

2012-2013

Arts interactifs

Spécialité du Master Texte/Image : Littératures, Écrans, Scènes

L'interactivité dans le champ de l'art

Depuis l'œuvre *Rotary Glass Plates* (1920) de Marcel Duchamp, les œuvres interactives ont connu un développement exponentiel grâce à l'avènement de l'informatique et de l'internet. La familiarisation du public avec les dispositifs électroniques renforce son désir de participer et de devenir un acteur de l'œuvre.

Les œuvres interactives se produisent désormais pour des contextes de visibilité différenciés : le téléphone mobile, l'écran, l'espace d'exposition, l'espace public. Elles procèdent de l'idée artistique et l'artiste en décide la forme et l'espace en fonction des moyens qu'il utilise. Il adresse l'œuvre à un spectateur qu'il implique dans une relation d'usage, d'activation et dans une intention de nature spécifique (ludique, sociale, politique).

La formation à l'art interactif mobilise à la fois des savoirs théoriques appartenant au champ de l'art (histoire de l'art, relation art-mouvement, art-machine, place du spectateur, médiation, etc.) et la pratique de l'œuvre (format, dispositif, espace, réseau). Elle trouve idéalement sa place au sein de l'EESI, école supérieure d'art d'Angoulême et de Poitiers, qui propose aussi un diplôme de deuxième cycle (DNSEP) valant grade de master, avec une mention Création numérique.

Le Master spécialisé Arts Interactifs développe en deux ans des enseignements sur l'œuvre numérique interactive s'adressant à des étudiants, des artistes et des scientifiques afin d'établir ensemble une culture théorique et pratique. L'interdisciplinarité Lettres, Arts et Sciences du numérique est au cœur de cette formation unique, fondée en 2009 sous un autre intitulé, grâce au partenariat de l'EESI et de l'Université de Poitiers qui assure une part des enseignements théoriques et l'encadrement méthodologique.

Depuis 2012, la spécialité Arts Interactifs est regroupée dans le Master Texte/Image : Littératures, Écrans, Scènes qui articule le rapport Texte/Image, axe de recherche du laboratoire FoReII (EA 3816) auquel il s'adosse, dans plusieurs domaines : arts du

TAGS - Game art, Biocapteurs, Internet, Médias, Réseaux sociaux, Robotique, Géolocalisation, DIY, Biotechnologies, Datamining, Accès, Expositions, Art programmé, Art interactif, Design d'objet et d'interface, Spatialisation sonore, Enactive Art, Architecture 3D, Générativité, langages.

spectacle, cinéma, bande dessinée, arts interactifs. Ces deux derniers associent l'EESI et l'Université de Poitiers dans une convention de formation doctorale.

OBJECTIFS DE LA FORMATION

La formation vise à promouvoir une pensée originale de la technique et de la science dans le champ de l'art. Les implications perceptives, normatives et temporelles des outils numériques et des démarches méthodologiques sont constamment interrogées. La formation vise l'autonomie de l'étudiant dans le développement de concepts artistiques, la réalisation de dispositifs matériels ou immatériels et l'énonciation de leurs enjeux.

PUBLIC DE LA FORMATION

L'étudiant inscrit dans la formation du Master Texte/Image : Littératures, Ecrans, Scènes **spécialité Art Interactifs** doit être en mesure d'associer des pratiques et des réflexions nourries dans le champ artistique avec la recherche universitaire.

INSCRIPTION DANS LE CONTEXTE ARTISTIQUE ET CULTUREL

Les dispositifs interactifs sont fréquemment employés dans les domaines culturels : conception de décors numériques dans le spectacle vivant et la danse contemporaine ; environnements numériques dédiés à l'animation du patrimoine (architecture, archives, musées), à l'accès aux ressources (médiation des œuvres, relation au public) ; ingénierie logicielle et d'interfaces ; commandes d'œuvres pour l'espace public, les expositions événementielles (la Nuit Blanche), les installations et les performances audiovisuelles ; etc.

