

Cahier de cours – DNA 2

Poitiers
2023-2024

Histoire de l'art – Renaissances, actualité d'un pluriel

– cours

Histoire, théorie des arts, langue étrangères – UE 1

Enseignante

Sabine Barbé

Semestre d'étude

Semestre 3 et 4

Contenu

Sur la base d'un développement chronologique le cours alternera thématiques spécifiques et monographies d'artistes.

Méthode

Cours magistral et travaux pratiques en groupes de travail.

Évaluation

Un examen écrit : commentaires de tableaux, de textes.

Dossier thématique : à partir d'une ou deux œuvres de 5 artistes, l'étudiant engagera une réflexion sur sa propre démarche en relation avec les exemples choisis.

Visée pédagogique

Le cours a pour objectif l'analyse et la compréhension des différents styles qui ont fait l'histoire de la peinture depuis Giotto jusqu'aux modernités baroques du XVII^e siècle. Développement de l'apprentissage des méthodes de recherches.

Bibliographie

Arasse Daniel, *L'Homme en perspective. Les primitifs d'Italie*, Genève, 1986

De Meredieu Florence, *Histoire matérielle et immatérielle de l'art moderne*, Paris, Larousse, 2004

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

Mignot Claude et Rabreau Daniel (sous la direction de), *Temps Modernes*, Vol. III, Paris, Flammarion, 1996

Wittkower Rudolf et Margot, *Les enfants de Saturne : Psychologie et comportement des artistes de l'Antiquité à la Révolution française*, Macula, 2000

Récits d'une autre histoire

– cours

Histoire, théorie des arts, langue étrangères – UE 1

Enseignant

François Delaunay

Semestre d'étude

Semestre 3

Contenu

Seront étudiées un ensemble de démarches artistiques (extra-européennes) qui visent à produire de nouveaux récits face à l'histoire officielle. Nous découvrirons comment ces artistes, dans des contextes variés, exploitent les archives, les réactivent, les performant, les remixent, pour produire des narrations subjectives qui entremêlent faits réels, fiction, mémoire et contexte contemporain, avec une grande diversité de mise en forme.

Méthode

Présentation théorique, recherche documentaire des étudiants, analyse critique partagée.

Évaluation

Présentations orales.

Champ de références

Atlas mnémosyne de Aby Warburg, Kapwani Kiwanga, Sammy Baloji, Yesmine Bben Kehlil, Meschac Gaba, Lebohang KGanye, Roméo Mivekannin, Lamia Joreige, Dalila Dalléas Bouzar, Meriem Bennami, Moridja Kitenge Banza, Vincent Meessen, Zineb Sedira, Kader Attia, Tuli Mekondjo, Mary Sibande, Bouchra Khalili, Otobong Nkanga, Gosette Lubondo, Yinka Shonirabe, Rosana Paulino, Gerhard Richter, Giulia Andreani, Maria Thereza Alves, Alfredo Jarr, Marie Voignier, Georges Adeagbo, exposition Congo Far West.

Systemes interpretatifs des images

– cours

Histoire, théorie des arts, langue étrangères – UE 1

Enseignant

Athanassios Evangelou

Semestre d'étude

Semestre 3

Contenu

Introduction critique aux systèmes de lecture et d'analyse des images. Il s'agit d'une série de lectures passant en revue les principaux prismes à travers lesquels s'impose l'appréciation des images : philosophique, religieux, sociologique, historique, esthétique, sémiologique/médiologique et économique/financier. Histoire des idées philosophiques, théologiques et sociologiques sur l'image.

Méthode

Cours magistral + exposés étudiants. En option, le cours théorique peut se prolonger par une expérience *hands-on*, *minds-on* (expérimentation-conceptualisation) dans le CosmosLab.

Évaluation

Présence, évaluation des exposés, ECTS.

Visée pédagogique

Acquérir les outils et méthodes d'analyse des images. Développer l'idée de la polysémie des images. S'habituer à penser ses projets et écrire sur sa propre pratique artistique.

