

SITE DE POITIERS

Cycle 2

QUATRIEME ANNEE**DISCIPLINES ENSEIGNEES / PROFESSEURS**

OPTIONS

ART, mention créations numériques**COMMUNICATION, mention arts numériques**

DISCIPLINES	PROFESSEURS	OPTIONS	
		ART	COMMUNICATION
Ecritures et réalisations multimédia	Emmanuelle BAUD		facultatif
Esthétique et théorie critique	Pierer AURIOL		
Formes fictionnelles et documentaires	Anne-Marie FAURE	facultatif	
Graphisme et média on et off line	Léonard FAULON		
Gravure, lithographie, édition	Bernard DELAUNAY		facultatif
Histoire des arts et des civilisations	Sabine BARBE		
Histoire du cinéma	François PELLETIER		
Histoire et théories des médias	Athanassios EVANGHELOU		
Images animées 2D	Claire FOUQUET		
Images animées 3D	Gilbert LOUET		
Images animées (dessins en mouvement)	Jean RUBAK		
Langue anglaise	Marc Kerridge		
Le sonore et l'espace	Jean-Christophe DESNOUX		
Les dessins	Corinne CHAMBARD		
Net Art	Aurélien BAMBAGIONI		
Philosophie	Corinne CHAMBARD		
Photographies	Marc DENEYER		facultatif
Pratiques picturales	François DELAUNAY		facultatif
Procédés immersifs/Capture des mouvements	Gilbert LOUET	facultatif	
Vidéo expérimentale	Jean-Louis LETACON		facultatif
	ASSISTANT D'ENSEIGNEMENT		
Conception informatique, programmation	Jean-François JOYEUX		
	TECHNICIENS		
Informatique et réseau	Patrice BIDAULT		
Laboratoire	Alain BARATON		
Vidéo	Jean-Yves RIGOT		
	INGENIEUR-RECHERCHE		
Programmation, Open source	Gilles BOLLAERT		

COORDINATEURS

OPTION ART

Mention créations numériques

Ar.cn

...

OPTION COMMUNICATION

Mention arts numériques

Co.an

Gilbert LOUET

SITE DE POITIERS

Cycle 2

QUATRIEME ANNEE**DESCRIPTIF DES ENSEIGNEMENTS**

PAR ENSEIGNANT, UNITES DE COURS ET ARC
SELON DEUX GRANDES CATEGORIES :

- THEORIES
- PRATIQUES & METHODOLOGIES

OPTIONS

ART COMMUNICATION

**THEORIES****UNITES D'ENSEIGNEMENT
INDIVIDUELLES**

Corinne CHAMBARD

CHAMPS D'ETUDES

PHILOSOPHIE

OPTIONS



DOMAINES D'ENSEIGNEMENT

Dessin
Méthodologie de la recherche
Atelier de langue étrangère
Histoire et théories des arts
Techniques et mise en œuvre
Atelier de recherche optionnel
Recherches personnelles

Contenu du cours :

À partir de l'engagement des étudiants dans une pratique et de leur culture personnelle plusieurs sujets de réflexions peuvent constituer un objet de travail collectif. Le cours propose des séances de discussions autour de thèmes s'appuyant sur des textes de philosophes, d'artistes, ou de critiques d'art (Kant, Nietzsche, Lyotard, Dubuffet, Breton) ou encore sur des images tirées de l'histoire de l'art ou de l'actualité. Les thèmes de l'universalité de l'image (le style, la vérité...), du goût (la beauté et la laideur, le bien fait), le sens de l'art et de la communication seront par exemple abordés.

Semestres	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
H/Semestre							28	28		

Objectifs du cours :

Acquisition d'une culture personnelle à réinvestir dans les projets artistiques.

Savoir se positionner dans un travail personnel

Pré-requis :

Savoir se positionner dans son travail personnel

Formes d'enseignement :

Séminaires ou atelier

Méthode d'évaluation :

Travaux écrits ou oraux ; Evaluation continue.