PARTENARIATS

IRI, Centre Pompidou, Paris
LIRIS, Lyon
XLIM/SIC, Limoges/Poitiers
ACROE, Grenoble
UQAM, Montréal
Espace Mendès France, Poitiers
TAP (Théâtre Auditorium) Poitiers
Le Confort Moderne Poitiers
FRAC Poitou-Charentes Angoulême
Ecole supérieure d'art Le Mans
Musée Etienne-Jules Marey, Beaune

ADOSSEMENT A LA RECHERCHE

CNRS
CERN, Genève, Suisse
IRCAM, Centre Pompidou, Paris
ENJMIN (CNAM), Angoulême
EDNM, Paris 8
FoReLL, Poitiers
UCSB, Santa Barbara
iMal, Bruxelles
Pôle Recherche du Ministère de la Culture et de la Communication

TAGS - Game art, Biocapteurs, Internet, Médias, Réseaux sociaux, Robotique, Géolocalisation, DIY, Biotechnologies, Datamining, Accès, Expositions, Art programmé, Art interactif, Design d'objet et d'interface, Spatialisation sonore, Enactive Art, Architecture 3D, Générativité, langages.

POURSUITE D'ETUDE

La spécialité **Arts Interactifs** est professionnelle et de recherche ouvrant la possibilité de poursuivre en Doctorat.

ORGANISATION DES ETUDES

4 semestres : 120 ECTS

1500 h : 580 h d'enseignement ; 920 h affectées au travail individuel de création et recherche

Les quatre spécialités du Master Texte/Image : Littératures, Ecrans, Scènes, Arts du spectacle (assistant réalisateur/Assistant metteur en scène) ; Littératures et Cultures de l'Image ; Bande Dessinée ; Arts Interactifs, ont en commun l'étude du rapport *Texte/Image*, axe de recherche principal du laboratoire de recherche ForeLL (EA3816) auquel le master est adossé.

L'UE1 rassemble les étudiants de ces spécialités pour les enseignements fondamentaux en histoire des arts, théorie des figures et esthétiques comparées, connaissances indispensables aux métiers d'arts et/ou de recherche vers lesquels ils se dirigent tous. Une partie des cours est livrée en anglais ou sur supports anglophones, chaque spécialité délivre des cours de méthodologie de la recherche, de sorte que professionnalisation et recherche sont systématiquement associées.

L'UE2 apporte les connaissances fondamentales propres à la spécialité et l'on y retrouve donc l'aspect pluridisciplinaire articulé autour de trois points :

- STIC et Phénoménologie numérique pour aborder l'information numérique, connaître sa nature et sa représentation, savoir comment la traiter.
- Epistémologie pour envisager l'évolution des rapports art-sciences-technique et art-sciences-société.
- Art et interactivité pour conceptualiser l'interactivité dans les arts et en mettant en valeur la question du numérique.

L'UE3 permet de développer les compétences propres à la spécialité :

- Une méthodologie de description et de critique des expériences artistiques et de leur contextualisation dans un ensemble faisant appel aux sciences sociales et humaines, aux sciences du numérique, à la théorie et à la pratique artistiques.
- Les outils de création numérique, MAX/MSP, Processing, Flash, Director, Final Cut, ainsi que les bases de l'algorithmique.
- L'analyse procédurale, ou comment à partir de la définition d'un projet mettre à jour les différentes étapes nécessaires à sa réalisation et à la mise en place de son développement.

Des invitations régulières d'artistes et de théoriciens de l'art impliqués dans la scène artistique internationale permettent un contact direct et diversifié avec les processus de création, l'analyse et la critique théorique. (Ont été reçus en 2010-2011 : Christophe Bruno, Claude Cadoz, Thierry Fournier, Cécile Le Prado, Annie Luciani, Gwenola Wagon)

L'orientation du Master est clairement définie autour de la recherche. Les étudiants sont associés à ce projet notamment dans l'organisation d'un événement à visibilité nationale et internationale (colloque, biennale, exposition).

2008 : Biennale Figures de l'interactivité

invités : Hubertus Von Amelunxen (de) / Bertrand Augereau (fr) / Jacques Aumont (fr) / Yves Bernard (be) / Samuel Bianchini (fr) / Jean-Louis Boissier (fr) / Victor Burgin (uk) / Jean-

TAGS - Game art, Biocapteurs, Internet, Médias, Réseaux sociaux, Robotique, Géolocalisation, DIY, Biotechnologies, Datamining, Accès, Expositions, Art programmé, Art interactif, Design d'objet et d'interface, Spatialisation sonore, Enactive Art, Architecture 3D, Générativité, langages.

