



Université Rennes 2
UFR Arts, Lettres, Communication
Département des Arts du spectacle

**Guide de l'étudiant du Master *mention Cinéma et
Audiovisuel - parcours 2 :*
Numérique et Médias Interactifs pour le Cinéma
*(NUMIC)***

Descriptif:

Le Master NUMIC s'adresse à des étudiants et à des professionnels issus de diverses disciplines. Son contenu transdisciplinaire est à l'image des nouveaux métiers du cinéma et de l'audiovisuel qui se sont développés actuellement en lien avec la convergence entre la créativité et les outils numériques. Il s'agit de former de futurs professionnels au profil pluridisciplinaire, capables de faire des propositions artistiques originales et de se familiariser rapidement avec les outils numériques appropriés pour un projet. Cette double compétence (création/technique) leur permettra de s'intégrer – entre autre – dans des entreprises liées au cinéma et à l'audiovisuel en les accompagnant dans les bouleversements induits par la révolution numérique (*savoir trouver, savoir numériser, savoir rédiger, savoir associer, savoir mettre en ligne et en réseau, savoir protéger ou plus largement: savoir valoriser à l'aide des outils numériques et des médias interactifs*).

Pour remplir son objectif, le master pro NUMIC propose des enseignements variés s'articulant autour d'ateliers pratiques dédiés aux projets développés tout au long du master (Master 1: écriture, développement et début de production / Master 2: production, post-production et diffusion) par des trinômes d'étudiants. Ces projets NUMIC doivent s'approprier les derniers outils numériques et interactifs. Des ateliers guident les étudiants, pour qu'ils mènent à bien leurs projets, en les accompagnant sur les aspects *créatifs* (écriture, mise en page, éditorialisation...) et les aspects *techniques* (numérisation, mise en ligne, captation, montage...). Plusieurs des projets sont des propositions faites par les professionnels associés au master, qui mettent à disposition différents documents liés à des œuvres préexistantes ou en développement (archives films et papiers, matériels de tournages, rushes, courts ou longs métrages, programmes radio/TV, documents de tournages...). Le but est d'aider les étudiants à penser les images cinématographiques (et les images en général) en relation avec les nouveaux impératifs de la production, de l'édition et de la diffusion numériques.

Le master NUMIC est un **diplôme à accès sélectif**. Une pré-sélection se fait **sur dossier** avec un **lien personnel** vers une page internet présentant votre profil et vos travaux. Les candidats retenus après cette première sélection seront reçus en **entretien**.

Cette formation professionnelle se déroule sur deux ans (Master 1 et 2) et est construite sur trois principes fondamentaux :

- Association (dans chacune des UE) des **enseignements théoriques et des enseignements pratiques** permettant l'acquisition de techniques et la maîtrise d'outils numériques.
- L'ensemble de la formation s'articule autour de **projets collaboratifs ambitieux** réalisés durant les deux années de master (écriture, développement et début de production en Master 1 + production, post-production et concrétisation en Master 2). Chacun des projets fait appel à différentes pratiques pouvant, par exemple, aller de la réalisation d'un making-off à la création d'un site web, en passant par la rédaction d'un dossier de presse numérique.
- **Stage d'une durée minimum de trois mois** en Master 2, permettant aux étudiants de se confronter au monde professionnel.

Responsable de la formation NUMIC : Grégory WALLET

Site web du Master : <https://masterpronumic.com>

Maquette:

SEMESTRE 7 : 30 CRÉDITS

UEM PROJETS 35h (10 ECTS)

Projets NUMIC 20hTD

Gestion 1: Gestion de projet et gestion de l'information 15hTD

UEF TECHNIQUES 62h (8 ECTS)

Atelier 1: Pratiques Web 15hTD

Atelier 2: Pratiques audiovisuelles de production 30hTD

Atelier 3: Pratiques audiovisuelles de post-production 17h TD

UES ÉCRITURES 30h (9 ECTS)

Atelier 4: Ecrire sur les films 10hTD

Atelier 5: Ecrire pour les films: fondamentaux de l'écriture linéaire et particularité de l'écriture non-linéaire 20h TD

UEL LANGUE 24h (3 ECTS)

SEMESTRE 8 : 30 CRÉDITS

UEM PROJETS 50h (15 ECTS)

Projet NUMIC 2 20hTD

Gestion 2: Design (mise en page et graphisme du dossier de production) 15h TD et Budgétiser son projet 15h TD

UES PRODUCTIONS et VALORISATIONS 70h (12 ECTS)

Droit 15h TD

Valorisations: Fondamentaux de l'analyse cinéma 10h TD / Suppléments pour films 10h TD / Programmer et exposer des films 10h TD

Atelier 6: Formats numérique et gestion du workflow 15h TD / Prises de vues à 360° 10h TD

UEL LANGUE 24h TD (3 ECT)

SEMESTRE 9 : 30 CRÉDITS

UEM PROJETS NUMIC 80h (15 ECTS)

Projet NUMIC 3 20hTD

Captations 1 21h TD

Gestion 3: Droit des images 12h TD / WebDesign 15h TD

UES PRODUCTIONS et POST-PRODUCTIONS 75h (15 ECTS)

Productions: Techniques immersives (Réalité virtuelle, réalité augmentée, films 360°...) 20h TD

Exposition: Muséographie numérique 20h TD

Atelier 7: Animation 3D (Blender, Unity) 20h TD / Motion design (After effects) 15h TD

SEMESTRE 10 : 30 CRÉDITS

UEM PROJETS NUMIC 41h (25 ECTS)

Projet NUMIC 4 20hTD

Captations 2 21h TD

UEM2 STAGE (5 ECTS)

Descriptif des cours

Semestre 7

UEM PROJETS (45h / 10 ECTS)

A) Titre : Projets NUMIC / Workshop

Enseignants : Fabrice DUGAST et Grégory WALLET

Descriptif : Organisés sous forme de Workshop, les « suivis de projet » sont des enseignements centrés sur les projets numériques. Cet enseignement vise à développer le travail collaboratif et propose un accompagnement pour mener à bien les productions étudiantes. Le suivi du premier semestre est consacré à l'écriture et au développement de projet.

