

Cahier de cours – DNA 2

Poitiers
2022-2023

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 & 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 XVIIe 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.

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.

Penser l'art

— cours

Histoire, théorie des arts, langue étrangères – UE 1

Enseignante _____

Hélène Giannecchini

Semestre d'étude _____

Semestre 3 & 5

Contenu _____

Ce cours propose une lecture attentive, partagée et commentée de grands textes contemporains qui appartiennent soit directement au domaine de l'histoire de l'art soit, de manière plus élargie, à celui des sciences humaines. Il s'agit de se confronter ensemble aux grandes questions qui traversent notre époque et contribuent à façonner le champ de l'art.

Méthode _____

Cours magistral

Évaluation _____

Assiduité, réalisation d'un carnet de références sur l'année et devoir écrit.

Évaluation _____

Se familiariser avec les grands textes de l'art, construire et articuler une pensée théorique, maîtriser les enjeux contemporains.

Bibliographie _____

Elisabeth Lebovici, *Ce que le sida m'a fait*, Paris, Jrp Ringier, 2017.

Sarah Mazouz, *Race*, Paris, Anamosa, 2020.

Linda Nochlin, *Femmes art et pouvoir*, Paris, Jacqueline Chambon, 1993.

Julie Sermon, *Morts ou vifs. Contribution à une écologie pratique, théorique et sensible des arts vivants*, Paris, B42, 2021.

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

English language skills 3 & 4

— cours

Histoire, théorie des arts, langue étrangères – UE 1

Enseignant _____

Mark Kerridge

Semestre d'étude _____

Semestre 3 & 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 oeuvre – UE 2

Équipe enseignante _____ **Semestre d'étude** _____
Jean-Christophe Desnoux, Damien Saada Semestre 3 & 4

Contenu _____

Le cours 'image/espace sonore' 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, ...) et DaVinci Resolve (Post prod vidéo/son/couleurs,...)

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.

Il pourra être demandé en tout début d'année de façon facultative de petites créations sonores (jingle ou sonal de 30 sc et 5 sc) pour les rencontres Michel Foucault..

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 avec Damien Saada

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, De l'écriture sonore de Daniel Deshays, Pour une écriture du son de Daniel Deshays, Recherche et expérimentation sonore. Le récit sonore. Art, son et média.

L'image sonore. : son / arts plastiques, (J.Y.Bosseur).

L'espace sonore. Le son comme matière-croisements et analogies (Cage, Viola, Neuhaus,...).

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 Schaefer, Cage,...

Poésie sonore et musiques ethnologiques sur les disques externes du studio

Playtime - Premier semestre

— Grand atelier du mardi

Méthodologie, techniques et mise en oeuvre – UE 2

Équipe enseignante _____

Hervé Jolly, Thomas Bellet

Semestre d'étude _____

Semestre 3

Contenu _____

L'approfondissement 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 & 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 & 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

Dessins - Second semestre

— Grand atelier du mardi

Méthodologie, techniques et mise en oeuvre – UE 2

Équipe enseignante _____ **Semestre d'étude** _____

Marine Pagès, Alexandre Chevrier

Semestre 4

Contenu _____

Dessins propose de penser la pratique dessinée de façon ouverte et transversale. Que le dessin soit un outil, un moyen de recherche, de compréhension et d'analyse ou une œuvre aboutie, il s'immisce dans les différentes pratiques. Déployer sa propre écriture dessinée, l'endroit de justesse propre à chaque étudiant.e en assumant son dessin avec ses qualités et ses défauts.

Méthode _____

Les séances – rythmées par journée en semaine paire - s'organisent autour de propositions thématiques liées aux questions lettre-image-dessin. À travers différents «exercices», nous essayerons de créer des nouvelles lettres et un nouvel alphabet dont l'objectif final sera la réalisation d'affiches.

Un carnet sera dédié à ce cours et devra rendre compte des expérimentations, notes, recherches et de l'évolution du projet de chacun.e.

Évaluation _____

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

Visée pédagogique _____

Les questions abordées seront celles du statut du dessin contemporain, de ses possibles et de la relation avec des objets éditoriaux, du contenu aux formes plastiques.

