TD/TP
1H/semaine

Contenus

Pratique orale et écrite de la langue en lien avec le domaine professionnel.
Possibilité de projets transversaux avec d'autres unités d'enseignement.
Accompagnement dans la rédaction de l'abstract du dossier personnel de fin d'études.

Objectifs

Objectifs lexicaux et grammaticaux :
→ Approfondir le vocabulaire en lien avec la spécialité ;
→ Acquérir des structures complexes, les outils lexicaux et grammaticaux nécessaires à la présentation d'un projet professionnel, à la production d'un argumentaire, à la rédaction d'un rapport de stage et d'un abstract ;
→ Développer des compétences langagières d'un niveau B2.
Objectifs notionnels :
→ Mobiliser les moyens d'expression spécifiques au domaine de l'animation ;
→ Favoriser le développement d'une capacité réflexive et argumentative en particulier dans un contexte de conception et de présentation de projets ou de démarches de création individuelle ou collective ;
→ Synthétiser ses propos, parler de son expérience professionnelle (stage et projet de fin d'année) ;
→ Préparer les étudiants à la mobilité professionnelle.
Objectifs culturels :
→ Favoriser la connaissance des patrimoines culturels et artistiques des aires linguistiques étudiées.
Objectifs interculturels :
→ Travail en lien avec les enseignements pratiques dans le cadre de la rédaction de l'article et ensuite de l'abstract en langue anglaise.

Modalités

Compréhension et expression.
Cours favorisant l'interaction entre les étudiants.
Approche transversale par thématiques et cours en synergie avec d'autres enseignements pour faciliter un ancrage professionnel de l'usage de la langue vivante.

UE 18 & 22 **Contextes économiques et juridiques**



EC 18.5



EC 22.5

Initiation à l'environnement économique et juridique de l'entreprise.

COURS MAGISTRAL
1H/semaine

Initiation à l'environnement économique et juridique de l'entreprise.

COURS MAGISTRAL
1H/semaine

Contenus

LE STATUT D'ARTISTE-AUTEUR
→ Les conditions d'affiliation
→ Les formalités de création
→ Le fonctionnement social (les cotisations sociales, la protection sociale, le précompte, etc.)
→ Le fonctionnement fiscal (impôt sur les revenus, TVA, impôts locaux, etc.)

LA GESTION DE PROJET
→ Le cadrage du projet (le périmètre, les objectifs et les contraintes du projet)
→ Le découpage du projet (découpage des ressources, des tâches, etc.)
→ La planification du projet
→ L'évaluation des coûts du projet
→ La gestion du projet (gestion de la communication et des risques)
→ Le contrôle du projet (mesure de la performance, reporting, etc.)

Objectifs

Connaître les formalités administratives du statut d'artiste-auteur.
Maîtriser les différentes étapes d'un projet.
Savoir communiquer avec les partenaires internes et externes de l'organisation.

Modalités

Productions individuelles ou par petits groupes
Travaux dirigés
Études de cas
Évaluations formatives
Évaluations sommatives

UE 19 & 23 **Techniques et savoir-faire**



EC 19.1

Ateliers d'initiation à des pratiques artistiques et techniques

TD/TP
4H/semaine



EC 23.1

Ateliers d'initiation à des pratiques artistiques et techniques

TD/TP
4H/semaine

Contenus

Exercices d'approfondissement en animation 2D (*acting, posing, lipsync* mise en scène, ...)
Mise en place d'ateliers périphériques favorisant l'enrichissement des compétences (*stop-motion, mapping...*)
Approche de la direction artistique d'un projet et d'une méthodologie adaptée.
Aide à la réalisation personnelle d'une partie des éléments nécessaires à la réalisation du projet professionnel tels que :
→ étapes de pré-production (expérimentations techniques) ;
→ mise en place d'hypothèses de fabrication au regard des intentions narratives ;
→ mise en œuvre et validation des étapes de production et de post-production ;
→ gestion d'un planning de production ;
→ aide au montage du dossier de présentation ;
→ approche de la bande sonore et mise en pratique (en complémentarité avec l'atelier « Outils et langages numériques » : principes d'enregistrement et de mixage voix/bruitages/musique au service d'une narration).

