

Cahier de cours – DNSEP 4

Poitiers
2022-2023

Sciences-fictions

— séminaire hebdomadaire

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

Enseignant _____

Hervé Jolly

Semestre d'étude _____

Semestre 7 à 10

Contenu _____

Quels mondes à venir ? En se posant cette question, il est proposé d'explorer la science-fiction à la fois dans ses formes historiques, littéraires, picturales, que dans les enjeux qu'elle a pu mettre en avant sur les passés, présents ou futurs, ainsi que dans la construction d'imaginaires pouvant être auto-réalisateurs, prédictifs, ou influençant les technosciences en retour. Un accent est mis sur le rapport entre utopie et dystopie, avec comme premier point d'entrée Solar Punk & Hope Punk en tant que retour des utopies écofuturistes ces dix dernières années.

Méthode _____

Séminaire sur inscription

Évaluation _____

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

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 & Claypool Publishers, 2011
Dunne Anthony & Raby Fiona, Speculative Everything – Design, Fiction, and Social Dreaming, MIT Press, 2014
Womack Ytasha L., Afrofuturism: The World of Black Sci-Fi and Fantasy Culture, Chicago Review Press, 2013
Okorafor Nnedi, Binti, Tor Books, 2015
Shelley Mary, Frankenstein ou le Prométhée moderne, 1818
Le Guin Ursula K., La main gauche de la nuit, Robert Laffont, 1971
Liu Ken, La ménagerie de papier, BELIAL, 2015
Haraway Donna J., Symptôme, sf, embrouilles multispécifiques, 2015
Egan Greg, La cité des permutants, Robert Laffont, 1996
Vinge Vernor, un feu sur l'abîme, Robert Laffont, 1994
Cixin Liu, Le problème à trois corps, Actes Sud, 2016
Wagner Phoebe & Wieland Brontë, Sunvault - Stories of solarpunk and eco-speculation, Upper Rubber Boot Books, 2017
Palmer Ada, Trop semblable à l'éclair, Béliat, 2016

Histoires des féminismes

— séminaire hebdomadaire

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

Enseignante _____

Hélène Gianecchini

Semestre d'étude _____

Semestre 5 à 10

Contenu

La question féministe appartient à chacun.e d'entre nous puisqu'elle se donne pour tâche de nommer les inégalités, de constater les disparités de pouvoir et de lutter contre. Il est nécessaire d'analyser les phénomènes de domination, la violence des normes qui asservissent les femmes et les relèguent à un statut intellectuel, social et politique inférieur. D'autant que ce courant de pensée et de lutte a produit des textes déterminants qui ont profondément bouleversé la pensée contemporaine : de Simone de Beauvoir à Donna Haraway, en passant par Audre Lorde, Monique Wittig, Judith Butler ou Françoise Vergès, il s'agit de se familiariser avec les grands textes et les concepts fondamentaux des féminismes et de comprendre la manière dont ils ont influencé et nourri certain.e.s artistes contemporain.e.s.

Méthode

Séminaire sur inscription.

Évaluation

Présentation d'un projet artistique autonome en lien avec les contenus du cours

Bibliographie

Encyclopédie critique du genre, dir. Juliette Rennes, Paris, La Découverte, 2016.
Penser la violence des femmes, dir. Coline Cardi & Geneviève Pruvost, Paris, La Découverte, 2012.
Ne nous libérez pas on s'en charge. Une histoire des féminismes de 1979 à nos jours, Paris, La Découverte, 2020.
Simone de Beauvoir, *Le deuxième sexe*, Paris, Gallimard, 1949, rééd. coll. « folio » 1976.
Iris Brey, *Le Regard féminin*, Paris, Points féministe, 2021.
Judith Butler, *Ces corps qui comptent*, Paris, Amsterdam, 2009.
Judith Butler, *Trouble dans le genre. Pour un féminisme de la subversion* (1990), tr. Cynthia Kraus, Paris, La Découverte, 2005.
Mona Chollet, *Beauté fatale*, Paris, La Découverte, Poche, « essai », 2015.
Mona Chollet, *Chez soi. Une odyssée de l'espace intérieur*, Paris, La Découverte, 2015.
Mona Chollet, *Sorcière*, Paris, La Découverte, 2018.
Angela Davis, *Femmes, race, classe*, Paris, Des femmes, 1983.
Christine Delphy, *L'ennemi principal*, Paris, Syllepse, 1977.
Virginie Despentes, *King-Kong théorie*, Paris, Le livre de poche, 2007.
Elsa Dorlin, *Sexe, genre et sexualité*, Paris, PUF, coll. « philosophie », 2008.
Elsa Dorlin, *Se Défendre. Une philosophie de la violence*, Paris, Zones, 2018.
Geneviève Fraisse, *Les femmes et leur histoire*, Paris, Gallimard, coll. « folio histoire », 1998.
Véronica Gago, *La puissance féministe*, Paris,