B) Titre : Gestion 1 : Gestion de projet et gestion de l'information

Enseignant : Florian HÉMONT et Ronan Dabirand

Descriptif : Cet enseignement se découpe en deux parties :

- **Gestion de projets transmédiés** : Ce cours propose de parcourir un panorama de nouvelles formes multimédia/transmédia, et principalement ce qui relève des narrations interactives (webdocumentaire, newsgame, etc.) ainsi que de la « réalité augmentée » (quelles technologies, quelles contraintes, quels usages ? etc.). Il s'agira de faire un tour des enjeux et questions qui se posent pour tout étudiant souhaitant développer ces types de projets (Qui supportent la narration ? Quelle place pour le spec-acteur ? Quelle structure narrative ? Quels types d'interaction développer en cohérence ? Quelles contraintes techniques ?).

Mode d'évaluation : contrôle continu (projet numérique) + assiduité.

UEF TECHNIQUES (62h / 8 ECTS)

A) Titre : Atelier 1 – Pratiques Web (

Enseignant : Pierre JEHAN

Descriptif : Il s'agira, pour les débutants, de découvrir les bases des langages HTML/CSS. Pour les étudiants ayant déjà pratiqué, des cours et des exercices d'approfondissement leur seront proposés, mais il est prévu que ces derniers accompagnent et aident à certains moments les moins outillés, dans une perspective collaborative.

B) Titre : Atelier 2 – Pratiques audiovisuelles de production

Enseignants : Lucie HARDOUIN et Franck BEYER

Descriptif : Ces enseignements pratiques sont reliés et découpés en trois ateliers d'initiation:

- **Prise de son**: Le son au cinéma : méthode de production, prise de son, post production, étude du rapport son/image, projection et analyse de cas concrets.

Mise en pratique, prise de son mono et stéréo, écoutes comparatives, bilan.

Workshop sur les technologies binaurales : bref historique, enregistrement et synthèse, domaine d'applications, présentation illustrée par différentes expériences immersives (LH).

- **Prise de vue/mise en lumière** : Cet atelier a pour objectif la prise en mains des outils techniques audiovisuels afin de répondre au mieux à la construction d'un propos. Des exercices pratiques sur la prise de vue, la prise de son et la mise en lumière permettront de familiariser les étudiants avec le matériel de tournage à disposition. Une petite réalisation permettra ensuite d'envisager une réflexion sur l'adéquation entre les formes du récit recherché et le dispositif technique adopté (FB).

C) Titre : Atelier 3: Pratiques audiovisuelles de post-production

Enseignants : Denis LE PAVEN et Henry PUIZILLOUT

Descriptif : Ces enseignements pratiques sont reliés avec les précédents et découpés en deux ateliers d'initiation:

- **Montage** : Le montage est souvent décrits comme la troisième et dernière écriture d'un film. L'objectif de cet atelier est de percevoir grâce à des exercices pratiques autour d'une séquence de court-métrage, à la fois les problèmes de rythme et de raccords, mais aussi l'impact sur la narration. Dans un deuxième temps, l'atelier sera l'occasion d'aborder les notions de base du signal en vidéo numérique et de workflow (DLP).

- **Mixage son**: Séance 1 : Le métier de mixeur et son évolution. L'utilité du mixage, la valeur ajoutée dans l'histoire, retour sur la prise de son, le montage son, la préparation. Les différents supports de diffusion (TV, cinéma, casques, mono, stéréo, multicanal, binaural, WFS, ...) les applications, les implications, contraintes et avantages normatives et narratives. Dernière étape : préparation au mixage des films après visionnage, méthodologie, pièges à éviter.

Séance 2 : Ecoute collective du travail effectué, critiques et améliorations possibles. Trouver des solutions narratives et techniques pour chaque film mais de manière collective (HP).

Mode d'évaluation : contrôle continu (projet numérique) + assiduité.

UES ÉCRITURES (30h / 9 ECTS)

A) Titre : Atelier 4 – Ecrire pour les films: fondamentaux de l'écriture linéaire

Enseignant : Gwenaëlle Clauwaert

Descriptif : Avant de se focaliser sur les spécificités de l'écriture non-linéaire, cet enseignement a pour but de poser les fondamentaux de l'écriture scénaristique à travers l'étude de différents exemples.

B) Titre : Atelier 5 - Ecrire pour les films: particularité de l'écriture non-linéaire

Enseignantes : Cécile Déroudille et Gwenaëlle Clauwaert

Descriptif : Cet enseignement se découpe en deux parties :

- **Écrire pour des productions non-linéaires** : Pour « écrire », concevoir un projet dit « Nouveaux Médias », il s'agit d'abord de se poser la question de ce que cela veut dire et implique : utiliser les récentes technologies permettant une interaction avec l'utilisateur, qui n'est plus un simple « spectateur ». Lors de la première partie, on verra donc comment « écrire », concevoir un tel projet à partir d'une présentation d'exemples variés d'architectures de narration transmédia. D'autre part, on se posera la question de la différence entre Crossmédia et Transmédia et d'autres formes de story-telling incluant le jeu vidéo.

Dans un deuxième temps, on travaillera sur différents exercices pratiques permettant d'aborder les questions suivantes : peut-on imaginer différentes formes d'architecture de narration pour un seul et même sujet? comment définir une identité graphique? comment élaborer un dossier de présentation? de quelle manière interactive présenter un projet et son architecture de narration oralement à un groupe? (CD).

- **Écrire pour des productions immersives** : La réalité virtuelle est encore au stade de l'expérimentation. Entre un film 360 ° et un film interactif, la part de construction linéaire ou d'architecture éclatée est variable. La sphère 360° engendre la possibilité de regarder librement (sans contrainte de cadre) le film, cela oriente forcément la narration. La place de l'utilisateur, qui n'est plus un simple spectateur dans l'histoire, et son point de vue deviennent de fait déterminants.

