

Cahier de cours – DNA 1

Poitiers
2022-2023

Histoire de l'art - Naissance de l'art occidental - Il était une fois la figure humaine...

— cours

Histoire, théorie des arts, langue étrangère – UE 1

Enseignante

Sabine Barbé

Semestre d'étude

Semestre 1 & 2

Contenu

De la grotte Chauvet à la Chapelle Scrovegni, nous étudierons les mythes et les récits fondateurs de la culture occidentale, en particulier à travers la représentation de la figure humaine.

Méthode

Cours magistral et travaux dirigés.

Évaluation

Un examen écrit.

Recherches à effectuer d'un cours à l'autre, commentaires d'œuvres.

Dossier monographique - le travail consiste à mettre en évidence une démarche artistique singulière à partir de l'analyse de 5 œuvres emblématiques d'un artiste aux choix de l'étudiant.

Visée pédagogique

Connaître les notions qui sont au fondement de la discipline Histoire de l'art,
Approcher les différentes méthodes de lecture d'une œuvre - description, analyse plastique, analyse des contextes culturels et montrer la pertinence ou non des diverses interprétations à l'œuvre.

Bibliographie

Préhistoire/Antiquité, Vol. I, *Histoire de l'art*, Flammarion, 2011.

Demoule Jean-Paul, *Naissance de la figure. L'art du Paléolithique à l'âge du Fer*, Folio-Histoire, 2017.

Bonnefoy Yves (sous la direction de), *Dictionnaire des Mythologies*, T.I et II, Paris, Flammarion, 1999

Didi-huberman Georges, *La ressemblance par contact*, Paris, Editions de minuit, 2008

Lichtenstein Jacqueline (sous la direction de), *La peinture*, Paris, Larousse, 1995

Stoikita Victor I., *L'Effet Pygmalion - pour une anthropologie historique des simulacres*, Genève, Droz, 2008.

Théories de la peinture

— cours

Histoire, théorie des arts, langue étrangère – UE 1

Enseignant

François Delaunay

Semestre d'étude

Semestre 1

Contenu

Le cours portera sur l'analyse des démarches artistiques des artistes suivants - Francis Picabia, Gérard Gasiorowski, Sigmar Polke, Gerhard Richter, Robert Ryman, Ellsworth Kelly, Frank Stella, David Salle, Raymond Pettibon. La dimension spéculative, discursive sera abordée à la fois dans leur contexte historique, ainsi que dans les héritages et les relectures aujourd'hui.

Méthode

Cours magistral

Évaluation

Travail écrit

Champ de références

Francis Picabia, Gérard Gasiorowski, Sigmar Polke, Gerhard Richter, Robert Ryman, Ellsworth Kelly, Frank Stella, David Salle

Son - Image sonore

— cours

Histoire, théorie des arts, langue étrangère – UE 1

Équipe enseignante

Semestre d'étude

Jean-Christophe Desnoux, Damien Saada

Semestre 2

Contenu

Session Prise de son/Édition/Création, 3 jours et par demi groupe; la création portera cette année sur la fabrication de jingles ou sonals de 30 sc et 5 sc pour les rencontres Michel Foucault au TAP et à Poitiers.

Le logiciel utilisé sera Audacity et un cours fera un brève présentation des 3 logiciels utilisés par l'école en matière de vidéo/son/3D : DaVinci Resolve, Live et Unity.

5 cours seront consacrés à l'étude du son, de l'oreille et des rapports images/son.

Méthode

Cours magistral

Évaluation

Présence et participation et rendu en cours et dans les sessions.

Visée pédagogique

Consolider/renforcer les éléments de base.

Bibliographie

Arte Radio, Silence Radio, Phonurgia ,
De l'écriture sonore de Daniel Deshays,
Pour une écriture du son de Daniel Deshays

English language skills 1 & 2

— cours

Histoire, théorie des arts, langue étrangère – UE 1

Enseignant

Mark KERRIDGE

Semestre d'étude

Semestre 1 & 2

Contenu

Structures grammaticales de base. Enrichissement du vocabulaire général et artistique. Expression écrite - générale et artistique (textes et vidéos). Compréhension écrite et orale (textes, documents audios, vidéos). Expression orale - jeux de rôles, commentaires textes et œuvres. Techniques de traduction (1). Création d'une petite bande dessinée en anglais.