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 dans un carnet, en volume, photographie, etc

Champ de références _____

Antoine Catala, François Morellet, Vera Molnar, J.B. Couronne, F. E. Walter

Jubilation !

— séquences du premier semestre

Méthodologie, techniques et mise en oeuvre – UE 2

Équipe enseignante _____

François Delaunay, Marine Pagès, Alexandre Chevrier

Semestre d'étude _____

Semestre 3 & 5

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. A 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 & Giquel, Ashley Hans Scheirl, Lily Van Der Stocker, Robert Rauschenberg, Hannah Höch, Christine & Irene Hohenbücher, Karen Kilimnik, 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.

L'humain et le mouvement

— séquences du premier semestre

Méthodologie, techniques et mise en oeuvre – UE 2

Équipe enseignante _____

Xavier Zimmermann, 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.

Méthode _____

Rendu chaque semaine, 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, Marta Graham, Charlotte Rudolph

Performer l'image

— séquences du premier semestre

Méthodologie, techniques et mise en oeuvre – UE 2

Équipe enseignante _____ Semestre d'étude _____

Emmanuelle Baud- Chloé-Dugit Gros -Stéphane Moinet-Colin Péguillan- Damien Saada
Semestre 3 & 5

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 _____

Histoire et contre histoire du cinéma expérimental, parcours historique et pratique:

SLG, photographe et artiste live cinéma (Stéphane le Gaff/ Nyktalop Melody), Oct 2022

Une conférence-rencontre : Collectif Neozoon, cinéma expérimental, nov 2022 (dans le cadre du festival OFNI)

Méthode _____

Atelier de création

Évaluation _____

Présence et implication

Visée pédagogique _____

Mettre en œuvre une écriture audiovisuelle 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 & Ana Carvalho, collectif (inter), 2015

Live cinema, unraveled, Timothy Jaeger, 2005

Live Cinema : Languages & 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

— séquences du premier semestre

Méthodologie, techniques et mise en oeuvre – UE 2

Équipe enseignante _____ Semestre d'étude _____

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

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 chacun-e 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 & 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 & Zeitoun Olivier, *La fabrique du vivant*, HYX, 2019

Bureaud 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

Bureaud 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

Plan(s) séquence(s)

— séquences du premier semestre

Méthodologie, techniques et mise en oeuvre – UE 2

Équipe enseignante _____ **Semestre d'étude** _____

Léonard Faulon, Aurélien Bambagioni, Colin Pégoullan, JC Desnoux, Stéphane Moinet, Agathe Servouze, Damien Saada, Xavier Zimmermann
Semestre 3

Contenu _____

Plan(s) séquence(s), à l'instar de *Points, lignes, plans*, propose de définir ses règles internes, pour en dégager une grammaire qui régira l'acte de produire des images cinématographiques, vidéo, 3D, animées. Ceci dans un rapport de production et de diffusion dans l'écosystème de l'art contemporain.

Une grande partie de la séquence sera consacrée à la réalisation et l'expérimentation.

Un workshop lors de la grande semaine de workshops d'octobre 2022 sera organisé par Xavier Zimmermann.

Méthode _____

Atelier de création (théorique et pratique)

Évaluation _____

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

Champ de références _____

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 et GTA

In situ

— séquences du second semestre

Méthodologie, techniques et mise en oeuvre – UE 2

Équipe enseignante _____

Chloé Dugit-Gros, Emmanuelle Baud, Marie
Sirgue, Florian De La Salle

Semestre d'étude _____

Semestre 4 & 6

Contenu _____

L'art *in situ* concerne des œuvres produites pour un site spécifique, qui peut être public ou non. La question de l'*in situ* suppose par ailleurs une certaine forme d'implication dans un endroit comme dans un contexte particulier. Après avoir travaillé au lycée agricole Xavier-Bernard à Venours, puis à la Zup des Couronneries, nous nous intéressons, pour le projet IN SITU 2022-23, à un territoire en région, caractérisé par un site patrimonial remarquable qui fonde son histoire et sa notoriété : le site Gallo-Romain de Sanxay. Il s'agit d'une agglomération gallo-romaines de l'antique territoire Picton, occupée du I^{er} au I^{ve} siècle de notre ère. Les fouilles archéologiques dès le 19^{eme} sc ont révélés ses monuments publics tels que le théâtre, les thermes et le sanctuaire.

