

Cahier de cours – DNSEP 4

Poitiers
2023-2024

Écologie, IA

– séminaire hebdomadaire

Initiation à la recherche, suivi de mémoire, philosophie, histoire des arts – UE 1

Enseignant

Hervé Jolly, Aurélien Bambagioni

Semestre d'étude

Semestre 7

Contenu

Quel monde advenu, quels mondes à venir ?

En se posant cette question, il est proposé d'explorer comment vivre sur une planète en surchauffe et en péril, ultra-connectée et globalisée à outrance où maintenant il est possible de penser, travailler, créer et être citoyen-ne en étant accompagné-es par des nouveaux modèles de langage et des intelligences artificielles dans bons nombres de domaines, comme l'art, le cinéma mais également les sciences dures ou sociales.

Méthode

Séminaire

Évaluation

Présence, implication, fair-play.

Visée pédagogique

Penser de nouvelles méthodes et imaginaires, tenter de les mettre en action. Sortir de soi. Capacité à penser et travailler en groupe, dans un respect mutuel.

Bibliographie

Johnson Brian David, *Science Fiction for Prototyping: Designing the Future with Science Fiction*, Morgan et Claypool Publishers, 2011

Dunne Anthony et Raby Fiona, *Speculative Everything – Design, Fiction, and Social Dreaming*, MIT Press, 2014

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

Leboulanger Camille, *Eutopia*, Argyll, 2022

Grandmaster Flash - X Y Z

– séminaire hebdomadaire

Initiation à la recherche, suivi de mémoire, philosophie, histoire des arts – UE 1

Enseignant

Aurélien Bambagioni

Semestre d'étude

Semestre 7

Contenu

De *La guerre des mondes* d'Orson Wells en 1938 en passant par les archives INA de la télévision française, du net-art à France-Allemagne à Séville en 1982, Grandmaster Flash rejouera les histoires de la radio, de la télévision, du web, de la musique, des arts et du sport à travers les Internets, le remix, le streaming et le cutting YouTube.

Puisque vous faites partie de la génération Z, chacun et chacune proposera son histoire de l'Internet à tour de rôle.

Méthode

Séminaire sur inscription.

Évaluation

Régularité, investissement, qualité et évolution des échanges.

Visée pédagogique

Regard autour d'une histoire des médias à travers le prisme du web et de ses usages.

Bibliographie

Films disponibles sur YouTube

Émissions de radio et podcasts

Archives de l'INA

Chansons, clips et morceaux culte sur YouTube

Pochettes de disques emblématiques

Grandes compétitions sportives, archives sur YouTube

Jeux vidéo AAA

Net-Art

Webdesign, archives de sites Internet animés en Adobe Flash

Nous sommes tous des hommes traduits

— séminaire hebdomadaire

initiation à la recherche, suivi de mémoire, philosophie, histoire des arts – UE 1

Enseignante

Margot Grygielewicz

Semestre d'étude

Semestre 7

Contenu

Travail d'étude de fragments, de textes, de livres, de paroles où s'élabore un langage personnel. La langue de celui qui parle est création d'une langue pour celui qui traduit. Une question s'impose, l'intraduisible existe-t-il ? Il ne s'agit pas d'élaborer une théorie de la traduction ou de l'intraduction, mais de rendre compte de ce qu'il advient du langage lorsqu'il est question de parler, prenant en compte trois risques de la parole : parler sans se faire comprendre, parler sans savoir pourquoi on parle et parler pour ne rien dire. Quelle est en définitive la limite de la traduction ?

Méthode

Séminaire hebdomadaire.

Évaluation

Régularité, investissement, qualité et évolution du travail du projet personnel.

Bibliographie

Pascal Quignard, *L'Être du balbutiement*, 1969
Jacques Derrida, *Marges de la philosophie*, 1972
Salman Rushdi, *Patrie imaginaire*, 1991
Sarah Kofman, *Rue Ordener Rue Labat*, 1994
Valère Novarina, *Devant la parole*, 1999
Nathalie Quintane, *Tomates*, 2010
Silvia Maglioni et Graeme Thomson, *Common Birds*, 2019
Jean-Luc Godard, *Adieu au langage*, 2014
James Joyce, *Finnegans Wake*, 1923-1939

Méthodologie du mémoire

– séminaire hebdomadaire

Initiation à la recherche, suivi de mémoire, philosophie, histoire des arts – UE 1

Équipe enseignante

Elodie Royer

Semestre d'étude

Semestre 7

Contenu

Le mémoire fait partie intégrante du diplôme de DNSEP. Il permet de mettre en forme et en écrit les recherches et réflexions menées par les étudiant-es. et de les articuler avec leur travail plastique.