Méthode

Cours magistral

Évaluation

Évaluations écrites, contrôle continu, présence et participation.

Visée pédagogique

Consolider/renforcer les éléments de base.

Champ de références

Grammar in Use series (Cambridge University Press).
Vocabulary in Use series (Cambridge University Press).
The Big Picture (Ellipse).
International press and websites.

Animations hybrides

— cours

Initiation aux techniques et aux pratiques artistiques – UE 2

Équipe enseignante

Semestre d'étude

Gilbert Louet , Agathe Servouze

Semestre 2

Contenu

Ce cours-atelier présente le thème de l'hybridation dans le domaine de l'image animée. Chaque moment d'atelier débute par la projection de films contenant l'hybridation de plusieurs techniques. Nous aborderons entre autres la question des choix techniques par le réalisateur et leur pertinence. Les projets personnels seront nourris par des échanges d'idées ainsi que des formations pratiques et techniques (light painting, rotoscopie, stop motion, animation 3d) . Nous explorerons aussi le potentiel que représente l'outil de dessin dans l'espace 3D *Grease Pencil* du logiciel Blender. Il permet de combiner le dessin d'animation à l'intérieur même d'une scène 3D, animée ou non. Il est ainsi possible de créer un film d'animation hybride où 2D et 3D cohabitent ou fusionnent ensemble.

Méthode

Atelier de 7 demi-journées (semaines paires)

Évaluation

Sur la présence et l'investissement et sur la réalisation d'un prototypage de projet personnel ou collectif (maquette 2D, 3D...)

Champ de références

Sébastien Denis, Le cinéma d'animation, Paris : Armand Colin, 2011

Marie Michel (dir.), Vincent Pinel, Vocabulaire technique du cinéma, Paris : Armand Colin, 2008

Dessin

— cours

Initiation aux techniques et aux pratiques artistiques – UE 2

Enseignante

Semestre d'étude

Marine Pagès

Semestre 1 & 2

Contenu

Que le dessin soit un outil, un moyen de recherche, de compréhension et d'analyse ou une œuvre aboutie, il s'immerse dans les différentes pratiques, il sera donc question d'un dessin ouvert et transversal. Développer les pratiques du dessin - du dessin d'observation, d'humeur, de projet, etc.

Méthode

Séance pratique sur une journée. Projets et séances de modèles vivants

Évaluation

Participation, investissement, curiosité et qualité des propositions

Visée pédagogique

Déployer sa propre écriture dessinée, l'endroit de justesse propre à chaque étudiant.e. en assumant son dessin avec ses qualités et ses défauts. Travail d'expérimentation, d'observation et de recherche dessinée.

Exercices pratiques (modèles vivants, séances en extérieur, dessin d'observation) seront croisés avec des propositions de projets plus longs. Interroger les supports, les matériaux, les limites et espaces du dessin. Les projets au long cours seront l'occasion pour les étudiant.e.s de développer un travail personnel en regard de la proposition de départ. Pratique du carnet de croquis/recherches comme accompagnement d'un travail de notes, de création.

Les séances sont ponctuées par des présentations sur des artistes en relation avec les propositions.

Champ de références

Victor Hugo, Henri Darger, Sol LeWitt, Henri Jacobs, Hokusai, Vija Celmins, Saul Streinberg, Hippolyte Hentgen, Julie Mehretu, Jockum Nordström, Jean-Luc Manz, Mélanie Berger, Sylvia Bächli, Matthieu Cossé, Paul van der Eerden, Hokusai, David Hockney, David Shrigley... Laurence Lagier, Frédéric Poincelet, Jochen Gerner.