Champ de références

Aristote, *Poétique*

Roland Barthes, *Mythologies*

Roland Barthes, *Rhétorique de l'image*

Walter Benjamin, *L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*

Emmanuel Kant, *Critique de la faculté de juger*

François Dagognet, *Philosophie de l'image*

Régis Debray, *Vie et mort de l'image - Une histoire du regard en Occident*

Umberto ECO, *Sémiotique et philosophie du langage*

Umberto Eco, *Les limites de l'interprétation*

Marc Jimenez, *Qu'est-ce que l'esthétique*

Martin Heidegger, *Chemins qui ne mènent nulle part*

Marie-José Mondzain, *Image, icône, économie - Les sources byzantines de l'imaginaire*

contemporain Raymonde Moulin, *Le marché de l'art : Mondialisation et nouvelles technologies*

Friedrich Nietzsche, *Crépuscule des idoles*

Alain Quemin, *L'art contemporain international: entre les institutions et le marché*

Platon, *Le banquet*

Jacques Rancière, *Le Partage du sensible : Esthétique et politique*
Paul Ricœur, *La Métaphore vive*

Rhizomatique

– session d'initiation à la recherche documentaire

Histoire, théorie des arts, langue étrangère – UE 1

Équipe enseignante

Romain Gasmi

Semestre d'étude

Semestre 1 et 2

Contenu

Cette session s'articule autour de la consolidation des références des étudiants. Des temps de recherches personnelles seront aménagés ainsi que du travail en groupe autour de l'actualité de l'art et des revues de presse de régulière. Des entretiens individuels avec le bibliothécaire seront proposés pour cadrer les recherches et soutenir la réalisation d'une bibliographie personnelle.

Méthode

Session d'initiation.

Évaluation

Présence obligatoire.

Champ de références

Actualité de l'art, presse spécialisée en art, expositions, actualité des éditions (fictions, catalogues, essais...).

English language skills 3 et 4

– cours

Histoire, théorie des arts, langue étrangères – UE 1

Enseignant

Mark Kerridge

Semestre d'étude

Semestre 3 et 4

Contenu

Présentations. Structures grammaticales. Enrichissement du vocabulaire général et artistique. Expression écrite : générale et artistique (textes et vidéos). Compréhension écrite et orale (textes, documents audio, vidéos). Expression orale : jeux de rôles, commentaires textes et œuvres. Techniques de traduction (2)

Méthode

Cours magistral et entretiens individuels.

Évaluation

Cours magistral et entretiens individuels.

Visée pédagogique

Mise en pratique de la langue écrite et orale dans un contexte socio-professionnel. Créer des liens entre la langue et les autres disciplines enseignées à l'école. Vérification et approfondissement des fondamentaux lexicaux syntaxiques.

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.

Image/Espace sonore

– cours

Méthodologie, techniques et mise en œuvre – UE 2

Équipe enseignante

Jean-Christophe Desnoux, Damien Saada

Semestre d'étude

Semestre 3 et 4

Contenu

Le cours vise à élargir et à travailler en profondeur une relation entre le son et une image filmée ou un espace d'installation..., et se proposera d'analyser des films historiques, des vidéos, du théâtre, du cinéma expérimental, de la performance, des installations, etc. dans leur parti pris de la création sonore.

Des ateliers d'écoute permettront de découvrir le monde infini de la voix humaine au travers des musiques ethnologiques jusqu'aux musiques les plus contemporaines, en passant par la poésie sonore...

L'atelier proposera une alternance aux cours par des initiations et approfondissements des logiciels Unity (VR et 3D), Live (DJ live, création sonore, ...), DaVinci Resolve (Post prod vidéo/son/couleurs,...)

et Reaper, logiciel d'édition et mixage gratuit.

Il initiera aux techniques basiques de traitements, de mixages, de mixage à l'image et à spatialisation ou localisation du son autour d'une image ou d'un espace.

Méthode

Cours et ateliers de création en suivi de projet. Ateliers d'Écoute (musique contemporaine, poésie sonore, musique ethnologique). Visionnement et analyse de film au sonore remarquable (Tati, Godard, Lynch,...). Approfondissement des techniques avancées du studio sur Unity, Live et DaVinci Resolve.