Face à toutes ces nouvelles contraintes, mais surtout ces nouveaux axes narratifs, quels sont les outils de la dramaturgie classique que nous pouvons encore utiliser ? De quelle façon ? Jusqu'où pouvons-nous construire le hors champs alors que "physiquement" il n'existe plus ? Qu'est ce qui marche et ne marche plus ?

De son côté, le son est devenu un vecteur d'immersion plus puissant que jamais, encore plus

dans des projets interactifs. Comment certaines expériences peuvent être conduites par le son et comment cela s'écrit ?

Avec des exemples concrets de scénarii et de films terminés, nous allons découvrir et expérimenter ensemble ces nouveaux possibles d'écritures immersives jusqu'à disposer de quelques clefs pour optimiser la présentation d'un projet 360° et d'un projet interactif, autant à l'oral qu'à l'écrit (GC).

Mode d'évaluation : contrôle continu (projet numérique) + assiduité.

UEL Langue (24h / 3 ECT)

Mode d'évaluation : contrôle continu.

Semestre 8

UEM PROJETS (50h / 15 ECTS)

A) Titre : Projets NUMIC 2

Enseignants : Fabrice DUGAST et Grégory WALLET

Descriptif : Organisés sous forme de Workshop, les « suivis de projet » sont des enseignements centrés sur les projets numériques. Cet enseignement vise à développer le travail collaboratif et propose un accompagnement pour mener à bien les productions étudiantes. Le suivi du second semestre est consacré au développement du projet, au début de la production et à la recherche de partenaires.

B) Titre : Gestion 2 : Infographie et design graphique Design et Budgétiser son projet

Enseignants : Richard LOUVET et Elodie SONNEFRAUD

Descriptif : Cet enseignement se découpe en deux ateliers distincts focalisés sur les projets NUMIC :

- **Infographie et design graphique** : À travers l'apprentissage des bases de logiciels graphique (Illustrator, Indesign) nous travaillerons les fondements du graphisme.

Appuyés sur la lecture et l'analyse des images de communications, nous apprendrons la mise en page, la composition typographique et la maîtrise de la couleur dans le but d'éditer des dossiers de productions aptes à mettre en valeur son contenu (RL).

- **Budgétiser son projet** : Il s'agira de comprendre le bon usage des outils financiers pour être en mesure d'estimer le coût et les modalités de financement d'oeuvres ou de projets numériques. Le cours s'organisera en deux temps :

- les étudiants seront accompagnés pour identifier leurs besoins artistiques, matériels, techniques, et estimer les étapes de travail / de collaboration nécessaires à la fabrication de leur projet.

- les étudiants découvriront les mécanismes de financement existants : fonds propres, financement public, pré-achat, coproduction, crowdfunding, partenariat, sponsor etc. L'objectif étant qu'ils identifient les sources de financement adaptées à leur projets et qu'ils en comprennent les fonctionnements (ES).

Mode d'évaluation : contrôle continu (projet numérique) + assiduité.

UES PRODUCTIONS et VALORISATIONS (70h / 12 ECTS)

A) Titre : Droit audiovisuel

Enseignante : Anne-Sophie KNOBLOCH-BARD

Descriptif : L'objectif de ce cours sera d'acquérir des réflexes juridiques opérationnels en matière de droit d'auteur : Qu'est-ce qu'une œuvre protégée ? Comment sécuriser la conception de ses œuvres ? Comment exploiter des œuvres en respectant les droits de leurs auteurs ? Cette première approche sera ponctuée de nombreuses illustrations et sera

complétée par l'analyse des règles applicables en matière d'utilisation de l'image des personnes. Ce cours proposera également un approfondissement et un accompagnement des projets personnels et professionnels menés par les étudiants au cours de leurs années de Master.

B) Titre : Valorisations : Fondamentaux de l'analyse cinéma 10h TD / Suppléments pour films / Programmer et exposer des films

Enseignants : Patrick Le GOFF / Simon DANIELLOU et Jean-Baptiste MASSUET / Antonin MOREAU

Descriptif : Cet enseignement se découpe en trois parties axées sur la valorisation du cinéma :

- **Fondamentaux de l'analyse cinéma :** Il s'agira, à partir d'exemples de séquences principalement, de décrire et d'analyser des formes visuelles et sonores, issus de films de toutes époques et de genres différents. Nous aurons aussi l'occasion de voir ce que le numérique a changé dans les méthodes et techniques de tournage et de post-production (PLG).

- **Suppléments pour films :**

Nous proposerons tout d'abord un panorama des formes que peuvent prendre les suppléments pour film (*making-of*, entretien, *storyboard*, commentaire audio, etc.) et reviendrons sur leur évolution au cours des deux décennies d'existence du DVD, puis nous nous intéresserons plus spécifiquement à la forme de l'essai analytique afin d'évaluer la place et les moyens accordés à l'analyse filmique dans l'édition du cinéma. Nous déterminerons ainsi quelles approches et quelles mises en forme sont adoptées en fonction des types d'œuvres concernés (périodes, genres, cinématographies, etc.) et tenterons de cerner les enjeux d'une telle démarche analytique au sein d'un appareil critique destiné à accompagner une œuvre filmique éditée sur supports domestiques. (SD)

Une deuxième partie se donnera pour ambition d'interroger la manière dont les techniques de motion et de performance capture ont pu être présentées et décrites au sein de *making-of* de films en faisant usage (Le Pôle Express ou Beowulf de Robert Zemeckis, Avatar de James Cameron...). L'enjeu sera de comprendre les raisons pour lesquelles se voient privilégiés, pour chaque film, tels ou tels aspects de la technique, et en quoi cela participe de la construction d'un discours singulier sur cette technologie numérique, et sur la manière dont elle incite à redéfinir la notion même de tournage de film (JBM).

- **Programmer et exposer des films :** Programmer des films signifie, avant toute chose, les montrer *ensemble*, c'est à dire les mettre en conversation, c'est à dire faire du montage. C'est une activité qui implique de produire du sens à partir d'éléments disjoints, mais cette cohérence n'est peut-être pas seulement historique ou thématique, et ce sens est peut-être aussi une sensibilité.