25 images par seconde

— cours

Initiation aux techniques et aux pratiques artistiques – UE 2

Équipe enseignante

Semestre d'étude

Léonard Faulon, Aurélien Bambagioni,
Stéphane Moinet, Colin Péguillan, Agathe
Servouze, Damien Saada

Semestre 1 & 2

Contenu

A partir d'une entrée thématique, l'étudiant·e sera appelé·e à développer des formes vidéographiques courtes s'inscrivant dans le champ du film expérimental, de l'art vidéo, du film d'animation, du graphisme animé, de la vidéo interactive, du webdoc... Les questions liées à la réalisation (écriture, tournage, montage, trucage) et à la diffusion seront centrales. Ce cours doublé d'un atelier de création permettra aux étudiants de découvrir les artistes majeurs et incontournables de l'histoire de l'image en mouvement. L'étudiant·e sera ainsi appelé·e à inscrire sa réflexion dans le champ de l'art contemporain et sera placé·e comme acteur·trice et citoyen·ne dans le champ de la création vidéo contemporaine.

Méthode

Cours et atelier de création. Une matinée par semaine en alternance entre le cours et l'atelier. Groupe entier ou par demi-groupe pour l'atelier.

Évaluation

Présence et participation active aux cours et ateliers. Qualité de réalisation et de présentation des travaux.

Champ de références

Vidéo : un art contemporain - Françoise Parfait

Vidéo art - Michael Rush

Histoire générale de l'art vidéo

Codes, cultures numériques, jouabilités

— cours

Initiation aux techniques et aux pratiques artistiques – UE 2

Équipe enseignante

Semestre d'étude

Hervé Jolly, Thomas Bellet

Semestre 1 & 2

Contenu

Parce que notre monde se transforme, avec de nouvelles étapes dans la société de l'information, et des voyages dans de nouveaux hypermondes, il est important pour un-e étudiant-e en première année d'aborder enjeux, outils et matériaux de ces espaces. Cela passe par une initiation à différents enjeux de la raison computationnelle avec un corpus de pièces et d'artistes, une initiation à la pratique du code avec différents outils engageant différentes approches cognitives, ainsi qu'une pratique collaborative de représentations et d'interactions dans des environnement multi-joueurs-euses.

Méthode

Atelier de création

Évaluation

Présence, implication, fair-play, rendu d'une production chaque semestre.

Champ de références

Levin Golan & Brain Tega, Code as Creative Medium- A Handbook for Computational Art and Design, MIT Press, 2021

Taylor Grant, When the Machine Made Art, Bloomsbury Academic USA, 2014

Bachimont Bruno, Le Sens de la technique - le numérique et le calcul, Encre Marine, 2010

Bianchini Samuel & Verhagen Erik, Practicable - From Participation to Interaction in Contemporary Art, MIT Press, 2016

Schrank Brian, Avant-garde Videogames – Playing with Technoculture, MIT Press, 2014

Bown Alfie & Bristow Dan, Post Memes - Seizing the Memes of Production !, Punctum Books, 2019

Sculpture en atelier

— session

Initiation aux techniques et aux pratiques artistiques – UE 2

Enseignante

Semestre d'étude

Chloé Dugit-Gros

Semestre 1

Contenu

La session Volume propose une première prise en main de l'atelier Chasseigne avec un exercice pratique qui permet de découvrir différentes techniques de manière expérimentale sur plusieurs jours intensifs. Avec comme point de départ une série de quatre listes (échelles, matériaux, types d'assemblages et attitudes) l'étudiant.e devra produire des expériences plastiques sur un mode combinatoire.

On apprend en faisant, on cherche des solutions en manipulant les matériaux de manière active. Ces différents gestes plastiques permettront de créer des objets ou des environnements. (Moulage, modelage, assemblage bois et métal etc).

Méthode

Session sur 5 jours (2 jours d'autonomie en atelier)

Évaluation

Présence et implication

Visée pédagogique

Se lancer dans une pratique en expérimentant matériaux et outils.
Acquérir des bases techniques pour la fabrication d'objets.
Prendre plaisir à concevoir et fabriquer les choses soi-même.