Olympe de Gouges, *Déclaration des droits de la femme et de la citoyenne*, Mille et une nuits, 1791.
<https://gallica.bnf.fr/essentiels/anthologie/declaration-droits-femme-citoyenne-0>

Donna Haraway, *Des singes, des cyborgs et des femmes. La réinvention de la nature*, Londres 1991, Arles, Jacqueline Chambon, 2009.

Donna Haraway, *Vivre avec le trouble*, Vaulx-en-velin, Des mondes à faire, 2016.

Irene, *La terreur féministe. Petit éloge du féminisme extrémiste*, paris, Divergence, 2021

Mathilde Larrère, *Rage against the machisme*, Paris, Du détour, 2020.

Audre Lorde, *Sister Outsider*, Editions Mamamélis, 2003.

Paul Preciado, *Testo Junkie. Sexe, drogue et biopolitique*, réed., Paris, Points féministe, 2021.

Paul Preciado, *Je suis un monstre qui vous parle*, Paris, Grasset, 2020.

Françoise Vergès, *Un féminisme décolonial*, Paris, La Fabrique, 2019.

Françoise Vergès, *Une théorie féministe de la violence*, Paris, La Fabrique, 2020.

Virginia Woolf, *Trois guinées*, 10/18, 1938.

Virginia Woolf, *Une chambre à soi*, 10/18, 2001.

Monique Wittig, *Les Guerillères*, Paris, Minuit, 1969.

Monique Wittig, *Le Corps lesbien*, Paris, Minuit, 1973.

Monique Wittig, *La Pensée Straight*, Paris, Amsterdam, 2018.

Irene Zeiliger, *Non c'est non. Manuel d'autodéfense féministe*, Paris, Zones, 2008.

Grandmaster flash

— séminaire hebdomadaire

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

Enseignant _____

Aurélien Bambagioni

Semestre d'étude _____

Semestre 7 à 10

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, du jeu vidéo, de la musique, des arts et du sport à travers les Internets, le remix et le cutting YouTube.

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 cultes 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

Méthologie du mémoire

— séminaire hebdomadaire

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

Équipe enseignante _____

Equipe pédagogique & invité.es

Semestre d'étude _____

Semestre 7 à 10

Contenu _____

recherches en histoire et théorie de l'art menées par chacun.es des étudiant.es. Qu'il s'agisse d'une vidéo, d'un enregistrement, d'un recueil de nouvelles, d'un texte de fiction, d'un essai, d'un manifeste, la seule exigence est celle de la pensée. Ce séminaire articulé autour de trois temps forts permet d'accompagner la rédaction et la réalisation de ce mémoire en mêlant approche théorique et création littéraire.

Le suivi individuel des étudiant.es sera assuré par leur tuteur.ice.

Octobre 2022 : Séminaire de lancement du mémoire 5 & 6 octobre

Novembre 2022 : 3 jours de workshop de création littéraire

Décembre 2022 : Présentation des recherche

J'viens avec des ami.es

— séminaire hebdomadaire

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

Enseignantes _____

Hélène Gianecchini & Virginie Yassef

Semestre d'étude _____

Semestre 7, 9, 10

Contenu _____

Qu'est-ce qui nous agite, nous mobilise, nous bouleverse ? Qui sont les artistes qui, comme seul.es les ami.es savent le faire, ont changé nos vies, transformé notre regard ?

Il s'agit, lors d'un rendez-vous régulier, de présenter les œuvres qui nous fondent, comme l'on se présente les gens qu'on aime.

Passer un moment ensemble, lire les textes des artistes et auteur.ices que nous aimons, regarder leurs œuvres, rêver des images, affûter son regard critique, arpenter l'école, parler de ce que l'on voit, attendre puis retracer ses chemins de pensée, trouver celles et ceux qui nous aident, reconnaître les créateurs qui parlent notre langage, raconter des expositions, des performances, des spectacles vus, des concerts entendus, des livres lus, partager ses enthousiasmes, préciser nos goûts, creuser nos obsessions, alimenter nos joies et nos affinités.