Pendant ces séances, on s'interrogera donc sur les différentes logiques qui peuvent nourrir un travail de programmation, à partir d'un faisceau de questions : qu'est-ce qu'une intégrale ? Pour faire une programmation, vaut-il mieux suivre le fil de la chronologie, ou de l'anachronisme ? De la démonstration ou de l'intuition ? Quels leviers utiliser pour faire dialoguer des films de différentes époques, de différents auteurs, genres, formats, thèmes, durées, même quand tout les sépare à première vue ? Quelles différences entre la programmation et la curation ? Comment être rigoureux sans oublier de jouer ? On se posera ces questions théoriquement, mais on tâchera aussi de les mettre en pratique concrètement (AM).

Mode d'évaluation : contrôle continu (projet numérique) + assiduité.

B) Titre : Atelier 6: Formats numérique et gestion du workflow et Prises de vues à 360°

Enseignants : Benoît LABOURDETTE et Cédric BARBEY

Descriptif : Deux ateliers distincts :

- **Formats numérique et gestion du workflow** : Une compréhension fine des technologies numériques permet d'envisager des méthodes de travail efficaces, concrètes et réalistes, que ce soit en termes de conception (linéaire et non linéaire), de création, de choix de production, de post-production, de diffusion et de modèles économiques. Nous travaillerons les bases de la vidéo numérique (l'image numérique, le son numérique, les formats, les codecs, les définitions d'image, les conteneurs, les débits, les supports...), les bases du numérique lui-même, les choix de caméras et d'outils de post-production, les outils d'encodage, les outils d'écriture multimédia, la maîtrise de la diffusion vidéo et interactive en ligne et hors ligne (BL).

- **Prises de vues à 360°** : Il s'agira de découvrir et d'expérimenter la prise de vue à 360°, dans des conditions et environnement variés, de façon à donner aux étudiants la possibilité de réinvestir ces techniques pour leurs éventuels besoins propres (CB).

UEL Langue (24h / 3ECTS)

Mode d'évaluation : contrôle continu.

Semestre 9

UEM Projets NUMIC (80h / 15 ECTS)

A) Titre : Projet NUMIC 3

Enseignants : Fabrice DUGAST et Grégory WALLET

Descriptif : Organisés sous forme de Workshop, les « suivis de projet » sont des enseignements centrés sur les projets numériques. Cet enseignement vise à développer le travail collaboratif et propose un accompagnement pour mener à bien les productions étudiantes. Le suivi du troisième semestre est consacré à la production et à la post-production.

B) Titre : Captations 1

Enseignant : Vincent CADORET

Descriptif : Cycle de rencontres : « Cinéma, télévision, écrans : Institutions, pratiques et politiques culturelles en Bretagne »

Cycle de rencontres filmées organisées dans l'amphithéâtre du bâtiment T (PNRV), 3 fois par semestre. Il s'agit de s'entretenir avec les acteurs du secteur culturel (institutions, entreprises, élus, artistes...), dans le domaine de l'image animée en particulier, pour comprendre comment les diverses productions destinées aux écrans, petits et grands, s'écrivent, se financent, se préparent, se réalisent et se diffusent. Ces rencontres sont particulièrement destinées aux étudiants du master 1 Numic et du niveau L2 de la filière cinéma du département des Arts du Spectacle (cours « Pratiques et Théorie »), et peuvent s'ouvrir à tout type de public intéressé par ce domaine.

Ces rendez-vous réguliers doivent permettre de faire un état des lieux, au présent, des pratiques, des productions, des projets et des politiques audiovisuelles, en Bretagne en particulier, mais aussi plus généralement à l'échelle nationale et internationale, dans un esprit exploratoire et professionnalisant. Les rencontres sont préparées, filmées et montées par les étudiants du master 2 NUMIC puis mis en ligne sur l'Aire d'U, Web TV de l'Université.

Le cycle est précédé d'un atelier captation multi-cam mené par Sylvain QUIVIGER.

C) Titre : Gestion 3 : Droit des images et WebDesign

Enseignants : Anne-Sophie KNOBLOCH-BARD et Richard LOUVET

Descriptif : Deux ateliers distincts :

- **Droit des images** : Innover, créer, diffuser, dans le secteur du numérique et de l'audiovisuel, nécessite de maîtriser un certain nombre de fondamentaux juridiques afin d'agir en toute

légalité. L'objectif de ce module sera de mettre en application ces fondamentaux aux différents projets professionnels menés par les étudiants, à travers un accompagnement personnalisé (ASKB).

- **WebDesign et ergonomie** : Dans la suite de l'atelier de design graphique en M1, nous nous pencherons graphiquement sur les outils web et écran. Avec l'aide de l'ergonomie, de l'analyse d'image, nous apprendrons à produire des maquettes graphiques au service de vos besoins web (RL).

Mode d'évaluation : contrôle continu (projet numérique) + assiduité.

UES PRODUCTIONS et POST-PRODUCTIONS (75h / 10 ECTS)

A) Titre : Productions : Techniques immersives (Formats larges, Réalité virtuelle, réalité augmentée, films 360°...)

Enseignants : Marc CHRISTIE et Grégory WALLET

Descriptif : La transformation numérique au sein de l'industrie du cinéma a bouleversé les processus, les intervenants et les modalités de création. L'omni-présence des effets spéciaux en est un exemple révélateur.

Si ces technologies ouvrent de nombreuses possibilités en créant des plans et des personnages qu'il était difficile de réaliser auparavant, le niveau technique qu'elles requièrent est tel qu'il est difficile pour les créatifs (réalisateur, chef opérateur, cadreur) d'avoir suffisamment de contrôle et d'anticipation en amont du processus de création.

L'objectif de ce cours est de présenter l'existant dans l'industrie du cinéma et de décrire le panel de technologies développées dans nos laboratoires de recherche dont l'enjeu est de fournir à nouveau un contrôle immédiat sur les contenus cinématographiques produits, au travers d'outils tels que des systèmes de caméra virtuelles, l'insertion d'effets spéciaux en temps-réel, la prévisualisation technique ou des drones cinématographiques.