Évaluation

Présence et participation active en cours et rendu de travaux liés à la réalisation d'un projet de création sonore lié à l'image ou à l'espace.

Champ de références

Arte Radio, Silence Radio, Phonurgia

Daniel Deshays, *De l'écriture sonore*

Daniel Deshays, *Pour une écriture du son*

J.Y.Bosseur, *L'Art sonore*

J.Y.Bosseur, *Le sonore et le visuel*

Le récit sonore – Le son et l'image, le son et l'espace

Analyse et étude de la bande-son (cinéma, vidéo : M. Fano, M.Chion, D. Deshays,...)

Les dispositifs : installations sonores et interactivité (Ikeda, ...)

Philippe Langlois, R. Murray Schafer, John Cage

Poésie sonore et musiques ethnologiques sur les disques externes du studio

Playtime

– Grand atelier du mardi matin

Méthodologie, techniques et mise en œuvre – UE 2

Équipe enseignante

Hervé Jolly, Thomas Bellet

Semestre d'étude

Semestre 3 et 4

Contenu

PLAYTIME propose d'envisager le jeu comme pratique artistique de création, d'expérimentation, de performance, et outil d'exploration des potentiels. On y aborde comment le jeu s'inscrit à la fois dans des pratiques historiques et des scènes contemporaines artistiques, quels sont les mondes et hypermondes engendrés, les nouveaux rapports aux fictions, aux narrations et à leurs activations. Des points de vue et des mises en situation complémentaires permettent de trouver des chemins cohérents dans la constellation d'écrits, d'œuvres et d'expériences à travers le monde constituant des histoires de ces pratiques.

Méthode

Atelier de création.

Évaluation

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

Visée pédagogique

Comprendre l'intrication art et jeu.

Connaître son histoire et son actualité.

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 et Quaranta Domenico, *GameScenes. Art in the Age of Videogames*, Johan et Levi, 2006

Bianchini Samuel et 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

Canoé-kayak

— Grand atelier du mardi après-midi, semaine paire

Pratique plastique : méthodologie de projet, techniques et mises en œuvre – UE 2

Enseignante

Virginie Yassef

Semestre d'étude

Semestre 3 et 4

Contenu _____

Il s'agira de sortir et d'aller marcher minimum 1 à 2 heures sans tenir compte du climat. À chaque fois, nous inventerons un voyage collectif à travers la ville et si possible au-delà.

Une autre façon de regarder et de s'engager dans notre environnement. Des excursions sans but apparent... au cours desquelles chaque participant sera libre mais bien vivant.

Méthode libre _____

Évaluation _____

Contrôle continu. Présence, curiosité, engagement personnel et qualités des réalisations.

Champ de références _____

Maurizio Lazzarato, Marcel Duchamp et le refus du travail
Jérémie Gindre, Image Canoë

Le palais de la mémoire, dessin et narration

– Grand atelier du mardi après-midi - semestre 1, semaine impaire

Méthodologie, techniques et mise en œuvre – UE 2

Équipe enseignante

Elsa Abderhamani, Alexandre Chevrier

Semestre d'étude

Semestre 3

Contenu

Est-ce le Palais des miroirs ou le Palais de la mémoire ? Un peu des deux. Nous verrons comment le dessin peut être lié à l'oralité et au souvenir. Qu'il s'agisse de souvenirs documentaires, fictionnels, complètement loufoques ou abstraits. Nous nous rappellerons également des règles de construction d'un récit classique pour comprendre comment les autrices et auteurs les bouleversent. Nous verrons aussi qu'il est possible de dessiner une histoire et de s'en rappeler, de la visualiser, en y décelant ses possibilités, son rythme, ses rangements. Cela peut paraître ordonné et ne l'est pas tant que ça.

Méthode

Recherches théoriques et constitution d'une bibliothèque personnelle ; expérimentations plastiques ; écriture d'un récit ; réalisation d'une série de dessins au format libre.

Évaluation

Évolution du travail personnel lors du semestre, participation, expérimentations. Engagement et présence.

