

**Certificat en cinéma - 4074**

**RESPONSABLE :**

Louis-Paul Willis  
819 762-0971 poste 2719

**SCOLARITÉ :**

30 crédits, Premier cycle

**OBJECTIFS :**

Ce certificat vise à développer une formation en cinéma qui allie la théorie à la pratique cinématographique. Elle met l'accent sur l'acquisition de connaissances autant théoriques que culturelles et sur un apprentissage des pratiques contemporaines du cinéma afin de stimuler la réflexion et la création. Elle favorise également l'exploration du médium autant dans son processus artistique que dans son rôle social.

**CONDITIONS D'ADMISSION :**

**Base collégiale**

Être titulaire d'un diplôme d'études collégiales (DEC) ou l'équivalent.

**Base études universitaires**

Être titulaire d'un diplôme universitaire.

**Base expérience**

Être âgé d'au moins 21 ans et démontrer une préparation et des aptitudes suffisantes pour entreprendre des études universitaires : ces connaissances pourront être évaluées à l'aide de tests et (ou) d'entrevues lorsque requis.

**PLAN DE FORMATION :**

ARN1215	Du cinéma aux nouveaux médias : perspectives critiques (3 cr.)
ART1203	Scénarisation et réalisation en cinéma-vidéo (3 cr.)
CIN1203	Scénarisation cinématographique (3 cr.)
CIN1204	Théories du cinéma (3 cr.)
CIN1205	Montage : théories et pratiques (3 cr.)
CIN1208	Les genres cinématographiques (3 cr.)
CIN1209	Mise en scène : éclairage, espace scénique, espace filmique (3 cr.)
CIN1210	Projet synthèse : création d'une oeuvre cinématographique (3 cr.) (CIN1203) 6 crédits optionnels

**Cours optionnels**

AAR1221	Atelier dirigé I en création (3 cr.)
ARN1104	Création graphique (3 cr.)
ARN1201	Histoire de l'art : culture et société (3 cr.)
ARN1232	Créativité et processus créatif (3 cr.)
ARN2342	Scénarisation, réalisation et médias numériques (3 cr.)
ARN2424	Image en mouvement : production et traitement graphique (3 cr.) (ARN1104)
ARN3519	Production et gestion de projets médiatiques (3 cr.)
CMM1212	Théories générales de la communication de masse (3 cr.)
DES1250	Dessin conceptuel, scénarimage et animatique (3 cr.)
SON1215	Introduction à l'audio numérique (3 cr.)
SON3515	Design sonore (3 cr.) (SON1215)

\* : Disponible à distance

**AA1221****Atelier dirigé I en création**

**Objectifs :** Amener l'étudiant à élaborer et réaliser un projet à partir d'une problématique qu'il a développée. L'amener à préciser son champ d'intérêt et à identifier ses besoins formels, conceptuels et symboliques compte tenu de sa problématique personnelle.

**Contenu :** Définition du cadre conceptuel ou thématique pertinent au champ d'intérêt de l'étudiant et au projet. Expérimentation et analyse des stratégies pour la mise en œuvre de ces concepts ou pour l'exploration de ces thématiques. La nature du projet peut relever autant d'une seule discipline que de l'interdisciplinarité.

**ARN1104****Création graphique**

**Objectifs :** Développer des habiletés conceptuelles à travers des logiciels conçus pour la création numérique. Démontrer comment l'ordinateur peut devenir un outil ou un support de création en explorant divers logiciels de pointe utiles à l'élaboration de projets disciplinaires ou multidisciplinaires (simulation, traitement de l'image, sons conception et mise en page, etc.). Développer son jugement critique face à des projets artistiques et accepter la critique constructive à l'égard de ses propres créations.

**Contenu :** Exploration de logiciels conçus pour la création numérique : infographie de base, traitement de l'image et numérisation d'images, conception graphique et mise en page. Apprentissage des diverses étapes spécifiques à l'idéation, la conceptualisation et la production d'un projet regroupant plusieurs médias.