Langue d'enseignement : Français

Athanasios EVANGHELOU

CHAMPS D'ETUDES

ESPACE PRIVE / ESPACE PUBLIC

DOMAINES D'ENSEIGNEMENT

Dessin
Méthodologie de la recherche
Atelier de langue étrangère
Histoire et théories des arts
Techniques et mise en œuvre
Atelier de recherche optionnel
Recherches personnelles

Contenu du cours : Médias et espace public

À partir d'une étude critique de l'approche de l'Espace public induite par Jurgen Habermas, on essaie de définir en quoi les nouveaux médias modifient le rapport politique à l'espace public. Complémentairement se pose la question de

l'activité artistique comme forme de communication dans cet espace.

Type de cours : Obligatoire

Semestres	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
H/Semestre							28	28		

Objectifs du cours : Aborder l'espace public dans une historicité et constituer des outils théoriques pour l'analyse de ses transformations actuelles.

Pré-requis : Thématiques et problématiques (cf, cours 3^e année).

Références bibliographiques : J.Habermas

Formes d'enseignement : Cours magistral ;

Séminaires ou ateliers

Méthode d'évaluation : Examens écrits ou oraux

Langue d'enseignement : Français

Mark KERRIDGE

CHAMPS D'ETUDES

LANGUE ANGLAISE

Ar.cn Co.an

DOMAINES D'ENSEIGNEMENT

Dessin
Méthodologie de la recherche
Atelier de langue étrangère
Histoire et théories des arts
Techniques et mise en œuvre
Atelier de recherche optionnel
Recherches personnelles

Contenu du cours :

- traduction : textes, synopsis, notes d'intention
- présentation du travail en anglais
- ateliers de langue : création d'une affiche, CV et lettre de candidature
- mise à jour des listes de vocabulaire technique
- création d'un story-board collectif.
- compréhension écrite et orale (textes, cassettes, vidéos)
- suivi d'un projet personnel

Type de cours : Obligatoire

Semestres	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
H/Semest.							14	14		

Pré-requis : Niveau L3.2

Références bibliographiques :

Dictionnaire de l'anglais des médias et du multimédia, Chevassu, Berman et Gillot, Pocket, 2003 ; International Press

Formes d'enseignement :

Cours magistraux ; Travaux pratiques ou dirigés ; Ateliers ; Projets ; Suivi individuel

Méthode d'évaluation :

Examens écrits ou oraux ; Projets ou travaux pratiques ; Evaluation continue

Langue d'enseignement : Anglais

François PELLETIER

CHAMPS D'ETUDES

HISTOIRE DU CINEMA

Ar.cn Co.an

DOMAINES D'ENSEIGNEMENT

Dessin
Méthodologie de la recherche
Atelier de langue étrangère
Histoire et théories des arts
Techniques et mise en œuvre
Atelier de recherche optionnel
Recherches personnelles

Contenu du cours : **Archéologie du cinéma**

Citation et filiation dans l'histoire du cinéma, une systématique de la référencement esthétique dans un champ artistique délimité. Cours et vision° année)nements commentés.

Méthodologie de lecture et de référencement bibliographique et filmographique.

Type de cours : Obligatoire

Semestres	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
H/Semestre							18	18		

Objectifs du cours :

Usage de la référence artistique et culturelle pour la construction d'un environnement réflexif.

Pré-requis : Généalogie artistique minimale

Références bibliographiques :

Filmographie classique du dernier siècle

Formes d'enseignement :

Cours magistraux ; Travaux dirigés

Méthode d'évaluation :

Mémoire ; Evaluation continue

Langue d'enseignement : Français

PRATIQUES ET METHODOLOGIES

UNITES DE COURS INDIVIDUELLES

Corinne CHAMBARD

CHAMPS D'ETUDES
LES DESSINS



DOMAINES D'ENSEIGNEMENT

Dessin
Méthodologie de la recherche
Atelier de langue étrangère
Histoire et théories des arts
Techniques et mise en œuvre
Atelier de recherche optionnel
Recherches personnelles

Contenu de l'activité:

Atelier libre autour du modèle vivant
Présentation du travail personnel des étudiants,
discussions collective et élaboration d'un appareil
critique

Type de cours : Facultatif

Semestres	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
H/Semestre							14	14		

Objectifs du cours :

Conservier une pratique du dessin ; Apprendre à
oraliser et construire son exposé sur sa pratique
personnelle

Formes d'enseignement : Séminaires ou atelier

Méthode d'évaluation : Evaluation continue.