Champ de références

Liv Strömquist - Hito Steyerl - Virginia Woolf - Georges Pérec - Annie Ernaux - Kateb Yacine - Edward Saïd - Alice Zeniter

Maintenant je crie

— Grand atelier du mardi après-midi - semestre 2, semaine impaire

Méthodologie, techniques et mise en œuvre – UE 2

Équipe enseignante

Elsa Abderhamani, Alexandre Chevrier

Semestre d'étude

Semestre 4

Contenu

Une petite édition peut-elle être un moyen d'expression très bruyant et marquant ? Comment ? Est-ce qu'on peut réaliser plusieurs objets éditoriaux de A à Z en quelques jours ? Quitte à tenter, se tromper, recommencer, réessayer. C'est le moment de crier, hurler, parler fort, en réalisant un fanzine ou une édition, sur le thème du dévouement et du bouleversement (cela peut être un fanzine individuel, une revue collective, un dépliant..) avec choix libre de contenu, ton, et format. Le principe est d'établir des liens entre le fond et la forme : le thème doit donc être visible et lisible.

Méthode

Recherches sur le thème, réalisation d'une maquette en blanc, recherches graphiques et typographiques, expérimentations plastiques, réalisation d'un fanzine en 3 exemplaires.

Évaluation

Participation / Expérimentations / Engagement personnel et collectif / Qualité de l'objet fanzine.

Champ de références

Revue Collection, Sammy Stein, les publications de Mike Davis, les publications de SHED, Barbara Kruger, Linder Sterling, Valerie Solanas, Audre Lorde, Silvia Federici
Les livres de Paul Cox sur sa démarche
Les livres de Bruno Munari, design et dessin
Les différentes mises en page des éditions Anamosa
Les livres de Fanette Mellier
Les éditions Téméraires et leurs mini fanzines et éditions-posters
Les éditions cent pages
La collective Bye Bye Binary
La Maison d'édition Burn-Août
Michael Deforge, Eric Duyckaerts, Disroluttine, Roxane Maillet, Fotokino, Flore Chemin, PaulineçBrazilai, Margot Criseo Etc..

Performer l'image

— séquence du premier semestre

Méthodologie, techniques et mise en œuvre – UE 2

Équipe enseignante

Emmanuelle Baud, Stéphane Moinet,
Colin Péguillan, Damien Saada

Semestre d'étude

Semestre 3

Contenu

Cette séquence propose des pratiques d'installation et de performance avec la vidéo, le film et plus largement tout processus de création d'image visuelle et sonore. Nous nous intéresserons à des œuvres s'inscrivant dans une filiation de l'art vidéo, du cinéma expérimental, de la performance avec l'image et nous aborderons des notions de dispositif, d'installation, de présence de l'artiste, d'action/interaction/interactivité, de place du spectateur, d'espace.

Il s'agira pour chaque étudiant de réaliser une pièce durant la séquence ; l'ensemble des pièces seront présentées en fin de séquence lors d'une exposition.

Interventions liées à la séquence

Une conférence-rencontre : artiste à préciser, nov. 2023 (dans le cadre du festival OFNI).

Méthode

Atelier de création.

Évaluation

Présence et implication.

Visée pédagogique

Mettre en œuvre une écriture audiovisuelle performative au sein d'un dispositif d'installation.

Champ de références

Digital Performance - A History of New Media in Theatre, Dance, Performance Art and Installation, Steve Dixon, 2019

The Audiovisual Breakthrough, Cornelia Lund et Ana Carvalho, collectif (inter), 2015

Live cinema, unraveled, Timothy Jaeger, 2005

Live Cinema : Languages et Elements, Mia Makela, PHD (FIN), 2006 (CC commons)

Mackendrick, Alexander. *The Pre-Verbal Language of Cinema*, 2007

Staging the Screen: The Use of Film and Video in Theatre (Theatre and Performance Practices), Greg Gieseckam, 2007

L'Image survivante, Histoire de l'art et temps de fantômes selon Aby Warburg, Georges Didi-Huberman, Éditions de Minuit, 2002

Cosmoslab, immersion

— séquence du premier semestre

Méthodologie, techniques et mise en œuvre – UE 2

Équipe enseignante

Hervé Jolly, Gilbert Louet, Athanassios Evangelou, Jean-Christophe Desnoux, Thomas Bellet, Damien Saada

Semestre d'étude

Semestre 3

Contenu

CosmosLab s'inspire de la modularité, des techniques et coopérations de la Station Spatiale Internationale. C'est un espace d'expérimentation de projets artistiques mettant en œuvre des outils et concepts liés à l'informatique et aux enjeux de l'immersion.