Objectifs

Ce cours a pour objectif de continuer à développer les champs techniques et technologiques, acquis à partir de la première année, enrichis durant la deuxième, afin de participer pleinement au processus de réflexion, de conception et de fabrication du projet personnel.
Il s'appuie sur les autres ateliers de création et les complète.

Modalités

Pédagogie individualisée, *workshops*, participations à des événement extérieurs (Animation chainée du Carrefour de l'animation de Paris, 48h du court métrage de Lille...).
Interventions ponctuelles de professionnels (aide au projet).

UE 19 & 23 **Pratique et mise en œuvre du projet**



EC 19.2

La troisième année est consacrée à la réalisation du dossier de projet de film de fin d'études.

TD/TP
4H/semaine



EC 23.2

Semestre dédié à la production des éléments présentés à l'oral du projet.

TD/TP
4H/semaine

Contenus

Le mémoire de la formation de DN MADe cinéma d'animation 2D prend la forme d'un dossier-type d'aide à la production comme ceux qui peuvent être demandés dans les instances nationales ou régionales (CNC, Pictanovo...).
L'orientation du projet ayant comme statut « film d'auteur » n'est pas la seule retenue, voir ci-dessous.

Constitution du dossier de projet comprenant un argumentaire et un choix de ressources artistiques comme :
→ la nature ou l'origine du sujet, les créations s'y rapportant, le type d'adaptation choisie, la définition d'une commande...
→ un titre, une durée, un contexte de projection ou d'exposition ;
→ un bref résumé, note d'intention, et à la mise en avant de défis artistiques, techniques et cinématographiques.
→ le ciblage (public visé), la définition d'un genre éventuellement...
→ le support physique principal déterminant ses conditions de projections
→ un synopsis, puis un scénario complet du court-métrage ou l'écriture d'un épisode complet, s'il s'agit d'une série...
→ des exemples et références concernant la réalisation du film
→ une note d'intentions cinématographiques
→ une note d'intention sonore
→ des premières recherches et/ou explorations graphiques en cours, tests d'animations, et de propositions de techniques de rendus et choix de palettes sur la durée du film.

Réalisation des éléments du projet comprenant, entre autres :
→ une animatique complète et sonorisée pour les projets de 2 à 4 min, ou un extrait d'animatique de durée équivalente pour un projet plus long ou un assemblage de séquences finalisées qui se suivent pour les projets expérimentaux ;
→ 30 secondes d'animation - non mises au net, et un minimum de 20 secondes d'animations finalisées et compositées, et, le cas échéant présentation du projet terminé, s'il ne dépasse pas les 2 min ;
→ un *story-board* du film, complet pour un projet en dessous de 3 min ;
→ une bible graphique contenant les modèles des personnages principaux, les feuilles d'expressions, des *layouts posing* (personnages et attitudes), objets (*props*) et *layouts décor* ;
→ 3 décors finalisés au moins, en fonction de la nature des projets ;
→ des tests d'animation, de cycles, etc.

Le projet est accompagné du dossier soutenu en janvier, imprimé, revu et amendé des éléments modifiés.

Objectifs

Permettre aux étudiants la réalisation des éléments demandés.
Rendre pertinent les choix engagés.
Démontrer ses capacités de recherche, défendre ses choix artistiques et techniques, consolider les solutions validées avec l'équipe pédagogique et la profession.
Préparer la promotion du projet.
Préparer à la prise de parole et aux échanges avec le jury.
Rechercher éventuellement des aides, des appuis, des partenariats proches, des productions extérieures.