Claude Bustros (ca) / Jim Campbell (ca) / Luc Courchesne (ca) / Frédéric Curien (fr) / Jean-Marie Dallet (fr) / Anne-Marie Duguet (fr) / Masaki Fujihata (jp) / Thierry Guibert (fr) / Christian Laroche (fr) / Georges Legrady (us) / Alain Liedts (be) / Julien Maire (fr) / Stéphan Natkin (fr) / Bernard Perron (ca) / Louise Poissant (ca) / Yannick Prié (fr) / Vincent Puig (fr) / Jeffrey Shaw / Douglas E. Stanley (fr) / Bernard Stiegler (fr) / Steina Vasulka (us) / Gwenola Wagon (fr) /

2010 : Biennale Figures de l'interactivité

invités : Bertrand Augereau (fr) / Christophe Bruno (fr) / Erik Bulloet (fr) / Alexandre Castonguay (ca) / Étienne Cliquet (fr) / Carlos Falci (br) / Christine Fernandez-Maloigne (fr) / Don Foresta (fr) / EMF de Poitiers, Patrick Tréguer (fr); Labomédia, Orléans; Ping, Nantes / GoTo10, Jérôme Abel (fr) / Julien Gachadoat (fr) / Emmanuel Guez (fr) / Roger Gil (fr) / Joanne Lalonde (ca) / Marion Leuba (fr) / / Julien Maire (de/fr) / Antoni Muntadas (es) / Collectif MxM - Cyril Teste (fr), Medhi Toutain-Lopez (fr) / Bertrand Planes (fr) / Louise Poissant (ca) / Olivia Rosenthal (fr) / Peter Sinclair (gb/fr) / SLIDERS [F. Curien, J.-M. Dallet] (fr) / Tjebbe van Tijen (nl) / Woody Vasulka (us) /

Les étudiants participent aux projets de recherche en art menés par le laboratoire SLIDERS_lab de l'ÉESI. Le laboratoire bénéficie d'un accord cadre Ministère de la Culture et de la Communication / CNRS.

Projets :

- "Étienne-Jules Marey", en collaboration avec les musées de la ville de Beaune (projet labellisé Culture_lab, 2010-2011)
- Écriture d'un logiciel de cinéma interactif collectif (2012-2013)
- Enactive TV, projet labellisé Cap Digital avec France TV (2012-2015)

PROFIL DES CANDIDATS

La première année du Master (M1) est accessible aux titulaires :

- du diplôme délivré par les écoles supérieures d'art pour sanctionner au moins trois années d'étude (DNAP, Bachelor)
- du diplôme délivré par les Universités pour sanctionner au moins trois années d'étude (Licence, Bachelor ou diplôme équivalent)
- Par validation des acquis professionnels (commissions organisées par l'université)

L'admission se fait uniquement sur dossier.

La deuxième année du Master (M2) est accessible après examen du dossier de l'étudiant par la Commission de scolarité, puis entretien avec l'équipe enseignante.

LIEU DE LA FORMATION

Les cours se déroulent sur le campus de l'Université de Poitiers et à l'Ecole Européenne Supérieure de l'Image, site de Poitiers 26 rue Jean Alexandre et d'Angoulême 134 rue de Bordeaux.

PROCEDURE DE CANDIDATURE

La période d'inscription est ouverte à partir de mars 2012.

La date limite de candidature est fixée au 31 mai pour le Master 2 et au 31 août 2012 pour le Master 1

La demande d'admission est téléchargeable sur les sites

TAGS - Game art, Biocapteurs, Internet, Médias, Réseaux sociaux, Robotique, Géolocalisation, DIY, Biotechnologies, Datamining, Accès, Expositions, Art programmé, Art interactif, Design d'objet et d'interface, Spatialisation sonore, Enactive Art, Architecture 3D, Générativité, langages.

www.eesi.eu
www.univ-poitiers.fr

ADRESSE POUR LE RETOUR DES DEMANDES D'ADMISSION

Université de Poitiers
Service de la scolarité de la Faculté des Lettres et des Langues
UFR LETTRES ET LANGUES
Bâtiment A3
1, rue Raymond Cantel
BP 613
86022 POITIERS CEDEX