**ARN1201****Histoire de l'art : culture et société**

**Objectifs :** S'initier au domaine de l'histoire de l'art. Par une approche synthétique du domaine, éclairer la compréhension de ce dernier et développer le jugement face à la diversité des faits artistiques. Acquérir une vue d'ensemble du développement de l'art et de l'histoire de l'art par l'acquisition de connaissances sur différentes périodes historiques. Reconnaître les œuvres principales qui jalonnent ce développement. Favoriser une meilleure compréhension et connaissance des œuvres d'art et d'architecture anciennes, modernes et contemporaines. Apprendre à situer les phénomènes artistiques et les œuvres d'art par rapport à d'autres éléments du contexte géographique, culturel, religieux, politique, social, etc., dans un cadre évolutif, et en relation avec des ensembles plus larges, de façon à mieux les comprendre. Encourager une réflexion face aux rôles et enjeux de la communication visuelle. Dégager les significations majeures de la peinture, de la sculpture et de l'architecture, des grandes civilisations de l'Antiquité à aujourd'hui, en confrontant leurs réalisations entre elles et avec les cadres socioreligieux qui ont favorisé

leur émergence. Introduire les tendances majeures de l'art civilisations européennes occidentales, comprendre l'évolution de celles-ci et favoriser le développement de la culture visuelle.

**Contenu :** Études des arts de l'Antiquité (l'art de la Mésopotamie et de l'Égypte, l'art grec et romain), du Moyen-Âge (l'art paléochrétien, byzantin, roman et gothique), du XVe au XVIIIe siècle (la Renaissance, le maniérisme, le baroque, le classicisme et le rococo), du XIXe siècle (le néoclassicisme, le romantisme, le réalisme et l'impressionnisme), et l'art du XXe siècle et l'art et les nouveaux médias.

**ARN1215****Du cinéma aux nouveaux médias : perspectives critiques**

**Objectifs :** Approfondir ses acquis en analyse cinématographique, en art visuel et en nouveaux médias. Aborder l'analyse critique et théorique d'œuvres expérimentales issues du champ cinématographique, des arts médiatiques et des nouveaux médias, c'est-à-dire marquées par des innovations techniques ou formelles qui les inscrivent ou les maintiennent dans la marginalité.

**Contenu :** Étude des différentes perspectives concernant la modernité et la postmodernité en art contemporain ainsi que des différentes implications théoriques. Présentation des différentes formes et pratiques artistiques ayant marqué l'histoire du cinéma et des nouveaux médias. Analyse des concepts théoriques facilitant la lecture et l'analyse d'un corpus d'œuvres complexes : narratologie, notions de réflexivité, d'énonciation, de déconstruction du récit et d'intertextualité. Visionnement d'un nombre d'œuvres marginales impliquant l'inscription de plusieurs médias à l'objet culturel.

**ARN1232****Créativité et processus créatif**

**Objectifs :** Découvrir et développer son potentiel créatif, plus spécifiquement la pleine actualisation de son potentiel intellectuel, la sensibilité artistique, la capacité à explorer, à s'exprimer et à communiquer, ainsi que la compétence à résoudre des problèmes et à trouver des solutions originales. Développer certaines techniques visant à stimuler son imagination. Approfondir ses connaissances théoriques sur la créativité afin d'en apprendre davantage sur ce phénomène sociétal.

**Contenu :** Interactions entre les divers facteurs psychologiques et environnementaux qui facilitent ou bloquent la créativité individuelle et collective sous ses aspects cognitifs (connaissances, habiletés, stratégies), ses aspects affectifs (motivations, sentiments, émotions, attitudes) et les représentations (modèles mentaux, conceptions, croyances, valeurs) que les étudiants se font de la créativité en général, d'eux-mêmes comme sujets créateurs, et des pratiques professionnelles faisant appel à la créativité. Développement de ces

habiletés par leur application délibérée et contrôlée à des exercices et des projets de production en multimédia. Transmission des connaissances théoriques acquises sur la créativité au moyen de documents d'appoint remis lors des ateliers, des exposés thématiques et des présentations audiovisuelles. Processus créatif sous forme d'ateliers thématiques au cours desquels les étudiants pourront explorer, expérimenter et mettre en pratique des stratégies, des méthodes et techniques propres à faciliter la production d'idées et leur réalisation concrète.