Modalités

Éléments méthodologiques, analyse d'exemples, suivi individuel d'écriture, de mise en place des styles graphiques. Interventions ponctuelles et individualisées de professionnels invités.

UE 19 & 23

Communication et médiation du projet

S5

EC 19.3

S6

EC 23.3

Suivi des éléments de communication du projet. Développement de la mise en scène par le découpage cinématographique (story-board) et réalisation d'une animatique.

TD/TP
3H/quinzaine

Contenus

Aide à la constitution des documents de communication du projet personnel (prédécoupage, story-board et tous les éléments de production à cet effet).

Objectifs

Assurer aux étudiants une analyse et critique constructives de leurs intentions de mise en scène. Travailler sur leur prestation orale et la présentation des contenus.

Modalités

Selon la thématique et le sujet choisi par les étudiants et étudiantes, les conseiller dans leurs choix de mise en scène (narration, *acting*, cadrages, axes et mouvement de caméra, *timing*). Réalisation d'une animatique et de séquences d'animations tests.

UE 19 & 23

Démarche de recherche en lien avec la pratique de projet

S5

EC 19.4

S6

EC 23.4

Interrogation de la pratique de projet en lien avec les cours de Pratique et mise en œuvre

TD/TP
3H/semaine

Interrogation de la pratique de projet en lien avec les cours de Pratique et mise en œuvre

TD/TP
3H/semaine

Contenus

Les cours et exercices sont dédiés aux projets personnels des étudiants. Reprise des données du projet en se projetant dans une démarche évolutive et constructive. Constat de l'état de chaque dossier. Repérage des atouts, des renforcements à prévoir. Orientation générale, positionnement du problème et des enjeux du film de fin d'études. Travail des argumentaires et regards croisés sur des méthodes de travail. Études de structures d'un court métrage. Exemples... Comment aborder le paradoxe : diversification des ressources et optimisation des moyens et des gestes ? Des options possibles ! Cheminement artistique, éprouver une méthode et pourquoi faire ? Et si le film devenait une œuvre collective ? Conter, raconter, si l'histoire n'était qu'un début. S'adapter et proposer ses compétences, quelles ficelles du métier sont les plus attendues dans le monde très étendu de la réalisation de films image par image ? Clore un travail, la qualité plutôt que la quantité ? Mise à jour mensuelle de l'organisation des phases indispensables au développement du projet, de la conception à la fabrication, observation d'une veille technique, mise à disposition de ressources internes et externes à l'établissement se rapportant à des pratiques professionnelles dans les milieux des films d'auteurs et de l'industrie de l'animation. Études de cas.

Objectifs

→ L'idée est de préparer, au sein de la formation, l'étudiant à l'autonomie, et de l'aider à consolider son pouvoir de décision à chaque instant, dans son parcours en troisième année. De lui permettre de se rapprocher du milieu qui lui correspond à la sortie des études. De s'engager dans un profil de technicien, de créatif, ou de cadre de fabrication ! D'explicitier une démarche d'auteur. → L'idée est également de mettre en relation des savoirs acquis à l'école et de les mettre en lien avec ceux employés et usités dans l'activité professionnelle du cinéma d'animation. De distinguer le projet personnel des exercices en cours, en plaçant toujours comme très probable la réalisation future du film de fin d'études, en le rendant attractif, accessible, transmissible et réellement viable. En favorisant par la forme du discours, le contenu du dossier de création, en valorisant les pièces déjà animées comme un ensemble pensé en amont, pointant bien là aussi l'émergence de nouvelles écritures, de créations inattendues, recherchées par la profession tout entière.

Modalités

Ateliers périphériques, accès à des fonds documentaires, participations à des projections de films, débats, rendez-vous avec des porteurs de projets en cinéma d'animation, des fonds d'aides, des artistes expérimentés. Confrontation des projets à des séances de *pitchs* en interne et en externe.