Champ de références

Champ de la sculpture contemporaine

Écritures

— session

Initiation aux techniques et aux pratiques artistiques – UE 2

Enseignant

Semestre d'étude

Athanassios Evangelou

Semestre 1

Contenu

La session est structurée en 3 temps - Une phase "découverte" - de l'article de presse à l'article scientifique en passant par les écrits littéraires et les écrits d'artistes. Une phase "applicative" - écrire un récit ou texte de création (prose, poésie, etc.), accompagné d'une argumentation. Une phase "restitution"- restitution écrite (rendre un dossier contenant les travaux de la session mis en page) + restitution "plastique" où « écriture » est pris au sens très large, incluant vidéo, théâtre, performance, installation, etc.

La session est précédée de 3 séances en atelier au cours desquelles les étudiants présentent et commentent des textes littéraires de leur choix.

Méthode

3 séances en atelier + session de 3 jours par demi-groupe

Évaluation

Présence, participation et qualité des rendus

Visée pédagogique

Se lancer dans une pratique en expérimentant matériaux et outils.

Acquérir des bases techniques pour la fabrication d'objets.

Prendre plaisir à concevoir et fabriquer les choses soi-même.

Photographie

— session

Initiation aux techniques et aux pratiques artistiques – UE 2

Enseignante

Semestre d'étude

Xavier Zimmermann

Semestre 1

Contenu

La photographie comme un point de vue sur les questions d'échelle.

Méthode

Sessions de deux semaines

Évaluation

Participation, investissement, curiosité et qualité des propositions

Visée pédagogique

A contrario d'autres média, la photographie est utilisée par un nombre considérable de personnes, via l'usage du téléphone portable. Il s'agit ici de se démarquer d'une image instantanée, relative au souvenir, ou destinée au réseaux sociaux, où l'esthétique seule est mise en avant. Les questions d'échelle invitent à penser l'œuvre relativement au réel.

Champ de références

Thomas Demand, Philip Lorca di Corcia, Thierry Urbain, Patrick Tosani, Evi Keller, Andréas Gursky, Alain Fleischer, Geneviève Cadieux.

Intelligence(s) artificielle(s)

— session

Initiation aux techniques et aux pratiques artistiques – UE 2

Équipe enseignante

Semestre d'étude

Athanassios Evangelou, Hervé Jolly

Semestre 1 & 2

Contenu

Une approche et initiation aux enjeux et pratiques des intelligences artificielles. Des contenus historiques et théoriques, mais aussi une actualité des œuvres et artistes. Des outils simples d'accès pour commencer à expérimenter.

Méthode

Cours, démos et échanges

Évaluation

Présence, Participation

Visée pédagogique

Aborder, expérimenter et comprendre comment les intelligences artificielles transforment le XXIème siècle.

Bibliographie

Brian Wilson Aldiss, "Supertoys - Intelligence artificielle et autres histoires du futur", Métalié, 2001
Alan Ross Anderson, "Pensée et machine", Editions Champ Vallon, 1993
Hubert L. Dreyfus, "L'intelligence artificielle, mythes et limites", Flammarion, 1992
Harry Harrison, Marvin Lee Minsky, "Le problème de Turing", Le Livre de poche, 1998
Marvin Minsky, "La société de l'esprit", Interéditions, 1997
Jean Piaget, Bärbel Inhelder, "La psychologie de l'enfant", PUF col. Que sais-je ?, 2003
Alan Turing, Jean-Yves Girard, "La machine de Turing", Le Seuil, 1999
Jean Sallantin et Jean-Jacques Szczeciniarz, "Le Concept de preuve à la lumière de l'intelligence artificielle", Presses universitaires de France, 1999
Lucien Sfez, "Critique de la communication", Le Seuil, 1992
Lev Manovich, "AI Aesthetics", Strelka Press, 2018
Janelle Shane, "You Look Like a Thing and I Love You- How Artificial Intelligence Works and Why It's Making the World a Weirder Place", Voracious, 2019
Jack Burnham & Hans Haacke, "Esthétique des systèmes", Les presses du réel, 2015