**ARN2342****Scénarisation, réalisation et médias numériques**

**Objectifs :** S'initier au champ de connaissances et aux concepts qui traversent la pratique de la scénarisation et de la réalisation dans le domaine des médias numériques et, plus particulièrement, pour les applications non linéaires. Comprendre le processus de création d'une application interactive. Acquérir l'habileté à écrire un scénario interactif et à réaliser une application en média interactif. Développer une approche créative et critique de la production interactive dans le domaine des médias numériques.

**Contenu :** Exploration des grands paramètres de la scénarisation interactive : le processus de scénarisation interactive, le développement du concept de base, la structuration du contenu, l'arborescence (ou) le plan de navigation, les stratégies de navigation, le design de l'interface et le scénarimage (story-board). Visualisation d'un ensemble de documents représentatifs des différents genres de productions dans les médias numériques interactifs (bornes interactives, didacticiels, présentations corporatives, performance, jeux vidéo, etc.). Exploration de la démarche de production (tâches et séquence des opérations), partage des tâches de production en équipe; notions de scénarisation non linéaire; expérimentation avec des éléments provenant de sources numériques ou analogiques variées.

**ARN2424****Image en mouvement : production et traitement graphique**

**Objectifs :** Connaître les diverses possibilités d'expression graphique et artistique que permet l'utilisation d'un logiciel d'animation, de traitement visuel et de postproduction. Concevoir et développer du contenu graphique en mouvement dans une perspective de design, d'animation, d'exploration artistique et d'expression narrative. Rechercher et développer des procédés techniques de traitement visuel permettant la bonification de contenus télévisuel, cinématographique ou artistique. Réfléchir à l'apport des technologies numériques dans la pratique des arts et déterminer la contribution des arts visuels à la création numérique.

**Contenu :** Étude d'un logiciel d'animation, de traitement visuel et de postproduction. Recherche et analyse ayant pour but la production de contenu graphique en mouvement. Exposition de l'étudiant à différents médiums numériques impliquant le mouvement : habillage télévisuel et traitement cinématographique, signature animée, générique, graphisme en mouvement et design animé.

**ARN3519****Production et gestion de projets médiatiques**

**Objectifs :** Comprendre la gestion et la production de projets médiatiques professionnels. Prendre conscience de ses aptitudes et de sa personnalité et de l'impact de celles-ci dans leur relation avec un gestionnaire de projet au sein d'une équipe de travail. Comprendre les responsabilités, les droits et les exigences du directeur artistique, du scénariste, du réalisateur, de l'équipe de conception et de création face au producteur dans le domaine des nouveaux médias. Être en mesure d'identifier le rôle et les compétences d'un gestionnaire et d'un producteur de projets; déterminer les étapes et les phases d'un projet médiatique; comprendre un plan de projet; identifier et recueillir l'information nécessaire aux gestionnaires de projets pour respecter les échéanciers; comprendre les grands processus de gestion et de production de projets médiatiques et analyser un budget de production ainsi que la stratégie financière pour en comprendre l'impact sur l'équipe de conception et de création.

**Contenu :** Portrait complet de la gestion de projet : relations interpersonnelles, gestion des conflits, rôles et responsabilités, cycle de vie d'un projet, suivi et évaluation, etc. Cours composé des modules suivants : le rôle d'un producteur en nouvelles technologies; le contenu d'un projet; l'élaboration du concept; la gestion de projets; la présentation du concept; le budget; le financement; le plan d'affaires; les questions juridiques; les stratégies de marketing et de promotion; le rapport final; l'estimation des coûts dans la gestion de projets; l'impôt du travailleur autonome.

**ART1203****Scénarisation et réalisation en cinéma-vidéo**

**Objectifs :** Connaître les rapports entre le cinéma, la vidéo et les autres arts. S'initier à l'expression cinématographique et vidéographique en particulier et à l'expression artistique en général. Découvrir comment la littérature, le théâtre, la musique, la peinture et la photographie ont influencé le développement du cinéma et de la vidéo. Se sensibiliser aux grands courants artistiques cinématographiques et vidéos.