Les connexions dynamiques créées sur place, fruits de *hands-on, minds-on*, forment les points centraux et importants du programme. Coopérations et enjeux communs permettent des espaces d'explorations et de pratiques qui vont au-delà de ce que l'on peut faire ou imaginer chacune de son côté.

Méthode

Le programme comporte un ensemble de temps réguliers : chaque semaine, une demi-journée sera consacrée à une thématique correspondant à un ou plusieurs modules. Une autre demi-journée sera consacrée aux retours et partages d'idées, suivant les thématiques exposées. En parallèle, le projet personnel trouve sa place rapidement par expérimentations multiples et successives. Des ateliers techniques seront proposés pour améliorer les pratiques, et enfin, des rendez-vous communs d'esquisse/prototypages seront instaurés régulièrement, comme autant de rendus d'expérimentations du projet personnel.

Évaluation

L'évaluation sera faite sur la présence et le rendu du projet personnel.

Champ de références

Levin Golan et 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

Brayer Marie-Ange et Zeitoun Olivier, *La fabrique du vivant*, HYX, 2019

Bureau Annick et al., *All Women Crew - Celebrating Women in Art, Astronautics and Astronomy*, 2020, podcasts, http://archive.olats.org/space/sasc21/2020/sasc21_2020.php

Bureau Annick et al., *Space, Art, Science and Culture Of Some Visions in/for the 21st Century*, 2019, podcasts, http://archive.olats.org/space/sasc21/2019/sasc21_2019.php

Matney Lucas, *The Cult of CryptoPunks*, TechCrunch, 2021

<https://techcrunch.com/2021/04/08/the-cult-of-cryptopunks/>

Gere Charlie, *Art, Time and Technology: Histories of the Disappearing Body*, Berg, 2005

Bessette Juliette, Smith Glenn W., *The Machine as Art (in the 20th Century)*, Arts special issue, 2019 https://www.mdpi.com/journal/arts/special_issues/Machine_Art

Fol-Laymarie Frederic, Smith Glenn W., *The Machine as Artist (in the 21th Century)*, Arts special issue, 2019

https://www.mdpi.com/journal/arts/special_issues/Machine_Artist

Sarah Jane Pell, *Lover Of Human Spaceflight* <https://www.sarahjanepell.com>

Basta!

– séquence du premier semestre

Méthodologie, techniques et mise en œuvre – UE 2

Équipe enseignante

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

Semestre d'étude

Semestre 3

Contenu

Basta! propose un espace autour du cinéma et de la vidéo.

Ensemble nous définirons les règles internes à Basta! pour en dégager une grammaire qui régira l'acte de produire des images cinématographiques, vidéos, 3D et animées. Ceci dans un rapport de production et de diffusion dans l'écosystème de l'art contemporain et du cinéma.

Une grande partie de la séquence sera consacrée à la réalisation, à l'expérimentation et à la discussion ouverte et collective.

Méthode

Atelier de création (théorique et pratique).

Évaluation

Présence, participation et investissement. Évaluations régulières de l'avancée des productions.

Champ de références

Georges Perec, *La disparition*, *Tentative d'épuisement d'un lieu parisien*

Gaspar Noé, *Enter the Void*

Douglas Gordon, Philippe Parreno

François Vogel

Tony Hill

Brian de Palma

Martin Scorsese

Red Dead Redemption, GTA, la série des Assassins Creed

L'humain et le mouvement

— séquence du premier semestre

Méthodologie, techniques et mise en œuvre – UE 2

Équipe enseignante

Xavier Zimmermann, François Delaunay,
Eva Avril

Semestre d'étude

Semestre 3

Contenu

Le mouvement en photographie se situe sur deux axes : Le premier, est la position et le mouvement que va adopter la ou le photographe pour obtenir un point de vue précis sur une scène du réel.