RENSEIGNEMENTS SUR LE MASTER

Secrétariat Pédagogique Alexandra Gence a.gence@eesi.eu +33 (0)5.49.88.82.42

Coordinateur du Master pour l'EESI
Jean-Marie Dallet jm.dallet@eesi.eu

Responsable de la spécialité Arts Interactifs pour l'Université Augereau@sic.sp2mi.univ-poitiers.fr

RENSEIGNEMENTS SUR LES INSCRIPTIONS

Service scolarité UFR Lettres et Langues +33 (0)5.49.45.32.71

TAGS - Game art, Biocapteurs, Internet, Médias, Réseaux sociaux, Robotique, Géolocalisation, DIY, Biotechnologies, Datamining, Accès, Expositions, Art programmé, Art interactif, Design d'objet et d'interface, Spatialisation sonore, Enactive Art, Architecture 3D, Générativité, langages.

MAQUETTE DES ENSEIGNEMENTS

Les enseignements sont donnés en Français. L'anglais est la langue véhiculaire dans le cadre des invitations internationales et la langue d'expression de certains supports artistiques et documentaires.

Master 1 - Semestre 1

UE1	Enseignements fondamentaux <ul style="list-style-type: none">• Esthétiques comparées, Théorie des figures, Histoire de l'art (42h)• Conférences (12 h)	54h	6 ECTS Coeff. 2
UE2	Enseignements de spécialité <ul style="list-style-type: none">• Phénoménologie numérique• Sciences et Techniques de l'Information et de la Communication• Epistémologie	85h	9 ECTS Coeff. 3
UE3	Enseignements disciplinaires <ul style="list-style-type: none">• Méthodologie• Création numérique• Analyse procédurale	60h	15ECT S Coeff. 5

Semestre 2

UE1	Enseignements fondamentaux <ul style="list-style-type: none">• Esthétiques comparées, Théorie des figures, Histoire de l'art	28h	6ECTS Coeff. 2
UE2	Enseignements de spécialité <ul style="list-style-type: none">• Phénoménologie numérique• Art et Interactivité	65h	9ECTS Coeff. 3
UE 3	Enseignements disciplinaires <ul style="list-style-type: none">• Méthodologie• Création numérique• Analyse procédurale TER + Projet artistique personnel	60h 230h	15ECT S Coeff. 5

Le **TER** est un mémoire de recherche d'une cinquantaine de pages à rendre à la fin de la première année. Ces recherches sont menées sous la direction d'un enseignant-chercheur (maître de conférences ou professeur).

TAGS - Game art, Biocapteurs, Internet, Médias, Réseaux sociaux, Robotique, Géolocalisation, DIY, Biotechnologies, Datamining, Accès, Expositions, Art programmé, Art interactif, Design d'objet et d'interface, Spatialisation sonore, Enactive Art, Architecture 3D, Générativité, langages.

Master 2 - Semestre 3

UE1	Enseignements fondamentaux <ul style="list-style-type: none">• Esthétiques comparées, Théorie des figures, Histoire de l'art (14 h)• Conférences (4h)	28h	3ECTS Coeff. 1
UE2	Enseignements de la spécialité <ul style="list-style-type: none">• Phénoménologie numérique• Epistémologie• Art et Interactivité	115h	12ECT S Coeff. 4
UE3	Enseignements disciplinaires <ul style="list-style-type: none">• Méthodologie• Création numérique• Analyse procédurale	80h	15ECT S Coeff.5

Semestre 4

UE1	Enseignements de spécialité <ul style="list-style-type: none">• Méthodologie	20h	9ECTS Coeff.3
UE2	Enseignements disciplinaires Mémoire + projet artistique personnel		21ECT S Coeff.7

Le **mémoire** est un mémoire de recherche d'une centaine de pages à rendre à la fin de la deuxième année. Ces recherches sont menées sous la direction d'un enseignant-chercheur (maître de conférences ou professeur) avec qui il est conseillé de prendre contact à l'issue de la première année de master.

TAGS - Game art, Biocapteurs, Internet, Médias, Réseaux sociaux, Robotique, Géolocalisation, DIY, Biotechnologies, Datamining, Accès, Expositions, Art programmé, Art interactif, Design d'objet et d'interface, Spatialisation sonore, Enactive Art, Architecture 3D, Générativité, langages.