**Contenu :** La pratique du cinéma et de la vidéo, les métiers du cinéma et de la vidéo et l'incidence esthétique des choix inhérents à chacun d'eux. Pratique de la réalisation. Le contenu du cours prendra

donc le point de vue du scénariste, dans un premier temps et du réalisateur (les principaux auteurs de la production) versus ses principaux collaborateurs tout au long du processus de création cinématographique ou vidéo.

### CIN1203

#### Scénarisation cinématographique

**Objectifs** : Concevoir et écrire une œuvre audiovisuelle. Comprendre les principales constituantes du récit et s'initier aux outils propres à cette forme particulière d'écriture, qui permet de camper l'histoire dans une forme dramatique. Connaissance des structures narratives classiques. Créer des personnages et des situations crédibles. Accorder une importance à la recherche et aux dialogues.

**Contenu** : Techniques générales de scénarisation. Organisation du récit, statut des personnages, etc. Fonctions et organisation matérielle des différentes étapes de la scénarisation. Élaboration d'un court scénario de fiction.

### CIN1204

#### Théories du cinéma

**Objectifs** : S'initier aux différentes théories sur le cinéma ayant marqué le discours critique de la deuxième moitié du vingtième siècle. Comprendre les différents contextes d'apparition des approches théoriques ainsi que les divers apports des principaux penseurs.

**Contenu** : Études des principales théories appliquées au domaine du cinéma : linguistique, psychanalyse, narratologie, sémiologie, cognitivisme, féminisme. Analyses d'œuvres filmiques en lien avec les diverses approches théoriques.

### CIN1205

#### Montage : théories et pratiques

**Objectifs** : S'initier aux théories du montage cinématographique, aux notions de raccord, de rythmique et de narration, ainsi qu'aux logiciels de montage visuel et sonore. Réaliser le montage d'un document visuel de courte durée.

**Contenu** : Théorie du montage, effets dramatiques pouvant être créés par le montage image et le montage sonore. Notions de raccord, de rythmique et de narration. Initiation et utilisation de logiciels de montage. Exercices de montage pratiques.

### CIN1208

#### Les genres cinématographiques

**Objectifs** : Étudier des genres selon des découpages historiques et géographiques : de la grande forme hollywoodienne aux nouvelles formations génériques Analyser les problématiques liées à la distinction des genres au cinéma (comédie musicale, western, etc.) ainsi que des cas génériques.

**Contenu** : Études des problèmes typologiques propres aux questions génériques. Étude de différents genres cinématographiques ayant marqué le

cinéma, de ses débuts jusqu'à aujourd'hui. Évolution sociohistorique, changements intervenus au plan du langage cinématographique. Origine et évolution de la notion de genre et des codes fondateurs et distinctifs qui leur sont reliés.

### CIN1209

#### Mise en scène : éclairage, espace scénique, espace filmique

**Objectifs** : Analyser les différentes constituantes d'une mise en scène cinématographique (le découpage technique, l'équipe artistique, le casting, l'acteur, les répétitions, la scène et le personnage, la fonction du décor et du costume et de la lumière au cinéma) et étudier les incidences esthétiques des choix inhérents à chacun d'eux. Permettre à l'étudiant d'acquérir les notions de base de la mise en scène et de la direction d'acteurs.

**Contenu** : Étude de différentes étapes qui constituent le travail du metteur en scène : la conception de la mise en scène, les problèmes de cadrage et le découpage en plans, la composition dans le plan. Travail avec les comédiens, mise en scène d'un court texte. Notions techniques et implications des choix de mise en scène sur la technique.

### CIN1210

#### Projet synthèse : création d'une œuvre cinématographique

**Objectifs** : Utiliser les concepts appris lors des cours théoriques précédents afin de pouvoir réaliser le scénario écrit lors des cours préalables. Organiser les différents aspects d'un tournage (préparation, casting, recherche, répétitions etc.). Mettre en œuvre un projet de création impliquant des apports créatifs, financiers, logistiques.

**Contenu** : Série de réunions de production où sont discutés et élaborés les choix de réalisation et de direction de la photographie (choix des acteurs, tests de lumière, répétitions, recherche iconographique, réécriture, découpage, effets spéciaux, direction artistique, costumes, maquillage). Ateliers d'expérimentation en fonction des besoins techniques et artistiques du film à tourner. Visionnements critiques des « rushes » du tournage.