B) Titre : Exposition: Muséographie numérique

Enseignant : Georges-Albert KISFALUDI

Descriptif : Ecritures artistiques multimédias, immersives, interactives, et applications en muséographie : nous aborderons d'abord, lors de la première séance, les référentiels artistiques en analysant ensemble une sélection d'œuvres et d'expérimentations qui ouvriront le champ des possibles, illustreront des concepts fondamentaux, introduiront des techniques et permettront de réfléchir à la relation au public dans le champ de l'exposition au sens large ; ensuite, lors de la seconde séance, nous nous concentrerons sur le terrain des applications et déclinaisons en muséographie et donc de l'inscription de la forme, réelle ou virtuelle, dans l'espace construit, à partir de mon expérience personnelle (expérimentations et productions) et des recherches de solutions de musées ou d'expositions. Nous réfléchirons au potentiel comme aux limites de ces formes d'expression, et à leur économie.

C) Titre : Atelier 7: Animation 3D (Blender, Unity) et Composition/Effets visuels (After FX)

Enseignant : Philippe RUVÉRON et Erwan LE GALL

Descriptif : Deux ateliers distincts :

- **Animation 3D**: Point sur les Technologies informatique et les outils utilisés dans le temps réel et le cinéma. Abord des différents éléments sous forme de sessions de prises en mains : Temps réel, Image de synthèse, Effets spéciaux, Compositing 2D / 3D,... Le cours sera adapté en fonction des besoins des projets étudiants (PR).

- **Composition/Effets visuels**: initiation et formation sur le logiciel after fx de la gamme Adobe:

gestion des compositings animés et gestion des principaux effets spéciaux visuels. Exportation des plans SFX vers les logiciels de montage (ELG).

Mode d'évaluation : contrôle continu (projet numérique) + assiduité.

Semestre 10

Remarque : *Le semestre 10 est réservé à la fin de production du projet NUMIC et au stage.*

UEM Projets NUMIC (41h / 15 ECTS)

A) Titre : Projet NUMIC 4

Enseignants : Fabrice DUGAST et Grégory WALLET

Descriptif : Organisés sous forme de Workshop, les « suivis de projet » sont des enseignements centrés sur les projets numériques. Cet enseignement vise à développer le travail collaboratif et propose un accompagnement pour mener à bien les productions étudiantes. Le suivi du second semestre est consacré à la post-production et à la diffusion.

B) Titre : Captations 2

Enseignant : Vincent CADORET

Descriptif : Cycle de rencontres : « cinéma, télévision, écrans : Institutions, pratiques et politiques culturelles en Bretagne »

Cycle de rencontres filmées organisées dans l'amphithéâtre du bâtiment T (PNRV), 3 fois par semestre. Il s'agit de s'entretenir avec les acteurs du secteur culturel (institutions, entreprises, élus, artistes...), dans le domaine de l'image animée en particulier, pour comprendre comment les diverses productions destinées aux écrans, petits et grands, s'écrivent, se financent, se préparent, se réalisent et se diffusent. Ces rencontres sont particulièrement destinées aux étudiants du master 1 Numic et du niveau L2 de la filière cinéma du département des Arts du Spectacle (cours « Pratiques et Théorie »), et peuvent s'ouvrir à tout type de public intéressé par ce domaine.

Ce rendez-vous réguliers doivent permettre de faire un état des lieux, au présent, des pratiques, des productions, des projets et des politiques audiovisuelles, en Bretagne en particulier, mais aussi plus généralement à l'échelle nationale et internationale, dans un esprit exploratoire et professionnalisant. Les rencontres sont préparées, filmées et montées par les étudiants du master 2 NUMIC puis mis en ligne sur l'Aire d'U, Web TV de l'Université.

Mode d'évaluation : contrôle continu (projet numérique) + assiduité + soutenance de projet en fin d'année.

UEM2 STAGE (3 mois minimum) (5 ECTS)

Mode d'évaluation : Rapport de stage en ligne.

Informations pratiques

Le département Arts du spectacle fait partie de l'UFR Arts, Lettres, Communication (ALC).

Il est situé dans le bâtiment B Nord, aux premier et deuxième étages. Vous y trouverez la direction (bureau B114), le secrétariat (B115), la scolarité du département (B116), ainsi que la plupart des bureaux d'enseignants (B217 à B221 + B 231).

S'y trouvent également des panneaux d'affichage vous informant régulièrement, et par année d'étude, sur les points suivants :

- les emplois du temps ;
- la répartition des enseignements en groupes ;
- la localisation des cours ;
- les heures de réception hebdomadaires des enseignants (= leur « permanence ») ;
- les absences des enseignants et les dates de rattrapage des cours ;
- les modalités de contrôle de connaissances (la nature et la durée des examens) ;
- le calendrier des examens ;
- les résultats d'examens ;
- les conférences prévues ;
- les possibilités de stages ;
- les études dans les universités étrangères ;
- les possibilités d'échanges universitaires ;
- les changements de dernière minute ;
- et toutes les informations d'ordre pédagogique.

Consultez régulièrement ces panneaux d'affichage, ainsi que les informations déposées sur l'environnement numérique de travail (ENT) !

Les enseignants sont à votre écoute pendant leurs heures de permanence hebdomadaires. Vous pouvez également prendre rendez-vous avec eux par téléphone ou par courrier électronique.

Pour toute question concernant votre scolarité (relevés de notes, attestations...), adressez-vous à l'accueil de l'UFR Arts, Lettres, Communication (bureau B120).

Pour toute question d'ordre pédagogique, adressez-vous à votre enseignant, puis si nécessaire au responsable de votre année de diplôme (indiqué au début de ce guide) et non à la direction du département.

***N.-B.* : Les informations figurant dans cette brochure peuvent être soumises à des modifications de détail dans le courant de l'année universitaire.**

Les informations concernant les modalités d'évaluation ne sont données qu'à titre informatif ; seules les modalités de contrôle des connaissances votées au CFVU, affichées à l'université et communiquées sur le site de l'université sont valables pour l'année en cours.

Ne manquez pas de prendre en compte les informations données sur les panneaux d'affichage du département qui sont à consulter très régulièrement.

