

# MASTER

## CINÉMA ET AUDIOVISUEL

### PARCOURS INFOGRAPHIE/DÉCOR

**ENSAV**  
ÉCOLE  
PUBLIQUE  
DE CINÉMA

#### 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 envisagés 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 – infographie/décor – réalisation – son).

En deuxième année de master, à travers la conception de l'espace scénique (conception d'images et de documents techniques), suite à la lecture d'un scénario, les étudiant-e-s du parcours **Infographie/décor** seront formé-e-s à la gestion d'un espace combinatoire à la fois physique et virtuel (fond vert incrustation).

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

L'Architecture Décor demande un travail physique sur le plateau décor (fabrication, peinture, accessoirisation) et pour l'Infographie requiert la réalisation d'un projet (souvent une animation) où l'étudiant-e doit montrer son originalité et sa créativité en même temps que son professionnalisme.

 **SUR LE WEB** > <http://www.esav.fr>



#### 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**, à télécharger sur le site web de l'UT2J (rubrique "Découvrir nos formations").

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

Le corps enseignant de l'ENSAV réhabilite le principe du décloisonnement en refusant la clôture taxinomique des champs disciplinaires et la rupture entre pratique et théorie scientifique ou, d'une autre manière, ils cherchent à retrouver la symbiose entre la pensée verbale et la pensée manuelle. Les intervenant·e·s professionnel·le·s, pour leur part, sont là, non seulement pour mesurer le degré de la maîtrise technique des étudiant·e·s, mais surtout pour en vérifier l'efficacité dans le métier.

Ces enseignant·e·s sont tou·te·s chercheur·e·s et membres du LARA, Laboratoire de Recherche en Audiovisuel (EA 4154) où, au-delà des évidences liées à une approche fortement conditionnée par la systématique culturelle, l'objet audiovisuel n'est pas abordé comme un assemblage hétérogène de pratiques qui s'ignorent ou se contrarient, mais comme un phénomène organique complexe. Par exemple, il est entendu qu'une approche pertinente des nouvelles technologies doit prendre en compte les étapes déterminantes d'une genèse, tout autant que des états simultanés dans leur réalité immédiate. En outre, le laboratoire a favorisé la croissance et le succès, en son sein, des activités relevant de l'acoustique, de l'optique et du numérique (dans ce qu'il transforme non seulement l'art mais les rapports de l'homme avec l'art et la société).

Autrement dit, la production scientifique de l'École comprend aussi bien des films, des compositions musicales, des œuvres numériques, des expertises, des productions multimédias, que des livres, des articles, communications... Ils constituent à leur manière autant de preuves et de séries de preuves, que des intervalles de clarté, des segments de parcours logique, des chaînes de médiations, qui font aujourd'hui la modernité de la recherche scientifique.

## ✂ 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.

Pour vous informer sur les possibilités de poursuites d'études ou d'insertion professionnelle, vous pouvez contacter le Service Commun Universitaire d'Information, d'Orientation et d'Insertion Professionnelle :

[scuio-ip@univ-tlse2.fr](mailto:scuio-ip@univ-tlse2.fr) | 05 61 50 45 15