Langue d'enseignement : Français

Jean-Christophe DESNOUX

CHAMPS D'ETUDES
**LE SONORE ET L'ESPACE,
PRATIQUES
ELECTROACOUSTIQUES**



DOMAINES D'ENSEIGNEMENT

Dessin
Méthodologie de la recherche
Atelier de langue étrangère
Histoire et théories des arts
Techniques et mise en œuvre
Atelier de recherche optionnel
Recherches personnelles

Contenu du cours : **Le cadre spatial, la captation du geste, du corps et du réel**

- Interface numériques et capteurs.
- Max, MSP Jitter – le MIDI, l'audio et l'image avec
les outils du 'temps réel' dans les dispositifs
(installations, performances, ...)
- Quelles sont les perspectives ouvertes aux artistes
par les derniers développements de la recherche en
informatique musicale, et en particulier en matière
d'interactivité et de création d'espaces virtuels ?
- Environnement expérimental où pourront
s'élaborer les projets et travaux des étudiants
- Comment l'environnement Max/MSP/Jitter peut-il
être porteur de mouvements, d'espaces et d'images
?

Type de cours : Obligatoire selon ARC et
projets personnels.

Semestres	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
H/Semestre							14	14		

Objectifs du cours :

Pratique des outils de la scène spectaculaire
(interface – capteurs – logiciels) ; Diffusions
multisources, spatialisées ; Réflexion sur l'écriture
non linéaire avec les outils « temps réel » ; Edition,
mixage, traitements sonore ; Référence aux
pratiques et aux auteurs de la scène
contemporaine.

Pré-requis :

Edition, mixage, traitement sonore ; Références aux
pratiques et auteurs de la scène contemporaine.

Références bibliographiques :

ahiers de l'audiovisuel. (INA) ; Le temps de la voix
de Daniel Charles ; Ecouter par les yeux (ARC) ;
Sons en mutations (musiques nouvelles) ; Dossiers
d'information (Ircam) ; Publications du Groupe de
Recherche Musicale ; Publications de l'Ircam

Formes d'enseignement : Cours magistraux ;
Ateliers ; Sessions ; Atelier de recherche et de
création.

chapitre 2 « Formes d'enseignement et programmes spécifiques », de p.121 à 145
(ARC « Art i Show »)

Méthode d'évaluation : Projets ou travaux pratiques ; Evaluation continue
Langue d'enseignement : Français

Jean-Jacques GAY

CHAMPS D'ETUDES

LES ECRITURES SCENARIQUES



DOMAINES D'ENSEIGNEMENT

Dessin
Méthodologie de la recherche
Atelier de langue étrangère
Histoire et théories des arts
Techniques et mise en œuvre
Atelier de recherche optionnel
Recherches personnelles

Contenu du cours

Nous aborderons l'écriture et l'œuvre artistique et plus particulièrement celle qui use du scénario (cinéma et vidéo) même si l'art par bien des côté use de scénario pour redimensionner ses concepts.

Pour cela trois axes sont pris en compte :

- Celui de la théorie (cours et retour sur ce qui est un scénario et ses outils).
- Celui de la pratique (notion de critique d'une image afin de la raconter, de se raconter).
- Celui de la rencontre (avoir la curiosité de rencontrer d'autres histoires)

type de cours :

Un Workshop de 4J sur "les scénarios du possible" ou "comment envisager la prospective dans une activité artistique" (en collaboration avec Cyril Jarton (esthéticien et professeur à Avignon).

Atelier sur l'approche du scénario puis travaux pratiques sur l'apprentissage écrit/critique d'une image commerciale et fictionnelle : L'affiche de cinéma.

Cours et TP sur les grandes notions de l'écriture scénaristique : Docu/Fiction : l'intime et L'adaptation dans tous ses états.