Comment penser une approche de création *in situ* dans un site protégé, classé aux monuments historiques, objets de recherches scientifiques ? Comment l'envisager, le déplacer vers des questions contemporaines. Comme ruines? Comme paysage ? Comme narration ?...nous ouvrirons ensemble les possibles.

Méthode _____

Atelier de création

Repérage et cartographie des lieux, recherches et documentation sur l'histoire du lieu, contexte, etc
Carnet de recherche à alimenter en vue d'une édition fanzine tout au long de la séquence.

Réalisation, installation, médiation et documentation de la pièce réalisée.

Organisation d'un événement collectif public

Évaluation _____

Présence et implication

Visée pédagogique _____

Mettre à l'épreuve son travail avec de nouvelles contraintes

Sortir de la neutralité du lieu d'exposition

Faire l'étude d'un contexte particulier, prendre en compte ses particularités.

Rechercher une cohérence entre le choix du lieu/support et la nature de l'intervention.

Champ de références _____

L'œuvre *in situ* : spécificité ou contexte ? [Andrea Urlberger](#), dans [Nouvelle revue d'esthétique 2008/1 \(n° 1\)](#), pages 15 à 19 /

Marcher, créer David Balula

The collected writings Robert Smithon

L'invention du quotidien Michel de Certeau

La promenade Robert Walser

Esthétique relationnelle, Nicolas Bourriaud, 1998

Art contextuel, Paul Ardenne, 2000

Art contemporain et lien social, coll imaginaire mode d'emploi, Edition cercle d'art, 2007

Artistes : Marie Preston, Bertand Gadenne, Stalker, Jeremy Deller, Santiago Sierra, Julien Berthier, Gabriel Orozco, Claude Cattelain vidéo, Severine Hubard, Boris Achour, Francis Alys, David Hammons, Ryan Gander, Herman de Vries, Alison Knowles, Boran Sarjevic, Manfred Pernice, Dennis Hoppenheim, Peter Hutchinson, Vito Acconci, Jiri Kovanda, Neal Beggs, Valie export, Joan Jonas, Bas Jan Ader, Simon queiheillard, Richard Long, Gordon Matta Clark, Cornelia Parker, James Turrel, Ann Hamilton, Janet Cardiff, Groupe ZUR, Miguel Chevalier, Ettore Sottsass catalogue ' Métaphores', Buren, Laurence Wiener, Rirkrit Tiravanija, Samir Ramdani, Noé Soulier, Mickael Philippeau.

Fait(s) divers

— séquences du second semestre

Méthodologie, techniques et mise en oeuvre – UE 2

Équipe enseignante _____ Semestre d'étude _____

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

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.trice.s sur Internet, Le Collectif nouveau document sur Instagram et ses photographes indépendant.e.s, Charles Thiéfaïne, Éric Tabuchi, Frédéric Lefever, Yvan Salomone, Camille Beauplan, Alain Della Negra, la dessinatrice Coco, l'Agence Magnum, La revue dessinée, TOPO, etc.

L'humain et le mouvement

— séquences du second semestre

Méthodologie, techniques et mise en oeuvre – UE 2

Équipe enseignante _____

Eva Avril, Xavier Zimmermann

Semestre d'étude _____

Semestre 4

Contenu _____

Il s'agit de rentrer en contact avec des personnes étrangères à l'école, que ce soit dans un autre domaine professionnel, ou bien dans un cadre de loisir.

Chaque étudiant(e) devra documenter par la photographie des instants de vie, de travail vis à vis d'une personne ou d'un groupe de personnes. Il peut s'agir aussi d'une fiction imaginée par un (e) étudiant(e) qui organisera des mises en scène ou des mises en situation avec des acteurs ou/et des modèles.