Performer l'image

— session

Initiation aux techniques et aux pratiques artistiques – UE 2

Équipe enseignante

Semestre d'étude

Emmanuelle Baud, Stéphane Moinet, Colin Péguyllan

Semestre 2

Contenu

Cette session propose de réaliser seul ou en collaboration un projet d'installation vidéo. La question performative- qu'elle soit à la prise de vue, au montage, ou à la diffusion - comme la mise en espace du dispositif seront au cœur du processus de création. Nous nous intéresserons à des œuvres relevant de l'Art vidéo, de l'installation, de la performance audiovisuelle et parleront de dispositif, d'action/interaction/interactivité, de place du spectateur, d'enjeu performatif, d'écriture en direct.

Méthode

- 1) Recherches et documentation
 - 2) Conception - Production de dessins préparatoires, maquettes, photomontages.
 - 4) Production d'un carnet de recherche à alimenter tout au long de la séquence
 - 5) Expérimentations de formes et dispositifs en atelier
 - 6) réalisation de la pièce
 - 7) Installation de la pièce et test avec public lors d'une restitution collective
 - 8) Documentation de la pièce (prises de vues, rédaction d'un compte rendu, film etc.)
- Session de deux fois deux jours 1/2 (semaines consécutives) par demi-groupe avec production individuelle.

Évaluation

Présence et implication indispensable, évaluation sur les productions en continu.

Découverte infographie 3d, images de synthèse - Histoire et mise en œuvre

— session

Initiation aux techniques et aux pratiques artistiques - UE 2

Enseignant

Semestre d'étude

Gilbert Louet

Semestre 2

Contenu

Il s'agit d'un workshop se déroulant sur trois journées. Une première journée pour présenter les fondements de l'image de synthèse à travers un parcours chronologique illustré par de nombreux documents. Les deux jours suivants servent à guider l'étudiant(e) dans la réalisation d'une animation personnelle inspirée du court-métrage « Luxo-Jr » de John Lasseter.

Méthode

Cours magistral + travaux dirigés ; 3 jours par groupe.

Évaluation

L'évaluation sera faite sur la présence, et la qualité de la réalisation personnelle

Bibliographie

Une histoire française de l'animation numérique, Pierre Hénon, Ensad Edition 2018

Peinture

— session

Initiation aux techniques et aux pratiques artistiques – UE 2

Equipe enseignant

Semestre d'étude

François Delaunay

Semestre 1 & 2

Contenu

Développer une recherche picturale autour de la notion de “paysage traversé” qui s’appuie sur les notions de point de vue, cadrage, rythme et temporalité.

Méthode

Atelier pratique

Évaluation

Accrochage collectif en fin de session.

Champ de références

Land art, David Hockney, Didier Marcel, Pierre Malphette, Vincent Jamouroux, Tim Eitel, Jean Claracq, Mairead O’hEocha, Paul Recio, Nicolas Moulin, Ed Ruscha, Adrian Schiess.

Animation sans narration - Session images animées 1.0

— session

Initiation aux techniques et aux pratiques artistiques – UE 2

Équipe enseignante

Semestre d'étude

Marine Pagès, Léonard Faulon, Agathe Servouze, Semestre 1
Stéphane Moinet

Contenu

Cette première session permettra aux étudiants de s'initier aux techniques analogiques et numériques d'images animées en 2D.

A partir d'une image fixe produite préalablement en cours de dessin et d'une présentation d'œuvres relevant de l'histoire de l'image animée, l'étudiant sera invité à produire une courte animation expérimentale non narrative qui fera l'objet d'une projection collective ainsi qu'une discussion critique pour conclure la session.

L'enjeu n'est pas de raconter une histoire mais de penser apparition, disparition, déformation, évolution, rythme, mouvement, forme...

Méthode

Atelier de création. Session de deux fois deux jours 1/2 (semaines consécutives) par demi-groupe avec production individuelle.

Évaluation

Présence et investissement lors de la session.