Des Workshops suivent ces deux notions :

1-2005 une rencontre autour de l'œuvre de Pierre TRIVIDIC (cinéaste, vidéaste et scénariste) avec Anne Marie Faure sur l'Intime.

2- 2006 une rencontre autour de l'adaptation (littéraire, musicale et photographique) vue par Jérôme DE MISSOLZ (Documentariste et cinéaste) avec Jean-Louis LeTacon et le film de JDM "La mécanique des femmes".

Semestres	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
H/Semestre					*	*	*	*	*	*

* Une demie journées en semaine 3 relacée au gré des semaine 2 avec deux Workshop associé avec deux autres enseignants



Voir programme complet, chapitre 2 « Formes d'enseignement et programmes spécifiques », de p.121 à 145

Objectifs du cours : L'idée n'est pas tant d'apprendre à écrire que de donner l'envie d'écrire en ayant quelque chose à raconter. C'est pour cette raison que cette formation part de l'image-affiche (l'image de toutes les images cf l'idée de Lieblich), explore l'intime de l'étudiant (histoire personnelle) puis le pousse vers l'adaptation (l'autre) et le travail en groupe.

Pré-requis : Une connaissance du cinéma et de la création audiovisuelle

Il faut que l'étudiant aime écrire et faire des films (ou tout du moins des images) avec son écrit. Godard disait en parlant de sa période de critique aux Cahiers du Cinéma. "On aimait le cinéma et avec nos critiques, avec nos mots, nous repensions les films offerts à notre critique ce qui "était notre façon à nous (la nouvelle Vague) de faire du cinéma". Résultats escomptés au terme de la formation et compétences à acquérir : images / textes

Formes d'enseignement :

Croisements entre Travaux pratiques ou dirigés Séminaires ou ateliers Sessions

Méthodes d'évaluation :

Evaluation portée sur des Travaux écrits ou oraux rendus selon la demande et une évaluation continue des projets personnels

Langue d'enseignement

français

Jean-François JOYEUX

CHAMPS D'ETUDES

Ar.cn Co.an

DOMAINES D'ENSEIGNEMENT

Dessin
Méthodologie de la recherche
Atelier de langue étrangère
Histoire et théories des arts
Techniques et mise en œuvre
Atelier de recherche optionnel
Recherches personnelles

ATELIER CONCEPTION INFORMATIQUE, PROGRAMMATION ET REALISATION MULTIMEDIA

Contenu de l'activité : **L'atelier de programmation** est un lieu d'échange ouvert, centré sur la programmation et une recherche collective de solutions quel que soit la teneur et spécificité des projets. Il intègre les aspects de méthodologie de réalisation et de suivi de projets de diplômés.

Type d'activité : Obligatoire selon ARC. Facultatif pour les autres étudiants.

Semestres	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
H/Semestre					*	*	*	*	*	*

*28H semestrielle



**Voir programme complet,
chapitre 2 « Formes d'enseignement et
programmes spécifiques», de p.121 à 145
Chapitre « ATELIERS SPECIFIQUES »**

Léonard FAULON

CHAMPS D'ETUDES

Co.an

DOMAINES D'ENSEIGNEMENT

Dessin
Méthodologie de la recherche
Atelier de langue étrangère
Histoire et théories des arts
Techniques et mise en œuvre
Atelier de recherche optionnel
Recherches personnelles

GRAPHISME ET MEDIA ON ET OFF LINE TEMPORALITES : FORMES COURTES

Contenu du cours : **Méthodologie de réalisation** Rhétorique et principes de production et de post-production, définition des outils, des temps de gestion et des budgets. Analyse et planification des moyens de mise en œuvre. Mise en place d'éléments visuels de communication des projets

Type de cours : Obligatoire selon ARC. Facultatif pour les autres étudiants.

