

CINEMA ET AUDIOVISUEL

PARCOURS VFX ARCHITECTURE-DÉCOR

PRÉSENTATION

Deuxième et dernière année généraliste du cursus proposé par l'École Nationale Supérieure d'Audiovisuel, la première année du master comporte trois objectifs fondamentaux :

- ▶ approfondir les pratiques audiovisuelles dans tous les domaines entrevus en première année : réalisation – pratique du 16 mm – approche du décor – écriture – son stéréo – postures documentaires–infographie.
- ▶ acquérir progressivement une autonomie dans les pratiques de création : la plupart des exercices de licence sont des projets individuels pour lesquels l'étudiant-e conserve le cas échéant l'initiative de la constitution des équipes de travail (16 cut, projet personnel) : le projet personnel de Licence est à ce titre un premier aboutissement de ce parcours généraliste censé placer l'étudiant-e en position privilégiée dans la perspective à venir d'une spécialisation.
- ▶ précisément : donner à l'étudiant-e tous les éléments pour lui permettre de choisir, en connaissance de cause, une spécialité parmi les quatre proposées (image – VFX Architecture/décor – réalisation – son).

En deuxième année de master, les étudiants du parcours « VFX Architecture-Décor » sont formés à la gestion d'un espace combinatoire à la fois physique et virtuel (fond vert, composition d'image, photogrammétrie, 3D temps réel).

Le cursus se réalise à travers la conception de l'espace scénique (conception d'images et de documents techniques), déterminé par la lecture d'un scénario. Les étudiant-e-s sont formé-e-s à la gestion d'un espace combinatoire à la fois physique et virtuel (fond vert, composition d'image, photogrammétrie, 3D temps réel) qui caractérise le parcours.

La phase de conception nécessite la maîtrise du dessin et de l'outil informatique, les étudiant-e-s sont initiés à toute la gamme des logiciels graphiques pour l'image fixe ou les images en mouvement.

Le travail d'Architecture Décor demande un travail physique sur le plateau décor (fabrication, peinture, accessoirisation) et celui de l'Infographie requiert la réalisation d'un projet (souvent une animation) permettant à l'étudiant de montrer son originalité, sa créativité et son professionnalisme en appliquant les concepts propres à l'imagerie numérique VFX.



COMPÉTENCES VISÉES

En Décor

- ▶ Connaître l'ensemble du processus de réalisation d'un film et définir son rôle et sa mission au sein de l'équipe du film.
- ▶ Présenter et défendre son travail au réalisateur et aux autres membres de l'équipe.
- ▶ Concevoir un décor et de constituer une équipe, de la diriger, afin d'en assurer sa réalisation.

En Infographie

- ▶ Maîtriser au maximum l'ensemble des logiciels et concepts liés à l'infographie.
- ▶ Proposer à un réalisateur des solutions artistiques et techniques lorsqu'il y a nécessité d'effets spéciaux.

CONDITIONS D'ACCÈS

L'accès à la première année se fait sur **dossier**, le dépôt de la demande d'admission se fait auprès de l'ENSAV : ensav@univ-tlse2.fr

Les candidatures sont ouvertes aux titulaires de la Licence mention Arts parcours création audiovisuelle ou d'une formation bac+3 équivalente dans les domaines des arts, des arts du spectacle, de l'architecture, du design, des arts plastiques, de l'informatique ou des beaux-arts.



“ LES ENSEIGNEMENTS

1^E ANNÉE

Semestre 7		ECTS	HEURES
▶ UE 701	Processus de réalisation	6	90
▶ UE 702	Sciences fondamentales	3	30
▶ UE 703	Technologie générale	6	40
▶ UE 704	Séminaire création recherche	3	30
▶ UE 705	Expression audiovisuelle	9	80
▶ UE 706	Langue vivante	3	30

Semestre 8		ECTS	HEURES
▶ UE 801	Expression audiovisuelle	6	50
▶ UE 802	Sciences fondamentales	3	40
▶ UE 803	Technologie générale	3	40
▶ UE 804	Séminaire création recherche	6	40
▶ UE 805	Pré-spécialisation	6	50
▶ UE 806	Processus de création	6	80

2^E ANNÉE

Semestre 9		ECTS	HEURES
▶ UE 901	Séminaire création recherche	6	30
▶ UE 902	Programme spécialisé	12	120
▶ UE 903	Processus de création	9	100
▶ UE 904	Langue vivante	3	30

Semestre 10		ECTS	HEURES
▶ UE 1001	Projet personnel (réalisation et mémoire) + stage	18	200
▶ UE 1002	Programme spécialisé	6	60
▶ UE 1003	Formation alternée	6	60

📁 ET APRÈS ?

À l'issue de la formation, les étudiant-e-s doivent être capables aussi bien d'intégrer une structure professionnelle très spécialisée pour occuper des postes de graphistes spécialisé-e-s en 2D ou 3D par exemple. Mais aussi pour certain-e-s qui créent leur entreprises de communication d'avoir une vision large du métier en sachant répondre à un panel large de questionnements qui peuvent aller du site web, à l'impression d'affiches ou de plaquettes en passant par des petites animations.

Métiers visés

- ▶ Métiers de la création cinématographique, audiovisuelle et multimédia
- ▶ Métiers de la production cinématographique et audiovisuelle
- ▶ Métiers de l'enseignement et de la recherche

Poursuites d'études à l'ENSAV

DURCA : Diplôme d'Université de Recherche et de Création en Audiovisuel

▶ Pour en savoir plus sur les possibilités de poursuites d'études ou d'insertion :

— Service Commun Universitaire d'Information, d'Orientation et d'Insertion Professionnelle : scuio-ip@univ-tlse2.fr