OÙ TROUVER UNE INFORMATION ?

En direct : ACCUEIL DES ETUDIANTS

Bureau B 120, Bâtiment B

ouvert du lundi au jeudi et le vendredi de 14h à 16h30

02.99.14.15.39

Sur le site de l'université : <http://www.univ-rennes2.fr>
Accès aux informations générales

(ex : fonctions et coordonnées des différents services, dans le domaine "Scolarité" : dates de rentrée, calendrier universitaire, modalités de contrôle des connaissances, calendrier des examens terminaux écrits, modalités de transfert départ)

Documents téléchargeables sur la page de l'UFR : <http://www.univ-rennes2.fr/ufr-alc>

Sur l'E.N.T (Environnement Numérique de Travail) :
<http://ent.univ-rennes2.fr>

Accès aux informations vous concernant
via internet (avec votre compte sésame UR2)

(ex : emplois du temps, résultats d'examens, coordonnées du département, votre dossier administratif ...)

Les Modalités de Contrôle des Connaissances en Arts du spectacle

sont affichées au 2^e niveau du bâtiment B
et sont accessibles sur le site de l'université
(rubrique "Scolarité, Examens")

UE : Unité d'Enseignement, généralement formée de plusieurs cours. Elle doit être obtenue dans son ensemble. Exemples :

UEF : Unité d'Enseignement Fondamental (lié à la discipline)

UEM : Unité d'Enseignement de Méthodologie

UEL : Unité d'Enseignement de Langue

UEO : Unité d'Enseignement d'Ouverture. La liste des UEO est publiée dans une plaquette spécifique éditée par l'université.

UFR : Unité de Formation et de Recherche.

UFR ALC : Unité de Formation et de Recherche en Arts, Lettres et Communication. Elle regroupe six départements : Musique, Arts plastiques, Arts du spectacle, Histoire de l'art, Lettres, Communication.

ECTS : *European Credits Transfer System*

Le système de points ECTS développé par l'Union européenne a pour but de faciliter la lecture et la comparaison des programmes d'études des différents pays européens. Un semestre validé en France vaut 30 ECTS.

**Ressources en arts de la scène
Et cinéma et audiovisuel**

Cinéma, théâtre, vie culturelle à Rennes 2

Le CINÉ-TAMBOUR, ciné-club

Sous la responsabilité de membres de l'équipe enseignante du département, le Ciné-Tambour est un ciné-club qui offre une double projection chaque mercredi soir, parfois agrémentée de rencontres. Ces séances, accessibles par adhésion au ciné-club, sont particulièrement pensées et préparées pour accompagner l'enseignement dispensé au sein de notre département. Nous vous conseillons très fortement d'y assister chaque mercredi.

La programmation des séances est assurée par un groupe d'atelier de licence 3 cinéma, sous la responsabilité de Jean-Baptiste MASSUET au premier semestre, puis de Simon DANIELLOU au second qui assureront également la coordination du Ciné-Tambour auprès des partenaires et institutions.

Montant de l'adhésion : 5 euros par demi-semestre (12 séances), 10 euros par semestre (24 séances) ou 20 euros pour l'année (48 séances). La carte constitue une adhésion à la fédération de ciné-clubs "Interfilm" et permet d'obtenir le tarif réduit à toutes les manifestations de la Cinémathèque française, séances et expositions.

Programme disponible à l'adresse suivante : <http://www.univ-rennes2.fr/service-culturel/cinema>

La PAUSE THÉÂTRE

Un cycle de rencontres proposé en partenariat avec les structures culturelles de Bretagne

Une fois par mois, de 12h45 à 13h45, salle Pina Bausch, 1^{er} étage du bâtiment EREVE.

Prendre le temps de la pause déjeuner, pour rencontrer des acteurs de l'actualité théâtrale, tel est le principe de cette pause théâtre ouverte à tous.

En une heure, une fois par mois, ces pauses offrent l'occasion de découvrir un artiste, un projet, un métier, un spectacle, pour mieux comprendre l'univers du théâtre, réfléchir ensemble à un geste artistique et nourrir la réflexion sur la création d'aujourd'hui.

Depuis 2013, ces pauses théâtre sont proposées par les enseignants-chercheurs du département arts du spectacle, avec le soutien du service culturel de Rennes 2, l'aide des étudiants du département, et en partenariat avec diverses structures culturelles de la région Bretagne.

Elles s'adressent à tous les curieux de la création scénique contemporaine et espèrent ouvrir un nouvel espace de dialogue entre l'université et la vie culturelle.

Programme disponible en ligne sur <https://www.univ-rennes2.fr/service-culturel/pause-theatre-programme-rencontres> et dans l'agenda culturel de Rennes 2

Ces rencontres sont à réécouter sur l'Aire d'U : <https://www.lairedu.fr/collection/la-pause-theatre-2/>.

Enseignante responsable de la Pause théâtre : Bénédicte BOISSON.

Le SERVICE CULTUREL

Le Service culturel de l'Université organise de nombreux ateliers et manifestations ayant trait aux arts du spectacle, grâce notamment à sa collaboration avec les institutions culturelles rennaises et avec les associations étudiantes partenaires de notre département.

Le Tambour - Auditorium, installé dans le bâtiment O, est l'outil essentiel de la diffusion culturelle en matière d'image et de musique. Y sont organisés :

- des projections cinéma (Ciné-Tambour) ;
- des concerts de musique classique et contemporaine ou de jazz ;
- des conférences hebdomadaires et des rencontres avec des chercheurs et artistes de renommée nationale ou internationale... ;
- et, chaque année, la Semaine de la création étudiante.

Le Tambour est aussi l'un des lieux de programmation du festival Travelling consacré chaque année à la représentation cinématographique d'une ville différente.

La galerie Art et Essai (lieu d'expositions d'art contemporain) est située au sous-sol de la Bibliothèque centrale. Visitez aussi les expositions photos du hall du bâtiment Présidence.

Le Service culturel peut également répondre aux demandes individuelles des étudiants et soutenir des projets ou des initiatives qui participeront à la vie du campus.