Champ de références

Pipilotti Rist, Mohamed Bourouissa, Tony Oursler, Nam Jun Paik, Eric Tabuchi, Bojan Sarcevic, Julien Creuset, Bertrand Dezoteux, Neil Beloufa

Fait d'actualité - session images animées 2.0

— session

Initiation aux techniques et aux pratiques artistiques – UE 2

Équipe enseignante

Semestre d'étude

Léonard Faulon, Marine Pagès, Agathe Servouze, Semestre 2
Stéphane Moinet Damien Saada

Contenu

A partir d'un média d'actualité sélectionné en amont de la session (article de presse, journal télévisé, photographie d'actualité...), l'étudiant est invité à se réapproprier et à réinterpréter le média qu'il aura ainsi choisi en effectuant un travail d'image animée et de son. Toutes les techniques d'animation, les hybridations et les expérimentations sont les bienvenues. Une projection et une discussion critique concluent les trois jours. Une attention particulière sera aussi apportée sur la question du travail du son.

Méthode

Atelier de création. Session de deux fois deux jours 1/2 (semaines consécutives) par demi-groupe avec production individuelle.

Évaluation

Présence et participation active à la session. Qualité de réalisation et de présentation des travaux.

Champ de références

Ramin Haerizadeh, Rokni Haerizadeh, Hesam Rahaniam, Erika Hedayat, William Kentridge

Animation sans narration - Session volume/animation

— session

Initiation aux techniques et aux pratiques artistiques – UE 2

Équipe enseignante

Semestre d'étude

Chloé Dugit-Gros (suite du cours avec Marine Pagès, Agathe Servouze et Stéphane Moinet)

Semestre 2

Contenu

Réalisation d'un dispositif vidéo de diffusion d'images animées. Cette proposition est la suite de la session Animation menée par Agathe Servouze, Marine Pagès et Stéphane Moinet dans laquelle il est demandé de produire une animation dessinée non narrative, qui puisse tourner en boucle. L'enjeu n'est pas de raconter une histoire mais de penser à l'apparition, à la disparition, à la déformation, à l'évolution, au déplacement des formes abstraites et/ou figuratives dans un espace-temps donné qui est celui de l'animation. Nous poursuivrons ce travail expérimental pour réaliser un dispositif vidéo de diffusion de ces images animées. Le dispositif tentera de jouer avec le contenu d'une des animations que vous aurez choisie et sera diffusée en boucle. Il pourra altérer, modifier les images, leur donner une matérialité ou un environnement pour leur faire dire quelque chose en plus. Il faut l'envisager comme une proposition augmentée. Le dispositif sera pensé également comme un objet autonome et sculptural.

Méthode

Cours pratique

Évaluation

Présence et implication

Visée pédagogique

Spatialisation de l'image animée. Remettre en jeu un travail déjà réalisé dans une version augmentée. Penser expérimental, travailler à l'intuition.

Champ de références

Spatialisation de l'image animée. Remettre en jeu un travail déjà réalisé dans une version augmentée. Penser expérimental, travailler à l'intuition.

Session initiation vidéo

— session

Initiation aux techniques et aux pratiques artistiques – UE 2

Équipe enseignante

Semestre d'étude

Léonard Faulon, Stéphane Moinet, Colin
Péguillan, Damien Saada

Semestre 1

Contenu

Session d'initiation vidéo programmée en tout début d'année (octobre) qui permet aux étudiants de découvrir et de prendre en main les outils numériques liés à l'image en mouvement (tournage, montage et trucage).

Méthode

Atelier pratique de réalisation

Évaluation

Présence et participation active.

Webseries & vidéos interactives

— session

Initiation aux techniques et aux pratiques artistiques – UE 2

Équipe enseignante

Semestre d'étude

Léonard Faulon, Aurélien Bambagioni, Stéphane Moinet, Colin Péguillan

Semestre 1 & 2

Contenu

Cette session proposée sur 2 temps distincts (fin du premier semestre et fin du second) offre aux étudiants la possibilité de réaliser un projet de webdocumentaire. L'étudiant sera placé comme acteur et citoyen dans le champ de la création vidéo contemporaine et devra inscrire sa réflexion autour d'une mise en forme vidéo et narrative pour le web, en ayant comme perspective de considérer la notion d'interactivité comme un élément central de sa narration.

