

École
européenne
supérieure
de l'image

image

MODULE IMAGE & MÉDIAS // 2007 / 2008

Aurélien Bambagioni, Léonard Faulon & Jean-Jacques Gay

////////////////////////////////////

Play it again Nam, saison 3

Manufactured by **Jean-Jacques Gay, Léonard Faulon & Aurélien Bambagioni //**

Guest 2008 Gilles Bollaert, Gilbert Louet

Special sound guest Jean-Christophe Desnoux

ARC // NAM : A SECOND LIFE. Vers une mise en place de l'ÉESI sur Second Life. (SL)

Dans un premier temps, nous poserons des questions sur les enjeux culturels, esthétiques et économiques, de ce contre-monde (ultra) libéral à partir de projets de création, d'interventions d'étudiants "avatarisés" et d'interventions d'artistes invités au sein d'un espace représentant l'ÉESI sur SL.

Dans cette perspective, nous avons déjà créé un avatar qui représenterait l'école. Nous avons choisi comme pseudonyme SL, Nam June Paik, par rapport au nom de notre ARC mais également comme symbole pionnier (qui est aussi l'objet d'une école - de ses étudiants, comme de ses enseignants artistes et chercheurs). Nous pourrions aussi fantasmer le fait de pouvoir ainsi faire renaître Paik et de continuer à le faire vivre dans une "seconde vie".

Dans un deuxième temps, pour que l'école puisse véritablement s'implanter dans la catégorie "Business & Education" de SL, il nous faudra acheter une île (c'est le principe). Dans ce cas là (encore à l'étude) nous proposerions un projet "au-delà" d'une expérience pédagogique. Un projet de recherche pouvant déboucher sur une nouvelle ÉESI ayant eu pour genèse la virtualité et ainsi bousculer les codes souvent pré-établis : Seconde Life, à l'inverse de la démarche - commerciale - habituelle, nous servirait de tremplin communicant.

Le directeur général propose :

- que des architectes reconnus puissent réfléchir sur un concept de bâtiment (Coop Himmel Bau)
- que des chercheurs puissent intervenir avec nous,
- que Peter Greenaway puisse y créer avec l'ÉESI un musée Tulse Luper, etc.

A moyen terme (on peut se donner deux années de recherche) l'école "pilote" online pourrait servir de miroir conceptuel pour une éventuelle "école nouvelle" à naître dans "la vraie vie" .

*dnap 3, dnsep 1 & 2,
intersite Angoulême & Poitiers*

////////////////////////////////////

ATELIER // ENTREVUE pour la collection **RETROSSESSIONS** et la web tv eesi. **Aurélien Bambagioni, Léonard Faulon & Jean-Jacques Gay**

Suite à l'atelier Village Global, Entrevue sera un atelier autour de tournages, d'entretiens d'artistes, de conférences faites à l'EESI. (collection Rétrosessions disponible sur eesi.eu et en DVD à la bibliothèque). "Entrevue" sera mise en ligne dans le cadre d'une préfiguration d'une web tv eesi en devenir.

dnap 3, dnsep 1 & 2

////////////////////////////////////

NET-ART // SERIAL NUMBERS

Aurélien Bambagioni

Après la radio et le cinéma, place à la fiction type télévisuelle voire télévisée.
Étude des différentes catégories de série TV à travers les temps et les pays.
Du 52 minutes français aux nouveaux standards américains en passant par les sitcoms.
Réaliser un objet fictionnel s'intégrant dans ces standards.

dnap 3

////////////////////////////////////

INVITÉS // SESSIONS et ATELIER

Jean-Jacques Gay

Cinéma numérique

Projet de 4 Sessions "cinéma numérique" organisées avec G.Louet, L.Faulon et A.Bambagioni
Et en collaboration avec le laboratoire "cinéma numérique" du Futuroscope de l'Université de Poitiers.

- 1) Introduction (Ph Ros chef opérateur d'Océan et rapporteur de la CST)
- 2) Production /Captation (en collaboration avec un constructeur de caméra - *Panavision*)
- 3) Production 3D et Relief (projet de film en relief *d'Épithète films*)
- 4) Diffusion *Tulse Luper Peter Greenaway* et expérimentation du laboratoire et sessions...

Cette session/laboratoire peut se présenter comme une introduction à une collaboration à venir sur la production d'une valise de la collection *Tulse Luper Suitcase* de Peter Greenaway.

Jeunes artistes invités (ss réserve)

- Ultralab
- Philippe Mayaux
- Guillaume Paris

Atelier écriture S3

- **Atelier écriture** sur les années 2 et 3 sur un semestre chacun.

Introduction au scénario et au travail d'écriture, expérience personnelle et en groupe offerts aux étudiants : poursuite du travail de ces dernières années.

- **Espace critique** ouvert aux années 4 et 5.

Expérimentation de regard critique sur le site de regard sur l'actualité artistique : <http://www.larevue.fr>
Pour la première année, après quelques expérimentations, JJ Gay propose à des étudiants de formuler un regard critique sur l'art vu aujourd'hui : actualité, expositions, films, design, artistes ...

dnap 2 & 3, dnsep 1 & 2

////////////////////////////////////

FORMES COURTES // ON ET OFF LINE

Léonard Faulon

dnap 3

Initiation au graphisme, à l'identité visuelle, à l'identité visuelle dans les jeux vidéo, au graphisme d'utilité publique, aux possibilités artistiques dans les médias télévisuels et on line.

Atelier de pratiques graphiques et techniques ; Séances d'analyse et de visionnage d'œuvres, de programmes télévisuels et de sites internet.



IMAGES ET MÉDIAS

Aurélien Bambagioni & Léonard Faulon

Recherches autour des images animées dans leurs pratiques allouées aux médias. Réflexions autour de la notion de diffusion notamment (tv, web, téléphonie etc).

dnap 3