Méthode _____

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

Évaluation _____

Participation, investissement, curiosité et qualité des propositions

Visée pédagogique _____

Développer une pensée critique autour de l'être humain et de sa représentation dans le champ social, culturel ou de fiction.

Champ de références _____

Jeff Wall, Cindy Sherman, Depardon, Pierre Gonnord, Manuela Marques etc...

Re-enact

— séquences du second semestre

Méthodologie, techniques et mise en oeuvre – UE 2

Équipe enseignante _____

Xavier Zimmermann, Colin Peguillan, François
Delaunay

Semestre d'étude _____

Semestre 4

Contenu

En partant de l'idée que les objets qui nous sont chers sont porteurs de récits singuliers où se croisent histoire personnelle, faits sociaux, politiques, historiques et culturels, il s'agit de construire et d'inventer un ensemble de recherches et d'expériences artistiques à partir de la parole des personnes issues des différentes diasporas à Poitiers. L'objectif sera de produire des formes qui permettent de faire émerger des récits et des histoires, à partir de la relation que les gens entretiennent avec certains objets qui accompagnent leur histoire.

La dimension relationnelle, interactive et narrative est importante, au même titre que les recherches documentaires que vous produirez.

Des dispositifs performatifs seront expérimentés autour des pratiques de l'oralité, de la narration, de la fiction, des formes documentaires et de l'exploitation d'archives visuelles et sonores. Les médiums investis seront la vidéo, la photographie, le dessin, l'installation, la création sonore, la bande dessinée, le VJing, la performance, l'animation et les pratiques numériques.

La séquence est en étroite relation avec les thématiques abordées dans le cours Récits d'une autre histoire.

Méthode

Mise en place d'un projet personnel et suivi régulier sous forme de rendez-vous collectifs et individuels.

Évaluation

Participation, investissement, curiosité et qualité des propositions

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, Meleko Mokgosi, Maria Thereza Alves, Alfredo Jarr, Marie Voignier, Georges Adeagbo, exposition Congo Far West, Wang Bing, NOUS 2020, Alice Diop. Film documentaire. AÏDA, PALESTINE. Till Roeskens. 2009.

Métavers

— **Projet sur inscription**

Recherches et expérimentations – UE 3

Équipe enseignante _____

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

Semestre d'étude _____

Semestre 4

Contenu _____

Un workshop inter-site conçu en partenariat avec l'ENJMIN. Dans l'optique d'expérimenter la position de faiseur·euse de mondes à venir, les étudiant·e·s des deux écoles se retrouvent pour concevoir et réaliser des univers en ligne à explorer, persistants et permettant à des publics de plus d'une centaines de personnes de se retrouver en même temps.

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 & VERHAGEN Erik, *Practicable - From Participation to Interaction in Contemporary Art*, MIT Press, 2016

Image performée ; R&D

— **Projet sur inscription**

Recherches et expérimentations – UE 3

Équipe enseignante _____ **Semestre d'étude** _____

Claire Fouquet Stephanie Cadoret, TAP Agathe servouze, Thomas Bellet, Vincent Villalta, (Vincent Lozachmeur, Colin Peguillan) Semestre 3 & 4

Contenu _____

Développer sous la direction de Thomas Bellet un outil dédié à la performance de concerts animés qui inclurait aussi de l'animation dessinée en plus du papier découpé et ouvrirait le champ à de nouvelles images animées en permettant la combinaison des modes de passage de parties live et enregistrée.

Un groupe d'étudiants de l'eesi travaillera en tant que collectif d'animateurs live et beta testeur avec un groupe d'étudiants développeurs de l'Université de Poitiers. Le but final sera d'organiser un concert animé avec cet outil en partenariat avec la Nef en 2023.

Évaluation _____

Présence, implication, fair-play, réalisation d'un outil fonctionnel en fin d'année avec preuve (performance d'animation live) à l'appui

Visée pédagogique _____

Capacité à penser et travailler en groupe, dans un respect mutuel. Expérimenter de nouvelles méthodes de travail collaboratif débouchant sur la création d'un outil dédié.