Méthode _____

Cours magistral

Évaluation _____

Présence & participation

Visée pédagogique _____

Apprendre à contextualiser son travail en mobilisant un champ de références adéquat. Travailler et pratiquer l'oral.

Tavu

— séminaire hebdomadaire

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

Enseignantes _____

Hélène Gianecchini & Virginie Yassef

Semestre d'étude _____

Semestre 5, 7, 9, 10

Contenu _____

Et si on prenait le temps de regarder une œuvre vidéo en entier, de s'immerger dans les images d'un·e artiste, d'entrer dans sa tête ?

Et si on regardait avec attention une seule et même chose, et si on s'accordait ce temps-là : celui de l'immersion, de la plongée, de l'analyse ?

Qu'est-ce qu'on y verrait ?

Méthode _____

cours magistral & analyse d'œuvres

Évaluation _____

Présence & rendu écrit

Visée pédagogique _____

Préciser sa connaissance de la vidéo contemporaine, développer une approche monographique.

Reposer la question

— atelier de création au choix de l'étudiant·e

Projet plastique, prospective, méthodologie, production – UE 2

Enseignantes _____

Marine Pagès, Chloé Dugit-Gros

Semestre d'étude _____

Semestre 9

Contenu _____

Atelier de création.

À partir de différentes propositions / Contraintes d'accrochage Reposer les questions se propose de d'expérimenter depuis votre travail artistique et celui des autres étudiants.

Une lecture d'une pratique artistique sous contraintes, qui mettra en jeu des questions d'installations, de réactivité et d'in situ.

Méthode _____

Atelier de création.

Évaluation _____

Présence et qualité des propositions

Visée pédagogique _____

Expérimenter depuis votre travail artistique et celui des autres étudiants.

Tanz

— atelier de création au choix de l'étudiant·e - 10/15 étudiant.e.s

Projet plastique, prospective, méthodologie, production – UE 2

Enseignant _____

Hélène Giannecchini, Virginie Yassef

Semestre d'étude _____

Semestre 7 à 10

Contenu _____

Enlevez vos chaussures, poussez la porte d'un studio, mettez la musique à fond, essayez de danser comme un œuf, entrez en transe, essayez l'hypnose, traversez la ville les yeux bandés, faites une rave au ralenti.

L'atelier de création TANZ est un endroit de rencontre entre la danse et l'art contemporain, un espace d'exploration et de recherche.

En partenariat avec le Centre national de la Danse à Pantin, TANZ propose aux étudiant.es de penser leur rapport au corps et d'expérimenter, au plateau, de nouvelles manières d'être et de faire. Au terme de l'année iels seront invité.es à participer au festival CAMPING qui réunit des chorégraphes et des danse.ur.ses internationaux.

Méthode _____

Workshop de trois jours à l'école avec Célia Gondol

Une semaine au Centre national de la Danse du 9 au 16 décembre & Flash festival

Une semaine de participation à Camping (CND) du 19 au 24 juin

Tous les ans, le CnD invite les étudiant.e.s d'écoles de toute l'Europe pour une semaine de Workshop au CnD. Les étudiant.e.s de chaque structure proposent en échange une à deux matinées de « troc pédagogique » pendant lesquelles iels présentent la pédagogie de leur école et donnent un cours à d'autres étudiant.e.s.

Tanz à la table

— atelier de création au choix de l'étudiant·e - Ouvert aux étudiant·es de l'atelier de création

Projet plastique, prospective, méthodologie, production – UE 2

Enseignantes _____

Hélène Giannecchini & Virginie Yassef

Semestre d'étude _____

Semestre 7 à 10

Contenu _____

Ce cours propose de partir à la rencontre de chorégraphes et danseur.euses contemporain.es qui ont marqué notre époque. Ils sont nombreux à avoir écrit une histoire de la danse qui vise à libérer le geste et à abolir des frontières entre les pratiques. Anna Halprin, Simone Forti, Yvonne Rainer, Pina Bausch, Alain Buffard, Dominique Bagouet, Meg Stuart, Boris Charmatz, etc.

Méthode _____

cours magistral

Évaluation _____

Présence

Visée pédagogique _____

Découvrir l'histoire de la danse et ses liens avec l'art contemporain

Le beau jeu

— atelier de création au choix de l'étudiant·e

Projet plastique, prospective, méthodologie, production – UE 2

Enseignant _____

Hervé Jolly

Semestre d'étude _____

Semestre 7 à 10

Contenu _____

Dans cet atelier on explore par la pratique les enjeux artistiques du jeu comme création, performance, protocole, processus, objet culturel, situation, avec un accent particulier sur le jeu vidéo et le jeu de plateau. C'est un moment d'exploration des potentiels, de lecture critique systématique, et de prise de position artistique avec comme objectif la réalisation de formes jouables ou de performances.

