

## **SITE DE POITIERS**

Cycle 2

### **QUATRIÈME ANNÉE**

#### **DESCRIPTIF DES ENSEIGNEMENTS**

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

- THÉORIES
- PRATIQUES & MÉTHODOLOGIES

#### **OPTIONS**

ART    COMMUNICATION

**Ar    Co**

# THÉORIES

## UNITES D'ENSEIGNEMENT INDIVIDUELLES

Corinne CHAMBARD

CHAMPS D'ETUDES  
**PHILOSOPHIE**

OPTIONS  
**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 :

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.

Type de cours : Obligatoire

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

Athanassios EVANGHELOU

CHAMPS D'ETUDES  
**ESPACE PRIVÉ / ESPACE PUBLIC**

**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 : 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° 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 MÉTHODOLOGIES

## UNITES DE COURS INDIVIDUELLES

Corinne CHAMBARD

CHAMPS D'ETUDES  
**LES DESSINS**

**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 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 :

Conservé 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**

**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 : **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.

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

Langue d'enseignement : Français

Jean-Jacques GAY

CHAMPS D'ETUDES

## LES ECRITURES SCENARIQUES

**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

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 côtés 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

**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  
HYPERMEDIA**

Jean-François JOYEUX

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 de l'activité: Atelier de programmation

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

- Pour les étudiants inscrits dans le module « dispositifs hypermédia » de 3<sup>ème</sup> année et les étudiants de 3<sup>ème</sup>, 4<sup>ème</sup>, 5<sup>ème</sup> intéressés par l'environnement (Max/Jitter) : Approche technique sur la mise en œuvre de capteurs et de dispositifs de pilotage. Recherche et tests sur nouveaux dispositifs. Environnement de programmation : Max MSP Jitter (initiation).

Type de cours : Obligatoire si choix du module.

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

- Pour les étudiants inscrits en ARC (INSERT COIN) : Approche technique en relation avec les problématiques de l'ARC. Choix des

environnements de développement en fonction des projets.

Type de cours : Obligatoire si choix de l'ARC .

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

- Pour étudiants inscrits en ARC «OuAniPo » et les étudiants étudiants de 3<sup>ème</sup>, 4<sup>ème</sup>, 5<sup>ème</sup> souhaitant s'initier à la programmation Actionsript : Approche technique en relation avec la thématique d l'ARC : Programmation et combinatoire. Approche programmée de l'animation. Environnement de programmation : Flash MX avec langage Actionsript.

Type de cours : Obligatoire si choix de l'ARC .

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

Objectifs du cours :

Les étudiants doivent acquérir un niveau d'autonomie suffisant pour la finalisation de leurs projets.

Pré-requis :

Avoir les compétences équivalentes à celles développées dans le cours *Ecritures audiovisuelles interacti (L2)*

Méthode d'évaluation :

Stages ; Evaluation continue

Langue d'enseignement : Français

# GRAPHISME ET MEDIA ON ET OFF LINE, TEMPORALITÉS : FORMES COURTES

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

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							28	28	*	*

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

### LES DEVENIRS DU CINÉMA

#### *Les nouveaux transports de l'image.*

Jean-Louis LETACON

#### 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

#### Objectif de l'ARC:

*Inventer des nouveaux modes de rencontres entre les images en mouvement et le public : quelles images, pour quel public, pour quels écrans, pour quels rapports public/image ? Parcourir l'histoire des images médiatisées et observer les évolutions actuelles.*

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

\* 63 h/ semestre

#### Contenu:

Le choix du matériau écran (dimension, forme, matité, couleur ...), son insertion dans un espace (volume, ambiance lumineuse, ), l'aménagement de cet espace (coussin, fauteuil moelleux, chaise longue ...) débouchent sur la conception/réalisation d'un dispositif essentiel pour la perception de l'œuvre par le spectateur. Il s'agit d'un choix esthétique qui détermine le mode de communication avec le public. On peut faire l'hypothèse que les parti-pris quant au dispositif-écran déterminent les formes visuelles et sonores et partant des contenus. Médium is Message .  
L'arc propose un programme de découverte

d'inventions proliférantes tant à un niveau molaire qu'à un niveau moléculaire. RETRACER la fabuleuse histoire des écrans et dispositifs de diffusion depuis la première projection de film au Grand Café jusqu'au système de distribution par satellite des films numériques vers les méga-complexes ludico-commerciaux-cinématographiques. REPERER qu'il y a une cohérence dans les inventions technologiques tout au long de la chaîne audiovisuelle. Format de la fenêtre des caméras/format des pellicules/machine de laboratoire/Machine de montage/ Machine de projection/Ecran de projection. C'est l'histoire des formats du 16mm au 70mm, en passant par les brevets OMNIMAX etc ... S'AMUSER à se remémorer ou découvrir les usages domestiques de l'image. LE CINEMA CHEZ SOI en 9,5, 8, super 8. L'intrusion de la Télévision par onde hertzienne dans les foyers. Le poste de télévision comme meuble. La promotion actuelle du HOME CINEMA, des lecteurs de DVD portables, des téléphones portables diffuseurs d'images . SE PENCHER sur les rapports multiples du/des spectateurs à l'écran :

- Salle de cinéma : agglomérat d'individus plongé dans le noir face à un écran géant.
- Salon de télévision : les membres dispersés ou rassemblés de la famille dans une lumière ambiante face au terminal cathodique de petite taille.
- Station informatique : face à face rapproché d'un utilisateur avec un écran informatique de la dimension d'un livre. Dans le cas du WEB, l'utilisateur est en réseau. Les images minuscules cohabitent avec les mots les graphes.
- Le téléphone portable: objet rivé aux oreilles et aux yeux qui articule l'individu portant aux réseaux multiples. Prothèse de connexion !