### CMM1212

#### Théories générales de la communication de masse

**Objectifs** : Connaître les principales théories de la communication afin, éventuellement, de les utiliser dans un cadre pratique ou analytique. Comprendre les différents effets des médias et des nouvelles technologies sur la société actuelle en utilisant des approches théoriques spécifiques, voir les effets, psychologiques, sociologiques, comportementaux, les tendances en matière de goût, la création de nouvelles normes, etc. Analyser les phénomènes des médias contemporains et des nouvelles technologies par le biais des théories suivantes : sémiologie, sociologie et

psychologie de la communication. À partir des modèles théoriques étudiés, analyser les pouvoirs de la communication via les médias de masse: publicités, émissions de télévision, films, médias électroniques écrits, Internet, nouveaux médias, etc. Analyser le langage, les fonctions et les dispositifs idéologiques propres aux formes de communication en général et leur impact sur la société. Utiliser des outils analytiques afin de mieux saisir les discours véhiculés par les médias de masse (analyse descriptive, symbolique, structurelle, etc.). Réfléchir aux impacts des communications modernes et à leur influence dans le 21<sup>e</sup> siècle.

**Contenu** : Revue des principaux modèles de communication et des différents champs d'études. Mise en relation des théories et de leurs implications sur la recherche et les applications. Sensibilisation à la typologie des formes de communication d'hier à aujourd'hui. Étude des théories de la communication et de la culture de masse.

### DES1250

#### Dessin conceptuel, scénarimage et animatique

**Objectifs** : Comprendre les différents enjeux liés à la pré-production audiovisuelle à travers la création de dessins conceptuels, de scénarimages (story-boards) et d'animatiques. Se sensibiliser à l'importance d'un scénarimage et d'une animatique dans la chaîne de production. Développer certaines habiletés en dessin par l'expérimentation du trait, de la ligne, de la perspective, du volume, des effets d'ombre et de lumière. Apprendre à communiquer un concept à l'aide d'un croquis.

**Contenu** : Mise en image d'un scénario de film, d'un court métrage ou d'une application interactive. Étude de l'ensemble des paramètres audiovisuels (cadrages, mouvements de caméra et de personnages, raccords, bruitage, trame sonore, etc.) qui composeront le document technique que sont le scénarimage et l'animatique. Animation et synchronisation du scénarimage en fonction de la bande-dialogues, du minutage et des raccords. Dessin par observation.

### SON1215

#### Introduction à l'audio numérique

**Objectifs** : Se familiariser avec les caractéristiques physiques et structurelles du son. Comprendre le son en tant qu'entité complexe et décomposable à l'aide d'outils de captation, de diffusion et d'analyse. Comprendre la chaîne d'enregistrement et de diffusion sonore typique en milieu professionnel. Devenir autonome face aux défis que représente le son dans un environnement de travail de création numérique.

**Contenu** : Les notions de fréquences, d'amplitude, de cycle, de vélocité, de timbre, de rapport signal/bruit, d'amplification, de distorsion. La synthèse de son, l'échantillonnage, les filtres sonores, la modulation, la

numérisation, les schèmes rythmiques. Notions musicales fondamentales portant sur : les rapports de hauteurs de son, les phrasés musicaux, la mélodie, l'harmonie, le rythme.

### SON3515

#### Design sonore

**Objectifs** : Amener l'étudiant à explorer les codes expressifs du langage sonore dans le multimédia interactif. Comprendre l'apport du son en général et des effets artistiques sonores en particulier dans l'élaboration d'une production multimédia.

**Contenu** : Les notions d'effets sonores, de design sonore, de montage sonore. L'expression sonore, le scénarimage (story-board) et la musique de film. L'utilisation du son (la perception, l'environnement, l'esthétique, les fonctions et codes, le spectre sonore, la typologie sonore, etc.) et les différents formats ou différents standards dans leur dynamique et maximisation. Son et musique en tant qu'éléments de signification et producteurs de sens dans une application multimédia interactive. Les principales facettes de l'environnement sonore en vue de créer une piste sonore exceptionnelle. Précision et flexibilité des principaux logiciels sonores.