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 & VERHAGEN Erik, Practicable - From Participation to Interaction in Contemporary Art, MIT Press, 2016

Projet Steve Reich - New York Counterpoint

— **Projet sur inscription**

Recherches et expérimentations – UE 3

Équipe enseignante _____

Emmanuelle Baud, Chloé Dugit-Gros, Agathe Servouze, Stéphane Moinet, Colin Peguillan, Damien Saada

Semestre d'étude _____

Semestre 3 & 4

Contenu _____

New York Counterpoint est une pièce pour 11 clarinettes composée en 1985 par Steve Reich. Elle dure environ 12 minutes et est constituée de 3 mouvements. C'est une œuvre de musique répétitive basée sur la réalisation de micro-canons.

Un groupe d'étudiants (DNA2/3) crée une scénographie vidéo originale un concert de 13 minutes, joué en direct par des clarinettes. Cette pièce sera jouée 3 fois le 12 mars à l'EMF (salle Galilée). L'idée est de présenter l'œuvre de manière totalement immersive pour le public, libre de se déplacer ou de s'asseoir où et quand il le souhaite.

Les installations seront créées en amont en lien direct avec l'œuvre et projetées dans différents endroits de la pièce. Parallèlement les clarinettes jouent l'œuvre en direct et leur son est également spatialisé. L'objectif est que les spectateurs puissent vivre une expérience sensorielle particulière autour de cette œuvre avec l'idée de pouvoir présenter l'œuvre 3 ou 4 fois dans l'après-midi le 12 mars à l'EMF.

Pour la mise en œuvre du projet, une rencontre entre tous les étudiants et professeurs pourra se dérouler un mardi soir en d'année scolaire. Chacun travaillera ensuite de son côté. Un week-end de mise en commun du travail sera à planifier environ un mois à 2 mois avant l'exécution de l'œuvre. Puis nous mobiliserons un week-end pour les représentations. J'imagine le samedi et dimanche matin en mise en place de travail et les représentations le dimanche après-midi.

Périodicité :

Méthode _____

1/2 journée les vendredi pairs tous les 15 jours, (en animation, en salle vidéo, à l'extérieur ou à Chasseigne selon les séances) + 1 week-end de mise en commun avec les clarinettes+ un workshop en mars

Ouvert à 8-10 étudiants de dna2-dna3

Champ de références _____

(348) New York Counterpoint: I. First Movement - YouTube

(348) New York Counterpoint: II. Second Movement - YouTube

(348) New York Counterpoint: III. Third Movement - YouTube...

Pratiques d'accrochage

Recherches et expérimentations – UE 3

Équipe enseignante _____

Collectif d'enseignants

Semestre d'étude _____

Semestre 3 & 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 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

Environnement immersif pré-opératoire

— Projet de création en partenariat le Centre Hospitalier de Vannes.

Recherches et expérimentations – UE 3

Équipe enseignante _____

Gilbert Louet - Hervé Jolly - Thomas Bellet

Semestre d'étude _____

Semestre 4

Contenu _____

C'est une première mondiale : le Centre Hospitalier de Vannes projette de mettre en place un espace immersif destiné au jeune public (jusqu'à 16 ans) avant intervention chirurgicale, se situant dans un espace appelé salle de transfert. L'idée est de transformer cet espace potentiellement anxiogène en lieu d'apaisement grâce à la projection d'images sur les murs et le plafond de la salle (sur 360°).

Pour les étudiants de l'EESI, il s'agit d'imaginer et de créer des contenus adaptés, chargés d'onirisme et de beaucoup d'imaginaire. La prolongation de ce projet résidera dans la création de contenu s'adressant plus facilement aux adultes, dans un même contexte pré-opératoire.

Méthode _____

Ce projet se déroule tout au long du semestre et se présente sous forme d'un atelier ouvert qui s'intègre dans le laboratoire Cosmoslab, mais il peut se faire en dehors de la séquence du même nom. Il fonctionne avec la même équipe pédagogique et le même lieu (la salle Tardis).