UE 20 & 24

Parcours de professionnalisation et poursuite d'études



EC 20.1

Préparation à la poursuite d'études et valorisation du parcours professionnel

COURS MAGISTRAL
1H/semaine



EC 24.1

Valorisation du projet personnel et accompagnement

COURS MAGISTRAL
1H/semaine

Contenus

Abord de la problématique de la diffusion de films : festivals, *broadcast*, internet, cinéma...
Les stratégies de sélection en festival, les plateformes de centralisation (shortfilmdepot, filmfest, filmfreeway), les démarches et préparatifs.
Recensement des aides à la production, réalisation, écriture et développement (nationales et régionales), associations et résidences de création dédiées au cinéma et au cinéma d'animation.
Les réseaux de diffusion et les organisations professionnelles (Unifrance, Agence du court-métrage, SCAM, SACD, ADAGP, AGRAF...).

Énumération et comparaison des formations possibles pour une poursuites d'études.

Objectifs

Permettre aux futurs jeunes réalisateurs de se projeter dans l'accompagnement de leur projet de film après leur diplôme.
Leur permettre d'envisager la poursuite de leur formation ou leur engagement dans la vie professionnelle.

Modalités

Cours magistraux avec débats et prises de paroles.
Invitations de professionnels ou anciens étudiants et étudiantes pour évoquer leur parcours.
Exploration et apports du réseau RECA (Réseau des Écoles de Cinéma d'Animation) auquel la formation est affiliée, et du Centre National du Cinéma et de l'Image Animée.

UE 20 & 24

Stage



EC 20.2

Rapport d'étonnement du stage de seconde année

SUIVI & AUTONOMIE



EC 24.2

Contenus

Suivi et cours méthodologiques sur la rédaction du rapport d'étonnement consacré au stage effectué en fin de semestre 4.
Rappels de principes de mise en page : gabarits, marges, hiérarchie, typographie...
Notes et rapport d'étonnement, principe de compte-rendu, en relation avec les autres modules de la formation (Lettres, Parcours de Professionnalisation, Outils et Langages Numériques...).

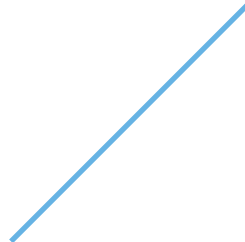
Les principes de compression d'image et d'optimisation de fichier numérique sont abordés.
Préparation de l'oral de restitution au cours du Semestre 5.

Objectifs

Production du document écrit, mis en page et imprimé. Version numérique (PDF).
Préparation à l'oral.

Modalités

Analyse d'exemples de maquettes, productions des promotions précédentes et supports professionnels.
Cours théoriques et pratique sur les outils.



volumes horaires & crédits européens

Système Européen de transfert
 d'unités de cours capitalisables
 EUROPEAN CREDIT TRANSFER SYSTEM

5.

	S1	S2	S3	S4	S5	S6
Enseignements génériques	UE1	UE5	UE9	UE13	UE17	UE21
HORAIRES HEBDOMADAIRES						
Cours Magistraux	4	4	3	4	/	/
TP/TD	1	1	1	/	2	1
Total	5	5	4	4	2	1
crédits ECTS	8	8	7	6	4	4
Enseignements transversaux	UE2	UE6	UE10	UE14	UE18	UE22
HORAIRES HEBDOMADAIRES						
Cours Magistraux	7	7	5	5	/	/
TP/TD	6	6	5	5	7	6
Total	13	13	10	10	7	6
crédits ECTS	11	11	10	7	5	6
Enseignements pratiques et professionnels	UE3	UE7	UE11	UE15	UE19	UE23
HORAIRES HEBDOMADAIRES						
Cours Magistraux	2	2	2	2	4	4
TP/TD	9	9	10	10	10	12
Total	11	11	12	12	14	16
crédits ECTS	9	8	12	7	11	17
Professionalisation	UE4	UE8	UE12	UE16	UE20	UE24
HORAIRES HEBDOMADAIRES						
Cours Magistraux	1	1	/	/	1	1
Total	1	1	1	1	1	1
crédits ECTS	1	1	1	1	1	1
Stage						
crédits ECTS	1	2	/	9	9	/
TOTAL HORAIRE HEBDOMADAIRE 2916 H	30	30	27	27	24	24
TOTAL ECTS 180 ECTS	30	30	30	30	30	30

enseignements optionnels

6.

