

<i>Les UEO sont des unités d'ouverture destinées à des non spécialistes de la discipline enseignée.</i>	<i>Pour toutes les UEO, un minimum de 20 inscrits est nécessaire à l'ouverture de l'UE sur le campus du Mans, à 15 sur le campus de Laval.</i>
<u>UFR ou service : culture</u>	
<u>Intitulé de l'UEO : Jeux Vidéo & Cinéma</u>	
<u>Sites :</u> UEO proposée uniquement sur le site du Mans <input checked="" type="checkbox"/> UEO proposée uniquement sur le site de Laval <input type="checkbox"/>	
<u>Description succincte de l'UEO:</u> Au travers de plusieurs modules théoriques et d'expérimentations pratiques, une exploration des liens tissés entre le jeu vidéo et le cinéma au fil des évolutions techniques, culturelles et économiques.	
<u>Responsable pédagogique :</u> Pierre LARVOL, médiateur culturel, critique de cinéma	<u>UEO déjà existante:</u> Oui <input type="checkbox"/> Non <input checked="" type="checkbox"/>
<u>Semestre(s) d'ouverture :</u> Impair <input type="checkbox"/> Pair <input checked="" type="checkbox"/>	<u>Horaires :</u> cours le jeudi de 16h15 à 18h15 (<i>sauf activités sportives et culturelles réparties sur la semaine</i>)
<u>Restrictions :</u> <input type="checkbox"/> aucune restriction <input type="checkbox"/> public exclus ; si oui, précisez (<i>ex, tous les L1, les L3 de telle ou telle discipline, etc.</i>) : <input type="checkbox"/> capacité d'accueil ; si oui, précisez : <i>plafond : 20</i> <i>justification : Pour favoriser le partage de la manette de jeu, les prises de paroles et les échanges en groupe.</i>	
<u>Objectifs :</u> → Créer des passerelles entre le jeu vidéo et le cinéma → Apprendre le vocabulaire du jeu vidéo et les codes visuels du cinéma → Découvrir des œuvres, des artistes et développer sa culture générale → Mobiliser les connaissances apprises en analysant des séquences de films	

Programme (3 modules) :

- **Jeu Vidéo et Cinéma, Histoire croisée** (*la démocratisation du jeu vidéo ; le Nouvel Hollywood et l'essor des blockbusters dans les années 70 ; l'expansion de l'industrie vidéoludique ; etc.*)
- **Jeux d'influences** (*le lexique ; les cinématiques ; les codes visuels ; du jeu vidéo au film et vice-versa ; présentation d'œuvres ; analyse d'extraits ; essais de jeux*)
- **Convergence des médias** (*le modèle transmédia ; les archétypes ; les techniques partagées ; les acteurs de cinéma dans les jeux vidéo*)

Compétences visées :

A l'issue de l'UEO, l'étudiant sera capable de :

- D'avoir une vision large et plurielle sur les liens entre le jeu vidéo et le cinéma
- De comprendre ce qui caractérise et rapproche les deux médiums, au moment où sort de nombreuses adaptations cinématographiques de jeux vidéo
- Prendre des initiatives individuelles en prenant la parole ou en participant à la découverte des jeux : manette en main, l'étudiant est en charge du personnage et de la caméra, une responsabilité qui oblige à s'adapter au public et à accepter le regard du groupe
- Penser de manière critique et engager un dialogue constructif en équipe

Modalités de contrôle des connaissances :

- *Trois QCM (un à la fin de chaque module)*
- *Un atelier pratique en groupe ("imaginer une adaptation", à partir des connaissances acquises)*

Pré-requis éventuels :

Aucun pré-requis disciplinaire ne peut être attendu pour des UE s'adressant, par définition, à tout le monde, mais si des attentes particulières, des qualités ou des savoir-être sont attendus, les préciser ici (exemple : dans le cas de pratiques culturelles demandant de se mettre en scène, cela sera indiqué ici)

Bibliographie :

- *Pong et la mondialisation - l'histoire économique des consoles* (William Audureau)
- *Le cinéma américain des années 70* de Jean-Baptiste Thoret
- *Gaming Goes to Hollywood* de Claude Gaillard
- *Les Jeux Vidéo au cinéma* d'Alexis Blanchet
- *Opacité et appropriation l'œil de la caméra en milieu vidéoludique* de Benoît Melançon
- *Video Games Space* de Michael Nitsche
- Les livres de l'éditeur Third Editions