Méthode _____

Atelier de création.

Évaluation _____

Présence, implication, fair-play, rendu d'une production à la fin du semestre.

Visée pédagogique _____

Nouer et dénouer les rapports art & jeu.

Développer une lecture critique contemporaine des productions et pratiques.

Réaliser des pièces avec une progression régulière.

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

Bibliographie _____

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

Documentaire de re-création dessinée et animée

— atelier de création au choix de l'étudiant·e

Projet plastique, prospective, méthodologie, production – UE 2

Équipe enseignante _____

Claire Fouquet, Frédéric Curien

Semestre d'étude _____

Semestre 7 à 10

Contenu _____

A l'ère de la fake news ou des alternative facts qui efface la frontière entre vrai et faux, réel et fiction, où se situe la vérité ? Le document, les résultats scientifiques, peuvent-ils nous aider à retrouver une perspective, construire un propos et retrouver une certaine "solidité" du réel ou nous éloignent-ils de la seule vérité valable qui ne serait que subjective ? Lorsque le document rencontre la subjectivité d'un auteur, une autre forme de vérité surgit. Celle du hors cadre, celle de la réalité poétique qui nous fait toucher du doigt l'expérience sensible, humaine, the « Extactic truth » comme la nomme Werner Herzog. Mais alors, où se situe exactement la ligne de démarcation entre la fiction et celle de l'expérience sensible, humaine ? Nous ouvrons un espace de réflexion et de création ouvert à tous, quels que soient les support de réflexions et les médiums de prédilection de chacun.e (documentaire animé, espaces sonores, photographie non-fiction, archives graphiques...). Nous aborderons plus la place de l'image, celle du son, leur lien possible, de la création du documentaire sonore à la création d'espaces fictifs auditifs, du reportage photographique à l'œuvre fictionnel, du documentaire animé, au cinéma non-fiction.

Méthode _____

Séminaire incluant brainstorming et des sessions de travail. Un suivi individuel des projets se fera en parallèle des temps de production communs.

Évaluation _____

Participation des étudiants et objets produits

Champ de références _____

Animated Documentary, Annabelle Honess Roe, ed. Palgrave, 2013

Cinéma d'animation, au-delà du réel, Xavier Kawa-Topor. éditions Capricci, 2016

Nouveaux médias, nouveaux langages, nouvelles écritures, collectif, ed. Entretemps, 2005

Walliyaan

— atelier de création au choix de l'étudiant·e

Mise en forme du projet personnel – UE 1

Équipe enseignante

François Delaunay, Colin Peguillan

Semestre d'étude

Semestre 7 à 10

Contenu

Suite au projet de collaboration avec le slameur dakarois Oumar Niang qui a donné lieu à une exposition/performance, « Walliyaan », dans le cadre du off de la biennale d'art contemporain africain de Dakar, en mai 2022, réalisation d'une seconde exposition à Poitiers.

À partir des pièces artistiques montrées à Dakar, il s'agit de les réactiver, en prenant en compte le contexte du lieu d'exposition à Poitiers.

Le projet Walliyaan s'élabore autour des récits historiques et mythiques de l'histoire familiale de Oumar « Minuss » Niang; À partir des récits et images relatifs aux différents lieux de vie de ses aïeux, depuis plusieurs générations (Sénégal), Les étudiants, en collaboration avec l'artiste, réaliseront une pièce performative qui associe vidéo, vidjin, création sonore, slam, espace scénique, diffusion d'archives filmiques, sonores et photographiques. Ce projet expérimentera des modalités narratives qui relèvent à la fois d'une approche documentaire et des écritures fictionnelles ; il prendra en compte la dimension de l'oralité et de mise en scène des dispositifs scéniques.

Méthode

Trouver un lieu d'exposition. Mise en place de partenariats avec des structures associatives de Poitiers. Réalisation plastique des pièces. Travail d'accrochage. Communication de l'évènement. Projet d'édition.

Évaluation

Implication dans le projet, pertinence des propositions et qualité des réalisations.

English language skills 7 & 8

— cours

Pratique de la langue anglaise – UE 3

Équipe enseignante _____

Mark Kerridge

Semestre d'étude _____

Semestre 7 & 8

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 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