enseignements optionnels

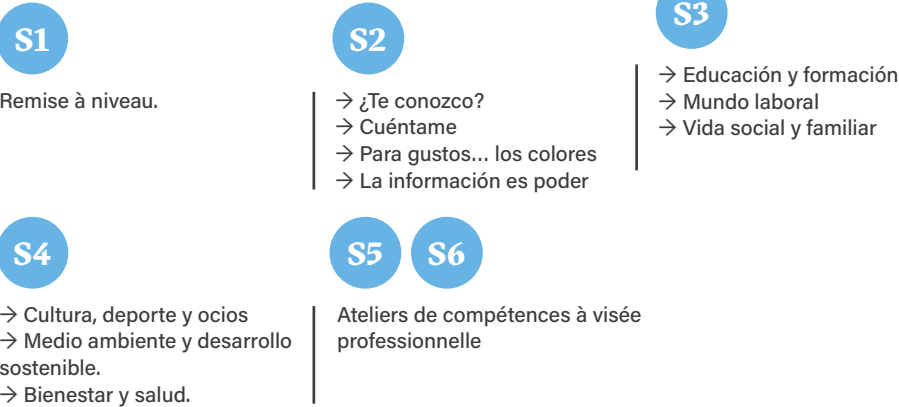
Langue vivante : Espagnol

Cet enseignement ne donne pas de crédit ECTS mais permet aux étudiants et étudiantes de consolider la pratique de la langue espagnole et d'envisager une certification de type DELE (*Diploma de Español como Lengua Extranjera*) complémentaire pour une poursuite d'études, utile dans le monde de l'entreprise et pour un échange ERASMUS dans une école hispanophone partenaire.

TD
2H/semaine

Contenus

Se basant sur les thèmes proposés dans les programmes de préparation à la certification internationale, les cours abordent les thèmes suivants :



Objectifs

Les cours sont conçus comme une progression intégrant un niveau de départ et un niveau cible. Les objectifs à atteindre sont déclinés par compétences selon le niveau ciblé (B1 à C1) établis sur la base du CECRL (Cadre européen commun de référence pour les langues).

DN MADe 1
B1 - Consolider un niveau de langue préexistant.
Comprendre l'essentiel dans une conversation, une émission.
Comprendre des textes courants.
Parler, prendre part à des conversations sans préparation.
Parler, raconter des expériences.
Écrire un texte simple et cohérent sur des sujets familiers.

DN MADe 2
B2 - Niveau Avancé ou Indépendant.
Comprendre (Écouter) des discours assez longs.
Comprendre (Lire) des articles et des rapports.
Parler spontanément et avec aisance.
Parler, développer un point de vue.
Écrire des textes clairs et détaillés.

DN MADe 3
C1 - Niveau Autonome.
Comprendre un long discours avec des articulations implicites.
Comprendre des textes factuels ou littéraires longs et complexes.
Parler de manière souple et efficace pour des relations sociales ou professionnelles.
Parler, présenter des descriptions claires et détaillées de sujets complexes.
Écrire un texte clair et développer un point de vue.

Modalités

Aquisition en laboratoire de langue sur le format Briefing / Activité / Débriefing.
Traitements de documents audio / vidéo / écrits.
Interactions en binômes, rédaction de documents, jeux de rôles...
Exercices de synthèse type QCM.



Travail en atelier, DN MADe 2, 2022



7.

Questions fréquemment posées

Combien coûte la formation ?