OBSERVER la ténacité ravageuse des communicants à faire de toute surface une cible des spots publicitaires : murs, sol, nuage, le désert, la planète entière, les vêtements et les corps.

Dans l'évolution des technologies il y a deux directions:

- la direction des machines de production et de diffusion mondiales, fabrication des appareils et des programmes. La venue de Peter Greenaway sera l'occasion de l'interroger sur le devenir du cinéma commercial puisqu'il s'est attelé à la fabrication d'un film en Haute Définition. Question: comment l'artiste Greenaway transcende l'enjeu purement commercial de la HD pour faire œuvre d'art ?
- le direction des expérimentateurs qui



détournent les technologies pour des créations de prototypes qui marquent une étape dans leur trajectoire artistique.

Pratique :

- Analyse de l'œuvre de Peter Greenaway qui manie divers médiums : vidéo, film, photo numériques ; Interaction entre médiums et formes.

- INVENTER de nouvelles formes de diffusion, de nouveaux lieux, pour renouveler le rapport du public aux œuvres projetées.

- Réaliser un court mètre en HD, sous réserve de disposer d'une caméra HD. Quelle partie tirer de ce format ?

Nous espérons dans le cadre de la venue de Peter Greenaway pouvoir projeter en public avec un vidéo projecteur HD ces films ainsi que les premiers films réalisés en HD dans le monde.

Intervenants :

Fabien Maheu, enseignant de cinéma à Paris Jussieu, spécialiste de Peter Greenaway.

Petof, truquiste de chez Duran

## **ANIMATION ET VIDEO POTENTIELLE**

Claire FOUQUET  
Anne-Marie FAURE

associé au projet « **les films perdus  
d'Emile Cohl** »  
Jean RUBAK

### 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. Nous parlons ici de Potentialité dans l'entendement des Ouvroirs du Collège de Pataphysique ( dont l'Ouvroir de Littérature POTentielle, OuLiPo est le plus connu ). Les " potentialités " des œuvres sont leurs ressources cachées, les richesses secrètes qu'elles recèlent et qui ne peuvent apparaître qu'en lui appliquant de nouvelles contraintes.

Le principe de Potentialité interroge le processus de création, en extériorisant la contrainte du sujet traité. Alors que, le plus souvent, le processus de création est 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 manières 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 ?

Cette année ceux qui le souhaiterons pourront reconstituer des films sur la base d'un simple résumé, de bribes d'éléments restants de l'œuvre disparue avec le projet **CinéCo(h)le**  
Imagination, extrapolation et invention autorisées.

### **CinéCo(h)le : les films perdus d'Emile Cohl.**

*Emile Cohl est un des père de l'animation: auteur du premier film d'animation en 1908 et inventeur d'un certain nombre de ses techniques. Or un certain nombre de ses films datant des années 1909 à 1921 ont été perdus. A l'occasion d'une*

*rétrospective **Emile Cohl** pour la fin de l'année 2007 que prépare le Forum des images (Paris), un projet ambitieux intitulé **CinéCo(h)le\*** propose aux étudiants de différentes écoles françaises dont l'ESI la réalisation d'un ou plusieurs films de 3 à 5 minutes en s'inspirant des éléments restants sur chacun des films perdus proposés (du simple au résumé jusqu'à plusieurs secondes de film reconstitué). Contrainte très potentielle puisqu'il ne s'agira pas de reconstituer forcément le film de manière archéologique mais bien de rendre un hommage à son auteur.*

*Le projet débute à la rentrée universitaire 2005-2006 et se terminera fin 2007, date à laquelle la projection des œuvres réalisées par les étudiants aura lieu. Les films d'écoles pourront être intégrés au DVD avec la rétrospective des films d'Emile Cohl produit par Gaumont, courant 2008.*

## **PLAY IT AGAIN, NAM ! INSERT COIN !**

Léonard FAULON  
Aurélien BAMBAGIONI  
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 ! Insert coin**" 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". C'est la deuxième année que cet ARC est proposé.