Semestres	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
H/Semestre							*	*	*	*

*28H semestrielle

Objectifs du cours :

Maîtrise des contraintes budgétaires de production ;
Maîtrise des supports de communication et des moyens de réalisation

Pré-requis :

Un projet à réaliser ; Une connaissance des contraintes d'écritures audiovisuelles ; Avoir un niveau avancé de connaissances techniques de prise de vues et de montage

Références bibliographiques :

Formes d'enseignement :

Travaux pratiques ou dirigés ; Projets, recherches

Méthode d'évaluation :

Travaux écrits ou oraux ; Projets ou travaux pratiques ; Evaluation continue

Langue d'enseignement : Français

LES ATELIERS DE RECHERCHE ET DE CREATION

UNITE DE COURS REGROUPEES

LES ATELIERS DE RECHERCHE ET DE CREATION

ART – i - SHOW, scènes numériques

Jean-Christophe DESNOUX
Jean-Louis LETACON
Gilbert LOUET

DOMAINES D'ENSEIGNEMENT

Histoire et théories des arts
Philosophie des arts et esthétiques, sciences humaines
Atelier de langue étrangère
Atelier de recherche et de création
Mise en œuvre des recherches personnelles
Passage du diplôme

Problématique : *En quoi, comment, les outils numériques permettent-ils de faire des simulations de scénographie ? Est-ce que cette pratique favorise la créativité ? Ecriture dynamique de projet ? Ou au contraire cette approche, piégée par un mimétisme rétrécit-elle le champ de création ?*

Assiste-t-on à une transformation du spectacle vivant ?

Semestres	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
H/Semestre					*	*	*	*	*	*

* 63 h/ semestre

Objectifs : Se positionner comme artiste dans l'espace du spectacle vivant d'aujourd'hui dynamisé par les courants multiples des potentialités des technologies numériques. Proposer des spectacles, des dispositifs et être capable d'en assumer toutes les phases de l'idée à son exécution face à un public.

L'INTRUSION DE L'IMAGE EN MOUVEMENT DANS L'ESPACE SCÉNIQUE

Au théâtre : *L'intrusion de l'image dans le théâtre traverse toute la scénographie moderne.*

Autour de la danse : Les images de tous formats déterritorialisent l'espace de jeu des danseurs .

Autour du cinéma : tout élargissement du cinéma hors des conditions habituelles de la séance de cinéma renouvelle le spectacle cinématographique.

Dans les arts plastiques : l'image sort du cadre étroit de la toile. Les cimaises deviennent écran de projection. **Dans l'architecture :** l'insertion d'images dans des architectures existantes, les fluidifie, les métamorphose, les transcende en composantes spectaculaires. **Dans la musique :** Le codage numérique permet à la fois d'intervenir sur les flux sonores et les flux d'images.

CADRE PEDAGOGIQUE GENERAL

Jean-Louis LETACON
Gilbert LOUET

- Parcours de l'histoire de la scénographie.
- Les mutations de la scénographie lors de l'apparition des projections d'images et de leur intégration dans les spectacles vivants.
- Ateliers de conception de spectacles vivants intégrant des projections lumineuses, des systèmes interactifs visuels et sonores.
- Organisation de soirées spectaculaires avec mobilisation d'un public en fin de chaque trimestre. **les soirées labos.**
- Proposition, conception, et réalisation de projets personnels (ou collectifs)
- Usage des techniques 2D et 3D pour faire des simulations de scénographie

ATELIER D'EXPERIMENTATION

Jean-Christophe DESNOUX

Permet de découvrir de façon basique les différents outils de l'environnement de programmation et de les interroger.

Sessions :

- L'ARC comprendra un certain nombre de sessions obligatoires sur les interfaces, capteurs, et les logiciels Max/MSP/jitter entre autres avec pratique et applications.
- une session par trimestre de stage d'expression verbale et corporelle.



Voir programme complet, chapitre 2 « Formes d'enseignement et programmes spécifiques », de p.121 à 145

LES ATELIERS DE RECHERCHE
ET DE CREATION**ANIMATION ET VIDEO
POTENTIELLE**Claire FOUQUET
Anne-Marie FAURE

DOMAINES D'ENSEIGNEMENT

Histoire et théories des arts
Philosophie des arts et esthétiques, sciences humaines
Atelier de langue étrangère
Atelier de recherche et de création
Mise en œuvre des recherches personnelles
Passage du diplôme