Le DN MADe de l'**ésaat** est une formation publique, les frais à prévoir sont ceux liés à une scolarisation à ce niveau d'études dans un établissement de l'Éducation nationale : mutuelle étudiante, adhésion au bureau des élèves ou à l'association sportive (facultatifs). Le matériel graphique et de réalisation est à la charge des étudiant-e-s. Le reste est gratuit.

Comment s'opère la sélection des candidat(e)s ?

La procédure de sélection est indiquée sur le site de l'école.

✦ www.esaat-roubaix.com/cinema-danimation/

Quel est le matériel à disposition des étudiants ?

À l'**ésaat**, les étudiants de DN MADe Animation disposent de quatre salles dédiées et divers ateliers (*stopmotion*, son). Ils ont accès au matériel de l'école, *fablab*, atelier maquette, copieurs couleurs, atelier de sérigraphie, laboratoire de développement et de prise de vue photographique (argentique et numérique) ainsi qu'à un poste informatique par personne avec tablette graphique. Le matériel spécifique à la formation animation (tables lumineuses, peg-bar, perforatrices, logiciels dédiés - *TV Paint*, *ToonBoom*, *DragonFrame*...) est disponible en quantité suffisante pour chaque étudiant-e. Cinq *linetests* et cinq installations de bancs-titres complets sont accessibles selon les besoins et disponibilités.

En début d'année une licence à la suite *Creative Cloud* d'**Adobe** est attribuée aux étudiant-e-s de la formation.

✦ www.adobe.com/fr/creativecloud.html

✦ www.tv-paint.com

✦ www.dragonframe.com

Les stages à l'étranger sont-ils possibles ?

L'ésaat dispose d'une convention ERASMUS+ négociée tous les sept ans. À ce titre, les étudiants sont encouragés à exploiter le réseau d'écoles partenaires dans le cadre d'échanges au semestre 4 et pour des stages à l'étranger. Les modalités sont expliquées sur le site de l'école :

🔗 www.esaat-roubaix.com/mobilite-internationale/

La formation peut-elle se faire en alternance ?

L'Éducation nationale favorise les formations en alternance et le DN MADe est tout à fait possible dans une forme alternante. Il s'agit cependant d'une volonté individuelle qui doit être portée par l'étudiant ou l'étudiante, avec l'aide de l'équipe enseignante et de la direction de l'école (notamment le Directeur Délégué aux Formations Professionnelles et Technologiques, DDFPT). L'entreprise partenaire est à trouver par l'étudiant ou l'étudiante porteuse du projet.

Une formation complémentaire d'un an, en formule alternante, en cinéma d'animation est dispensée à l'ésaat depuis 2015, accessible à l'issue d'un DN MADe animation ou équivalent :

🔗 www.esaat-roubaix.com/cinema-danimation/#formation-cinema-animation

Quelles sont les statistiques d'insertion ?

Un grand pourcentage d'étudiants et d'étudiantes souhaite poursuivre ses études après le DN MADe, dans des formations de niveau Master (écoles d'art publiques ou privées). Étant donné le caractère récent de la formation, il est difficile de faire un suivi de cohorte représentatif.

Est-il nécessaire de savoir dessiner pour faire la formation ?

OUI !

Le DN MADe recrute des élèves de formations très variées, les cours intitulés « Outils d'expression et d'exploration créative » permettent de conforter et d'améliorer les étudiants dans leurs pratiques des techniques de dessin et de production graphique. Les cours de première année sont en partie consacrés à l'approfondissement de ces pratiques ; perspective, croquis, attitude, couleur...

Mais le milieu professionnel en dessin d'animation 2D est exigeant en pratique et en appétit pour le dessin. Un intérêt personnel pour la production graphique, digitale et/ou analogique, est donc indispensable pour suivre sereinement la formation. Un niveau minimum de dessin est demandé comme préalable à la sélection.