Cet atelier de méthodologie a ainsi pour objectif d'accompagner les étudiant-es dans la conception du mémoire par la mise en place d'un espace/temps de réflexion et d'écriture. Comment identifier un sujet à partir de sa pratique plastique, le formuler, le situer dans un corpus artistique et théorique ? Comment chercher, consulter et utiliser des sources ? Comment organiser sa pensée pour présenter une réflexion ordonnée, singulière et pertinente en regard des enjeux actuels ?

Il s'agira donc de définir et/ou préciser le sujet et la problématique de chaque mémoire, établir un corpus d'œuvres, de livres et de références qui viendront alimenter le travail de réflexion et d'écriture, et faire preuve d'imagination quant à la forme du mémoire à penser en correspondance avec son contenu.

L'atelier sera mené sous forme d'échanges avec les étudiant.es afin d'apporter un accompagnement concret en lien avec les sujets qu'ils-elles auront identifié et choisis de travailler. Des exemples d'écrits issus du champ de l'art ou de la littérature seront aussi apportés en contrepoint à nos réflexions.

Les ateliers de l'entretien

– atelier de création

Projet plastique, prospective, méthodologie, production – UE 2

Équipe enseignante

Virginie Yassef

Semestre d'étude

Semestre 7

Contenu

Les Ateliers de l'entretien abordent le travail d'artistes vivants à travers la forme de l'entretien. Nous étudierons la pensée et les œuvres des artistes à travers leurs propres mots. Il s'agira d'observer les méthodes, stratégies et mécaniques liées à la forme de l'entretien. Et de travailler ainsi la prise de parole orale destinée à soutenir et éclairer une démarche ou un projet artistique.

Méthode

Ils se dérouleront comme ceci : chacun viendra muni d'un entretien choisi et imprimé en deux exemplaires. Chaque entretien sera lu à deux voix, puis commenté et analysé collectivement. Possible exercice de mise en scène et/ou interprétation.

Vous êtes invité-es à préparer chaque rencontre par le choix précis et une bonne connaissance de l'entretien que vous proposerez.

Évaluation

Présence et participation active.

Visée pédagogique

Le choix des artistes vivants est destiné à vous faire explorer et mieux connaître le champ de l'art contemporain.

Animer / Jouer

– atelier de création

Projet plastique, prospective, méthodologie, production – UE 2

Enseignant

Claire Fouquet, Hervé Jolly, Thomas Bellet,
Agathe Servouze, Damien Saada, Vincent
Villalta, Samuel Neuhardt

Semestre d'étude

Semestre 7

Contenu

Dans cet atelier on explore par la pratique les enjeux artistiques du jeu vidéo performé et diffusé en direct, de manière combinée et collaborative. Il y a des liens étroits pratiques d'animation et de jeu qui sont parfois historiques, mais aussi de nouvelles pistes à suivre, que nous nous proposons d'explorer année après année. Les séances s'organiseront avec une mise en situation historique et esthétique, avant de tout bonnement jouer, et rejouer, pour trouver des formes visuelles, sonores et gestuelles à partager en public et en direct.

Méthode

Atelier de création.

Évaluation

Présence, implication, fair-play, jeu.

Visée pédagogique

Capacité à penser et travailler en groupe, dans un respect mutuel.
Jouer, animer, diffuser en espace et en public.

Bibliographie

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
Bollinger Sydney et Sawicki Ery et al., *Filmmakers without Cameras – The Trilogy*, Peregrine Cost Press, 2023

Un autre espace, accrochages

Projet plastique, prospective, méthodologie, production – UE 2

Enseignant

Xavier Zimmermann

Semestre d'étude

Semestre 7

Contenu

Accrochage dans un espace choisi par l'étudiant·e hors de l'école sur une partie du travail plastique en confrontation avec un·e autre étudiant·e.

Méthode

L'accrochage se fait avec l'enseignant et les discussions s'engagent entre les deux étudiant·es et l'enseignant sur la cohérence d'une pièce en relation avec le reste du travail plastique.

Fréquence

Hebdomadaire, le vendredi après-midi.

English language skills 7

– cours

Pratique de la langue anglaise – UE 3

Équipe enseignante

Mark Kerridge

Semestre d'étude

Semestre 7

Contenu

Assistance (selon le besoin personnel de l'étudiant·e). Traduction : textes, synopsis, notes d'intention. Présentation du travail en anglais. Suivi de projet en anglais. Vocabulaire général et technique. Perspectives d'emploi.

Méthode

Entretiens individuels.

Évaluation

Évaluations orales, contrôle continu, présence et participation.

Visée pédagogique

S'exprimer et comprendre avec la même aisance à l'écrit et à l'oral dans un environnement socioprofessionnel.

Champ de références

The Big Picture (Ellipse). International press and websites.

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·es 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·es 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 de création libre

Recherches et expérimentations – UE 3

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 toutes!

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
Co-création
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...