Les informations sur toutes ces activités figurent dans l'agenda culturel de Rennes 2 et sur Internet : <https://www.univ-rennes2.fr/service-culturel>

Partenariat avec le TNB ou d'autres établissements culturels

Être étudiant en Arts du spectacle, c'est aussi fréquenter les cinémas (notamment d'Art et d'essais) et aller au théâtre. Afin de faciliter l'accès des étudiants aux spectacles, des partenariats sont établis avec les structures culturelles de la région, et notamment avec le TNB.

Les bibliothèques

Pour toutes les bibliothèques du campus de Rennes 2, vous pouvez préparer vos visites en consultant les catalogues informatiques : <https://catalogue.bu.univ-rennes2.fr/>

*** La bibliothèque centrale :**

Contact (bureau de prêt) : 02 99 14 12 75.

*** La bibliothèque ALC-Charles Foulon (Bât. B, salle B240) :**

Contact : 02 99 14 15 87

*** La bibliothèque de musique (Bât. O, porte 316) :**

Contact (accueil) : 02 99 14 20 11.

*** La Médiathèque de langues : consultation et prêt de DVD (L130)**

Contact (accueil) : 02 99 14 12 79.

La Médiathèque de langues vous permet de voir intégralement sur petit écran de grands classiques du cinéma mondial et de grandes œuvres scéniques passées, ou tout simplement de parfaire librement votre culture cinématographique et théâtrale.

Plus de deux mille cinq cents documents audiovisuels en version originale (sous-titrée ou non), sont offerts à la consultation ou au prêt. La Médiathèque propose ainsi une large collection de documentaires, de fictions et de captations de spectacles.

D'autres bibliothèques peuvent cependant vous être précieuses, comme celle **des Champs Libres, les bibliothèques municipales et surtout La Bibliothèque Théâtrale Guy Parigot**

La Bibliothèque Guy Parigot

16 rue Papu, dans la cour de l'ancienne école. Horaires : du lundi au vendredi de 14h à 18h.

Contacts :

- tél: 02 23 46 37 81

- email : adec.biblio@club-internet.fr

Une partie du catalogue de la bibliothèque est en ligne sur www.britalis.org

Parmi les bibliothèques de prêt spécialisées en France, la bibliothèque théâtrale Guy Parigot – rattachée à l'ADEC – Maison du théâtre amateur – possède un fonds théâtre exceptionnel, de par son nombre important de textes dramatiques (11500) et la valeur patrimoniale de son fonds, enrichi depuis 36 ans grâce à la mobilisation des troupes, à l'aide du C.N.L. (Centre National des Lettres) et au dernier don du grand comédien rennais Guy Parigot.

Le CRÉA (Centre de ressources et d'études audiovisuelles)

Dans le cadre des ateliers audiovisuels, le CREA offre aux étudiants de l'Université l'accès à des équipements de tournage (caméras DV et HDV, kits prise de son perche, éclairage) et en partenariat avec la DSI l'accès à des stations de montage (Final Cut Express HD).

Toute mise à disposition de matériel doit faire l'objet d'une réservation auprès de Dominique Arnoult, Aurélien Guémené, Gérard Théou ou Clovis Gicquel au Centre de Prêt - tél. 02 99 14 13 32 (Pas de réservation par téléphone, ni par ticket, elle se fait directement au centre de prêt)

Les emprunts de matériel de tournage se feront sur présentation de la carte d'étudiant de 9 h à 12 h et leurs restitutions de 9 h à 12 h 30 et de 13 h 30 à 17 h.

Toute déficience technique (panne ou dysfonctionnement) doit être signalée.

Le personnel du Créa est habilité à conseiller les étudiants dans le cadre des activités audiovisuelles. N'hésitez pas à vous renseigner.

Secrétariat du Créa : Anita Pondemer : tél. 02.99.14.13.17, bureau C 16, anita.pondemer@univ-rennes2.fr

Associations liées au département des Arts du spectacle

L'Arène-théâtre

L'Arène Théâtre est une association universitaire gérée principalement par des étudiants d'Arts du spectacle. Son but est de permettre à chaque étudiant de pouvoir s'exercer ou pratiquer l'art vivant en tant qu'acteur, metteur en scène, scénographe, administrateur, régisseur son et lumière, etc.

L'association permet à ses adhérents :

De **monter un projet** à dominante théâtrale (n'excluant pas le cirque, la danse, etc.) : chaque année, suite à des candidatures libres, 10 Nocturnes (spectacle en salle) et 5 Insolites (spectacle hors salle) sont sélectionnés en septembre et ensuite présentés lors de la réunion de rentrée de l'association (le 26 septembre à 18h15). Cette dernière permet à chaque chargé de projet de rechercher des comédiens, scénographes, musiciens, danseurs...

une pratique théâtrale assidue ou non-assidue avec l'**ATHEO** (Atelier de théâtre ouvert, hebdomadaire) qui est animé par un ou plusieurs étudiants et aborde chaque semaine une nouvelle thématique.

De participer de manière assidue ou non-assidue à l'**atelier labo**: cet atelier a pour vocation d'expérimenter ou d'échanger sur le plateau, de manière mensuelle, autour d'un thème et à partir de médiums libres.

De participer à des "**week-ends ateliers**" autour de la pratique sur le plateau ou autour de la technique (son, lumière).

De bénéficier d'**un atelier** sur une période d'un semestre avec un artiste ou une compagnie professionnelle, moyennant 10€.

De bénéficier d'**un stage** gratuit d'une semaine avec un artiste ou une compagnie professionnelle, moyennant 20€.

Deux festivals : "**Entrez dans l'Arène**" qui aura lieu du 13 au 24 mars 2018 sur le campus de Rennes 2 présentant les créations de troupes nationales et internationales ainsi que celles des 18 projets soutenus par l'association. Des Workshop seront également organisés. Puis le second festival en avril, "**Les Nocturnes Insolites**" se déroulant au théâtre de l'ADEC qui permet aux 18 projets de rejouer leur création.

de rencontrer des auteurs (professionnels, amateurs et étudiants) lors du **Cercle de 12h28** ayant lieu tous les premiers lundis du mois à la bibliothèque Guy Parigot de l'ADEC.