Le deuxième est de photographier une scène en mouvement et de la faire vivre : Par exemple, dans le cadre de la photographie de danse.

La question de la position physique dans un espace est primordial pour adopter un point de vue précis.

Les étudiant(e)s devront se confronter dans cette séquence à travailler sur tous les axes.

Le mouvement en peinture sera également interrogé tant sur la technique de représentation, que sur le sens. Les étudiant(e)s pourront s'approprier les deux médiums en même temps ou choisir un des deux.

Méthode

Rendu chaque semaine le jeudi matin, discussions engagées autour du travail en cours.

Évaluation

Participation, investissement, curiosité et qualité des propositions.

Visée pédagogique

Apprendre à se positionner, à entreprendre un point de vue fort, à donner des clés de compréhension dans l'image.

Champ de références

Matta-Clark, Brotherus, Allan Sekula, Tillmans, Martha Graham, Charlotte Rudolph.

Joli-Jolie

— séquence du premier semestre

Méthodologie, techniques et mise en œuvre – UE 2

Équipe enseignante

Elsa Abderhamani, Stéphane Moinet, Agathe Servouze, Damien Saada

Semestre d'étude

Semestre 3

Contenu

Image parfaite, représentation idéale ou manipulation de notre regard ? Peut-on s'interroger sur la représentation des corps féminins et masculins, par le dessin en mouvement, et le remaniement et le jeu des images ? L'idée est d'arriver à constituer une collecte de dessins et de jouer avec des postures, positions et mouvements à partir d'œuvres et de références venant des médias, de films, d'applications, d'instagram, tik tok, etc. Et également de penser la représentation des corps féminins et masculins en lien avec des modes, des exigences, des diktats mais aussi en rapport avec l'histoire de l'art et de l'image animée.

Méthode

Ecriture d'un scénario, réalisation d'un story board pour une animation (5 minutes maximum).
Technique dessin par dessin.

Évaluation

Participation / Curiosité et Apport de références personnelles / Engagement et présence.

Champ de références

Sara Sadik - Alexis Langlois - Françoise Pétrovitch - Mapplethorpe - Lichtenstein - Susan Sontag - Elsa et Johanna - Wood et Harrison - Louise Bourgeois - Cindy Sherman

Exposition Masculinities, Barbican, Londres
Exposition A feminist avant garde, Londres, Arles
Exposition au Jeu de Paume, Bouchra Khalili
Exposition au Palais de Tokyo, Princes.sse.s des villes
Exposition et catalogue On danse ? Mucem

Fait(s) divers

— séquence du second semestre

Méthodologie, techniques et mise en œuvre – UE 2

Équipe enseignante

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

Semestre d'étude

Semestre 4

Contenu

Pour un grand nombre d'entre nous, les confinements dûs à la crise sanitaire de la COVID 19 en 2020, ont modifié notre rapport au réel. Et notre rapport à la consommation de biens culturels ou d'objets d'informations. Le temps modifié de nos enfermements nous a ouvert sur un monde sur-connecté et sur des pratiques personnelles tournées vers les autres. La forme dite documentaire, avec l'avènement des plateformes vidéos, des grands reportages journalistiques, des réseaux sociaux et des podcasts, reprend une place aux cœurs des enjeux de la création ou de l'information. Cette séquence en DNA2 met l'accent sur la démocratisation des outils numériques professionnels et grands publics en passe de devenir les moyens et supports principaux pour documenter et informer le monde. À travers des études et des productions de formes documentaires animées et / ou jouables (jeux vidéo, enquêtes, etc.), sonores (podcasts), photo ou vidéos (reportages, captations du réel, etc.), dessinées ou peintes.

Une revue de presse collective sera proposée le jeudi matin en semaine paire et permettra d'aborder des sujets et des méthodes de travail possibles.

Méthode

Atelier de création (théorique et pratique).