#### **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.

[http://www.eesi.eu/site/article.php3?id\\_article=69](http://www.eesi.eu/site/article.php3?id_article=69)

## **FRAME MEMORIES**

Gilles BOLLAERT  
Daniel BARTHELEMY

### 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 :

"**Frame Memories**" est un atelier de recherche qui s'appuie sur un principe utilisant la valeur des pixels d'une image - ou séquence d'images - « révélatrice » comme un tableau d'index sur les pixels d'une ou plusieurs autres séquences d'images animées. L'indexation peut s'appuyer sur l'intensité des pixels, leur valeur chromatique, ou la combinaison des deux. Des effets de rémanence, d'accumulation, ou d'influence de proximité peuvent s'ajouter au principe d'indexation afin d'obtenir une très large palette d'effets induisant une certaine « mémoire » des pixels.

Ce mécanisme permet ainsi de mélanger très finement dans l'image plusieurs temporalités, d'où le titre générique de « Frames Memories »

Ce principe d'indexation des pixels dans le temps est une qui excite la créativité des artistes et des développeurs dans le traitement du mouvement dans l'image cinématographique. Il permet un très large panel d'effets intuitifs mais surtout inexplorés, et c'est par l'expérimentation conjointe des séquences d'images « révélatrices » et des séquences préenregistrées que l'image produite trouvera sa pertinence ou son caractère esthétique particulier. Le traitement de telles images composites pose également la question du statut du son et sa relation avec divers espaces spatio-temporels

#### Sessions :

Trois sessions sont programmées, durant les semaines : 48, 51 de 2006, et 11 de 2007, avec la participation de Marie-Laure Cazin –artiste- et de Bertrand Augereau –labo SIC, Université Poitiers-

**PERCEPTIONS EPHEMERES**

Emmanuelle BAUD  
Michelle HEON  
Jean-Christophe DESNOUX

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

Contenus :

**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.

Comment la perception d'une image et d'un son varie selon le point de vue ou le point d'écoute?

Comment l'image et le son peuvent-ils nous *apparaître* autrement que par les canaux traditionnels de diffusion et de projection ? (le moniteur vidéo, le vidéo projecteur, les enceintes) ;

Travailler à la création d'espaces visuels.

faits d'images fugaces, analogiques et numériques (rémanence, écho visuel, reflets, ombres, scintillement...) révélées dans des espaces où se déploient des écran éphémères et mouvants (voile, sable, eau, fumée,...)

Travailler à la création d'environnements.

sonores faits de sons acoustiques et amplifiés, directs et enregistrés, traités ou bruts, apparaissant par ricochets, échos, des sons directionnels ou migrants.

Approche -méthode de travail

Grâce à un travail d'expérimentation sous forme thématique (1 à 2 sujets dans le semestre, à définir) en atelier régulier (8 heures toutes les trois semaines) relayé par les workshops et conférences avec des artistes invités, nous explorerons les notions suivantes :

- Fabriquer des images, sans appareil de prise de vue. (la rémanence, l'ombre, le reflet,...)
- Rendre éphémère l'apparition d'une source fixée, enregistrée. (l'image et le son qui *échappent*)
- Brouiller la perception de l'image et du son. (que voit-on ? qu'entend t-on ?)
- Manipuler le temps et la perception des sources directes (temps réel, direct, délai, boucle, répétition)
- Ecrire le dispositif ainsi conçu dans l'espace (Quel espace pour quel dispositif ?)

- mettre en scène le spectateur dans cet espace (parcours/point de vue)

Objectif pédagogique

- 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.
- Les projets pourront être menés en équipe de deux.

Etudiants concernés

Troisième, quatrième et cinquième année

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

\* 30 à 40 HEURES PAR SEMESTRE

Programme sessions 2006-2007 (prévisionnel)

**Voyages d'étude**

**Festival Temps d'image Ferme du Buisson, Noisiel**

<http://www.lafermedubuisson.com>

**Octobre 2006, 2 jours**

Un voyage à La Ferme du Buisson (Noisiel, banlieue parisienne) s'organise sur un week-end (soit les 21 et 22 soit les 28 et 29 octobre) pour le festival « Temps d'Images » dont la programmation se caractérise par des créations mêlant les arts visuels, l'image et le spectacle vivant.

**Conférence et rencontre**

**Christl Lidl, artiste, Lille Novembre 2006**

Conférence-rencontre

**Workshops**

**CINE-INSTALLATION**

**Groupe ZUR**, collectif ciné/arts du spectacle  
**Angers** <http://www.groupe-zur.com/>

Un workshop d'expérimentations d'images et de ciné-installations avec deux artistes du collectif ZUR.

**3 jours en novembre**

Prises de vues cinématographiques en super 8mm et 16 mm et développement des films

**3 jours en février**

Réalisation de dispositifs de ciné-installations.

**Créé en 1984, le groupe ZUR (Zone Utopiquement Reconstituée)** rassemble autour d'un travail ouvert et singulier des individus qui prennent plaisir à inventer en groupe.

Considérant l'acte de création comme une occasion d'aventure et d'expérience nous acceptons des invitations qui souvent nous portent hors de notre région, imaginant dans des endroits souvent inattendus, des dispositifs renouvelés qui épousent, rejettent, interrogent, leur lieu de présentation. Notre action est basée sur la contamination des genres et des langages artistiques.

**QUASI-CINEMA**

Workshop de 3 jours en Mars ou Avril 2007

Michelle Héon