D'avoir accès gratuitement à la **bibliothèque Guy Parigot**, spécialisée dans les arts du spectacle.

D'avoir accès à des **parcours spectateurs** autour de certains spectacles du TNB.

Pour plus d'informations, n'hésitez pas à nous solliciter par mail ou durant les permanences de l'association : du lundi au vendredi, de 12h45 à 13h45 dans le local vitré, au premier étage du bâtiment Erève.

mail: larene.theatre@gmail.com

site internet: larenetheatre.fr

L'adhésion annuelle est de 8 euros.

Scèn'art

Scèn'art est une association étudiante de la filière Arts du Spectacle, elle se divise en deux pôles majeurs. Le premier : concerne la promotion de la cinéphilie au sein du campus et en dehors (projection de films, débats, soirée blind-test, ventes de places à tarifs préférentiels pour les cinémas d'art et essais Rennais), le second : l'aide à la création cinématographique étudiante (organisation d'ateliers, mise en place de projets de films, aide à la production et à la diffusion).

L'association insiste pour laisser à chaque étudiant de Rennes 2, l'opportunité de pouvoir s'épanouir dans sa passion qu'importent ses connaissances et son niveau technique.

La production : La production cinématographique se décline en deux grands points :

- L'association souhaite soutenir financièrement et techniquement les projets étudiants indépendants, de la pré-production jusqu'à la diffusion (la projection des films se faisant entre autre dans le cadre du festival K-Barré), notamment via un partenariat avec le CREA.
- Depuis plusieurs années, le département Arts du Spectacle organise des rencontres diverses avec des professionnels ou des universitaires... Scèn'art aimerait filmer ces événements et consacrer du temps à leur archivage.

La promotion de la cinéphilie : La démocratisation cinématographique tente d'approcher les étudiants intéressés par la découverte des films : - La première opération est d'offrir aux adhérents la possibilité de bénéficier de tarifs réduits dans les différents pôles de diffusion cinématographique de Rennes (Arvor, Ciné TNB, Tambour, Pass Travelling...)- Scèn'art permet à ceux qui le souhaitent de proposer des projections, des débats, notamment en partenariat avec le service culturel de l'université et l'association Clair Obscur, aux semaines Arts du spectacle à l'auditorium du Tambour. - L'association organise également des soirées thématiques (blind-test, cinéclub,...) dans le but d'encourager la mise en place de discussions et de dialogues autour du cinéma et de la pratique cinématographique de chacun. - Dernier projet en date, la création d'un magazine dédié au cinéma, et diffusé parmi les adhérents et les étudiants de cinéma.

mail: scenart.association@gmail.com

K-barré

Depuis 2003, l'association K-Barré organise le festival pluridisciplinaire de la création étudiante, qui a lieu à la fin de l'année universitaire. Il s'agit pour l'association de présenter à l'ensemble des étudiants et des jeunes Rennais, ce qui a pu être créé durant l'année par d'autres jeunes. En effet, la ville de Rennes et ses universités regorgent de projets, extrêmement divers, mis en place lors d'ateliers de pratique ou dans le cadre de démarches personnelles. La programmation est donc très diversifiée : expositions, installations, performances, projections, danse, théâtre, concerts. Nous occupons un maximum de lieux situés au sein de l'université afin de solliciter l'intégralité du campus. Cela permet ainsi de faire découvrir aux étudiants, issus de tous les départements d'études, la richesse artistique de la jeunesse rennaise. Le temps d'une soirée, K-Barré s'exporte dans une salle de concert de la capitale bretonne. Nous travaillons en partenariat avec d'autres associations de l'université (L'Arène Théâtre, Scèn'art, RCR,...) afin de favoriser l'échange inter-associatif.

Le festival se veut formateur : organisé de A à Z par une équipe d'une vingtaine d'étudiants tous bénévoles, il offre une première expérience dans l'organisation événementielle. L'équipe se renouvelle et accueille chaque année de nouveaux membres. Elle est complétée par une dizaine de bénévoles le temps du festival.

Ainsi, l'association K-Barré, véritable lieu de stimulation créatrice, promeut un vivier artistique étonnant et inépuisable sur le campus de l'université de Rennes 2.

Association K-Barré, bureau R209 (Erève)

mail : festival.kbarre@gmail.com

Site internet : www.k-barre.net

L'Association L'ArduS (BDE du Département Arts du Spectacle)

Association fondée en 2013, par des étudiants en Arts du Spectacle à l'Université. L'idée première des étudiants fondateurs a pour but de créer une cohésion entre les étudiants des deux branches que sont le Cinéma et le Théâtre. En effet, les étudiants appartiennent à un seul et unique département mais chacun reste de leur côté alors qu'on peut facilement mutualiser nos connaissances, nos envies pour des projets divers tels que des films ou des spectacles.

L'ArduS organise divers **événements culturels, sociaux et festifs** tout au long de l'année scolaire. Cette année plusieurs projets avec notamment :

- **Une journée et une soirée d'intégration** préparées depuis le mois de Juin, dans le but de faire découvrir aux nouveaux arrivants la ville de Rennes aux travers ses lieux culturels tous horizons confondus.

- **Une Master Class avec un professionnel du monde cinématographique**

- Plusieurs **projets en cours de création** (tout au long de l'année).

L'ArduS est partenaire avec des lieux culturels et des commerces divers, sur présentation de la carte d'adhérents vous avez droit à plusieurs tarifs avantageux.

L'ArduS c'est aussi et avant tout un dialogue entre étudiants, nous sommes là pour vous aider dans vos questionnements sur le fonctionnement de l'Université, sur les examens, etc.

Nous recherchons activement des étudiants pour nous aider, devenir membre. N'hésitez pas à venir nous parler, émettre des idées et adhérer à l'Association.

Pour venir nous parler, nous assurerons tous les midis minimum une permanence en B320 (3^{ème} étage B)

- **bde.ardus@gmail.com**

- Nous sommes présents sur **Facebook, Twitter et Instagram.**

Adhésion annuelle de 5 €