Méthode

Atelier de création.

Étude de web documentaires ou d'œuvres multimédia en ligne existants.

Écriture et scénarisation, tournage / montage, habillage graphique, interface web et mise en ligne.

Apprentissage technique de logiciels de gestion de contenus et d'interactivité en ligne.

Sur 3 jours au premier semestre et 3 jours au second semestre.

Évaluation

Présence et participation active aux cours. Qualité de réalisation et de présentation des travaux.

Champ de références

Références webdocs :

Climat sous tension (TV5 Québec Canada et TV5 Monde)

Mémoire en jachère (CRMT Limousin)

Prison Valley (Arte TV)

Pinepoint (ONF NFB)

Site de l'ONF (créations intractives) : <https://www.nfb.ca/interactive/>

Projet Molécules – 22.7°C (Arte Concert)

Références webseries :

Battlestar Galactica

For All Mankind

Highland City

Le visiteur du futur

Dinguerie

Dessin - Copier – Sélectionner - Agrandir

— session

Initiation aux techniques et aux pratiques artistiques – UE 2

Enseignante

Semestre d'étude

Marine Pagès

Semestre 1

Contenu

Cette session se propose de travailler dans un premier temps la copie d'une peinture (classique ou contemporaine) puis son agrandissement avec quelques contraintes. Il sera donc question de trouver les outils appropriés mais aussi et surtout les gestes à travers ce changement d'échelle. Sélectionner, dessiner, sélectionner, agrandir...
Séance de préparation des papiers grands formats..Accrochage et installation en fin de session.

Méthode

Session

Évaluation

Présence, investissement et qualité des propositions

Visée pédagogique

Observer, prélever, trier, expérimenter, noter, dessiner...

Champ de références

Matthieu Cossé, Guillaume Pinard, Kader Benchamma...

Gamejam au Palais

— workshop sur inscription

Équipe enseignante

Hervé Jolly, Thomas Bellet

Semestre d'étude

Semestres 1, 3, 5, 7, 9

Contenu

Un workshop optionnel sur inscription, en collaboration avec le Master Informatique de l'Université de Poitiers, dans la grande salle du Palais des ducs d'Aquitaine, du vendredi 4 novembre au dimanche 6 novembre. Une occasion de se retrouver avec des étudiant·e·s d'autres années de l'école, ou d'autres cursus de l'université (informatique, histoire, archéologie, information & communication...), avec comme objectif la réalisation collective de pièces vidéoludiques artistiques autour d'un thème donné. On y travaille de 9h du matin à minuit, mais on apprend à gérer son énergie, à dormir suffisamment et à ne pas s'épuiser. Il s'y passe habituellement beaucoup de découvertes, de surprises, d'apprentissages et de partages entre personnes venu·e·s d'horizons différents.

Méthode

Atelier de création

Évaluation

Implication, fair-play, réalisation.

Visée pédagogique

Inter-apprentissage.

Conceptualisation et réalisation en un temps limité.

Gestion de l'énergie, pour ne pas s'épuiser.

Capacité à penser et travailler en groupe, dans un respect mutuel.

Champ de références

Schrank Brian, Avant-garde Videogames – Playing with Technoculture, MIT Press, 2014

Flanagan Mary, Critical Play – Radical Game Design, MIT Press, 2013

Bittanti Matteo & Quaranta Domenico, GameScenes. Art in the Age of Videogames, Johan & Levi, 2006

Bianchini Samuel & Verhagen Erik, Practicable - From Participation to Interaction in Contemporary Art, MIT Press, 2016

Krajewski Pascal et al., La création artistique dans le jeu vidéo, L'Harmattan, 2021

Andre Danièle, Quadrat Alban et al., Le Jeu de rôle sur table - un laboratoire de l'imaginaire, Lettres Modernes Minard, 2019