Évaluation

Présence et ponctualité, participation et investissement dans l'aspect collectif ou individuel de la séquence. Engagement citoyen. Évaluations régulières de l'avancée des productions.

Champ de références

LSD - la série documentaire sur France Culture, Tënk - plateforme indépendante dédiée au documentaire d'auteur·trices sur Internet, Le Collectif nouveau document sur Instagram et ses photographes indépendant·es, Charles Thiéfaïne, Éric Tabuchi, Frédéric Lefever, Yvan Salomone, Camille Beauplan, Alain Della Negra, la dessinatrice Coco, l'Agence Magnum, La revue dessinée, TOPO, etc.

Écosystèmes, vivant, non- humain

– séquence du second semestre

Méthodologie, techniques et mise en œuvre – UE 2

Équipe enseignante

Hervé Jolly, Xavier Zimmermann, Thomas Bellet,
Colin Péguillan, Damien Saada, Agathe Servouze

Semestre d'étude

Semestre 4

Contenu

Une séquence proposant de sortir de soi, et de considérer le vivant, l'altérité et les systèmes comme des matériaux de création et de réflexion. On étudiera ce qui est organique, c'est-à-dire qui s'organise, de manière très ouverte autant dans les définitions que dans les médiums. On y retrouvera des fourmilières, des intelligences artificielles, des forêts denses, des jardins chimiques, des micro-organismes, des robots captivants, des poulpes organisés en cités, des automates cellulaires, des araignées sociales, des drones, des champignons maîtres du monde, des histoires lointaines ou des documentaires édifiants.

Méthode

Mise en contexte initiale des enjeux historiques et pratiques, mise en place d'un projet personnel et suivi régulier sous forme de rendez-vous collectifs et individuels.

Évaluation

Participation, investissement, curiosité, qualité des propositions, médium libre.

Champ de références

Despret Vinciane, *Autobiographie d'un poulpe*, Actes Sud, 2021
Burnham Jack et Haacke Hans, *Esthétique des systèmes*, les presses du réel, 2015
Taylor Grant, *When the Machine Made Art*, Bloomsbury Academic USA, 2014
Brayer Marie-Ange et Zeitoun Olivier, *La fabrique du vivant*, HYX, 2019
Bollinger Sydney et Sawicki Ery et al., *Filmmakers without Cameras - The Trilogy*, Peregrine Cost Press, 2023

Jubilations !

— séquence du second semestre

Méthodologie, techniques et mise en œuvre – UE 2

Équipe enseignante

François Delaunay, Elsa Abderhamani,
Alexandre Chevrier

Semestre d'étude

Semestre 4

Contenu

Les pratiques picturales seront abordées non comme une discipline autonome, mais comme un ensemble de gestes, de parti-pris et de situations ouvertes et poreuses à d'autres disciplines (Bd, pratiques folkloriques, design, architecture, archive, graffiti, musique, animation, etc), situations et contextes. Nous travaillerons sur les notions d'appropriation, de citation, de pastiche, de copie, de détournement, de créolisation, de désordre dans une libre circulation des idées et des pratiques. À partir de ces contenus, chaque étudiant mènera un ensemble d'expérimentations plastiques, dans un esprit de grande générosité afin d'installer la pratique et la dimension physique du travail au cœur des recherches.

Méthode

Pratique d'atelier, entretiens individuels, échanges collectifs, présentation de références, accrochage.

Évaluation

Régularité, investissement, qualité et évolution du travail.

Champ de références

Bertrand Lavier, Stéphane Calais, Philip Taaffe, Vidya Gastaldon, Kara Walker, John Armleder, Jochen Gerner, Philippe Mayaux, Antwan Horfee, Dewar et Giquel, Ashley Hans Scheirl, Lily Van Der Stocker, Robert Rauschenberg, Hannah Höch, Christine et Irene Hohenbücher, Karen Kiltnik, Louise Lawler, Sherrie Levine, Laura Owens, Caroline Achaintre, Gérard Gasiorowski, Jonathan Messe, Meriem Bennani, Jessica Stockholder, Kehinde Wiley, Yinka Shonibare, Wang Du, Yesmine Ben Kehlil, Sammy Baloji, Kapwani Kiwanga, El Anatsui, David Salle.