L'objectif de cette recherche est d'inventer de nouvelles règles de composition poétique qui permettent d'une part de créer des œuvres nouvelles, d'autre part de dégager les potentialités d'œuvres existantes. Par "potentialités" il faut entendre les ressources cachées, les richesses secrètes qu'elle recèle et qui ne peuvent apparaître qu'en lui appliquant de nouvelles contraintes. Le principe de Potentialité, en extériorisant la contrainte du sujet traité, interroge le processus de création, processus le plus souvent intériorisé et plus ou moins conscient : Comment l'artiste pose-t-il ses contraintes au fur et à mesure de l'avancée de son travail afin d'atteindre ses objectifs plastiques et narratifs ? Cette méthodologie peut-elle être renversée, malmenée, transformée pour aboutir à d'autres oeuvres, d'autres manière de créer ? Est-on capable de lâcher prise sur la « maîtrise » désirée du processus de création/réalisation, de produire en se laissant étonner par le résultat ?

L'idée est d'explorer les potentialités de la Potentialité en se libérant au maximum d'une fabrication lourde pour pouvoir produire et expérimenter tout azimuts en exploitant toute l'étendue des possibles de l'animation.



Voir programme complet, chapitre 2 « Formes d'enseignement et programmes spécifiques », de p.121 à 145

LES ATELIERS DE RECHERCHE
ET DE CREATION**PLAY IT AGAIN, NAM !**Léonard FAULON
Aurélien BAMBAGIONI
Jean-François JOYEUX
Jean-Jacques GAY

DOMAINES D'ENSEIGNEMENT

Histoire et théories des arts
Philosophie des arts et esthétiques, sciences humaines
Atelier de langue étrangère
Atelier de recherche et de création
Mise en œuvre des recherches personnelles
Passage du diplôme

Contenu :

"Play it again, Nam !" est une proposition de recherche et de réflexion (et bien sur, de création) autour du jeu vidéo et des nouvelles formes d'images, d'interactivité et de narration nées de la "game culture".

Proposer un ARC sur le "jeu vidéo" signifie :

- **Explorer** le jeu vidéo stars et les nouveaux styles émergents dans l'univers du jeu.
- **Définir** les concepts et les stratégies qui peuvent être repris par l'artiste afin de simuler une vie ou/et de rendre son image hyper interactive, afin de prévoir et conditionner les gestes du spectateur acteur qui activera son œuvre.
- **Rechercher** les œuvres artistiques relatives aux détournements possibles grâce à l'interaction, œuvres qui font appel aux nouvelles formes d'images liées à la "game culture" (les "Machinima" par exemple).
- **Observer** leur réutilisation dans la recherche artistique à travers l'image, le son et les usages liés aux réseaux et aux simulations de vie dans la narration dynamique d'une œuvre.
- **Proposer** des expérimentations et des créations de modèles et d'installations numériques surfant sur l'idée, l'histoire et les enjeux du jeu vidéo.



Voir programme complet, chapitre 2 « Formes d'enseignement et programmes spécifiques », de p.121 à 145

LES ATELIERS DE RECHERCHE
ET DE CREATION

PERCEPTIONS EPHEMERES

Emmanuelle BAUD
Michelle HEON

DOMAINES D'ENSEIGNEMENT

Histoire et théories des arts
Philosophie des arts et esthétiques, sciences humaines
Atelier de langue étrangère
Atelier de recherche et de création
Mise en œuvre des recherches personnelles
Passage du diplôme

Contenu :

Imaginer *des dispositifs* où l'image et le son se révèlent furtivement. **Créer** *des dispositifs* où la lecture des images et du son est incertaine, brouillée, ambivalente ; **Inventer** *des dispositifs* où l'image et le son résistent et nous échappent. Ce travail aboutira à la réalisation de dispositifs, d'installations, d'environnements dont l'objectif n'est pas la finalisation d'objets finis mais la mise en œuvre d'une recherche, d'un projet. Un document multimédia étayant la démarche accompagnera chaque projet.

Des Workshopset des conférences accompagnent ce programme de recherche



**Voir programme complet,
chapitre 2 « Formes d'enseignement et
programmes spécifiques », de p.121 à 145**