Sentiers Métropolitains

— **Projet intersite**

Recherches et expérimentations – UE 3

Équipe enseignante

Hervé Jolly – Gilbert Louet – Thomas Bellet –
Damien Saada – Agathe Servouze

Semestre d'étude

Semestre 3

Contenu

Un workshop inter-site conçu en partenariat avec l'ENJMIN proposant d'explorer des sentiers angoumoisins et d'y proposer des réalisations situées collectives, artistiques et ludiques, dans l'esprit d'imaginer des futurs préférables.

Méthode

Atelier de création.

Évaluation

Présence, implication, fair-play, rendu d'une production à la fin de l'atelier.

Visée pédagogique

Capacité à penser et travailler en groupe, dans un respect mutuel.
Imaginer de nouveaux espaces et de nouveaux contextes.
Expérimenter de nouvelles méthodes de travail collaboratif.
Proposer une expérience riche de possibilités allant au-delà de la simple contemplation.

Bibliographie

COOPER Robbie, *Alter Ego - Avatars And Their Creator*, Chris Boot, 2007
NICKLIN Hannah, *A Psychogeography Of Games*, 2015
KRAJEWSKI Pascal, *La création artistique dans le jeu vidéo*, L'Harmattan, 2021
SCHRANK Brian, *Avant-garde Videogames - Playing with Technoculture*, MIT Press, 2014
FLANAGAN Mary, *Critical Play - Radical Game Design*, MIT Press, 2013
BIANCHINI Samuel et VERHAGEN Erik, *Practicable - From Participation to Interaction in Contemporary Art*, MIT Press, 2016

Pratiques d'accrochage

Recherches et expérimentations – UE 3

Équipe enseignante

Collectif d'enseignants

Semestre d'étude

Semestre 3 et 4

Contenu

Au terme de chaque semestre, tous les étudiants de DNA2, accompagnés par un collectif d'enseignants et de TAP, réalisent lors d'une session de deux jours intensifs, un accrochage de leurs pièces, dans différents espaces. Il s'agira à la fois de croiser les pratiques et de penser les dialogues possibles entre les pièces.

Méthode

Travail de recherche sur la question de l'exposition.
Techniques d'accrochages.
Oral de présentation.

Évaluation

Participation active et oral de présentation.

Gamejam

– workshop sur inscription

Équipe enseignante

Hervé Jolly, Thomas Bellet

Semestre d'étude

Premier semestre, ouvert à toutes les promotions

Contenu

Un workshop optionnel sur inscription, en collaboration avec le Master Informatique de l'Université de Poitiers. 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 et 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 et Quaranta Domenico, *GameScenes. Art in the Age of Videogames*, Johan et Levi, 2006

Bianchini Samuel et 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

Live!

– atelier sur inscription

Équipe enseignante

Emmanuelle baud, Colin Péguillan et collectif enseignant

Semestre d'étude

second semestre, ouvert à toutes les promotions

Contenu

Atelier libre de création LIVE! Les vendredi après-midi au second semestre

Un espace de pratique de performances audiovisuelles et musicales mais pas que : on se pose, on fait des exercices d'échauffement, on partage nos idées, on échange sur nos pratiques, on apprend des outils, on en découvre, on parle d'artistes , d'esthétiques, on échange des textes, on essaie des choses, on joue ensemble, on invente ensemble, c'est participatif... et on restitue tout cela dans une soirée Live! en fin de semestre ouvert à toustes!

L'atelier live! est un lieu ouvert, à géométrie variable pour créer et expérimenter ensemble dans l'écoute et la détente.

Méthode

Atelier de création.

Évaluation

non.

Visée pédagogique

Inter-apprentissage

Cocréation

Joie de faire ensemble

Se produire en public

Champ de références

Alex Augier, Anti-VJ, The light Surgeons, Cécile Babiole, A-LI-CE, MXM collectif, Adrien M/Claire B, Hotel modern, groupe ZUR,...