

Cahier de cours — DNA 1

Poitiers
2024-2025

Please bring strange things

— Workshop de rentrée

Initiation aux techniques et aux pratiques artistiques – UE 2

Équipe enseignante

Colline Genévrier, artiste invitée
Emmanuelle Baud, Marie Sirgue

Semestre d'étude

Semestre 1

Contenu

Le workshop « Please bring strange things » est une proposition pour construire collectivement des modes d'interventions dans l'espace public. Avec comme point de départ "Initiation Song From Finders Lodge" d'Ursula K. Le Guin, un poème d'initiation d'une communauté nomade fictive à qui se souhaite de toujours avoir le chemin pour rentrer chez soi. Nous vivrons ce workshop de manière itinérante, l'idée est de faire découvrir aux étudiantxs différents endroits de la ville comme de l'école afin qu'ils questionnent et pensent à l'implication des arts plastiques (et de leurs pratiques) dans l'espace public. Mais aussi qu'ils inventent des rites de lâcher prise du petit groupe au collectif pour dessiner leur identité collective fabulée.

Chaque jour, nous irons faire des expériences de grand ou petits groupes dans l'espace public en choisissant les lieux à transformer. Comment, à l'instar d'un rituel instantané, d'apparition/disparition. Quel force et ampleur, l'action du groupe offre t-elle ? Cela permettra de s'habituer à agir devant un public non convoqué pour le temps fort des Expressifs. Les propositions seront principalement plastiques, mais le corps des performeurxs tiendra un rôle d'ouvrierx, presdigitateurxs ou chœur collectif activant l'acte d'apparition/disparition.

Méthode

Atelier de pratique

- Co-écriture de la pièce
- Repérages production des éléments plastiques mixmédia: costumes, masques, sculptures mobiles, sons, textes
- Répétitions
- Présentation publique

Évaluation

Les étudiantxs participent à une forme collective, leur présence, curiosité et implication vaut comme évaluation

Champ de références

Ursula K. Le Guin *Initiation Song from Finders Lodge* - Ivan Illich, *La convivialité* - Hilary Galbreith, *Grocery at Lidl* - Pilvi Takala, *Real Snow White* - Cie Khta, *On veux* - Tino Seghal - ANPU, Agence Nationale de Psychanalyse Urbaine - Augusto Boal, *Le théâtre de l'opprimé* - Poncili Création

Théories de la peinture

— Cours

Histoire, théorie des arts, langue étrangère – UE 1

Enseignant

François Delaunay

Semestre d'étude

Semestre 1

Lieu : Atelier DNA1

Contenu

Le cours portera sur l'analyse des démarches des artistes qui ont interrogé leur rapport aux images médiatiques au XXe siècle, jusqu'à aujourd'hui. Nous tenterons de saisir comment ces artistes, de façon singulière, par la pratique picturale, ont tenté de donner à voir le monde. Nous essaierons d'identifier la dimension spéculative et discursive à l'œuvre dans leur processus créatif au regard des différents contextes historiques, culturels, sociaux et politiques. Nous aborderons aussi la question des "héritages" et les relectures possibles aujourd'hui au regard de la création actuelle..

Les artistes étudiées seront: Francis Picabia, Hannah Höch, Sophie Taeuber-Arp, Gérard Gasiorowski, Sigmar Polke, Gerhard Richter, John Baldessari, Raymond Pettibon, Amélie Bertrand, Jenna Gribbon, Martha Rosler, Karen Kilimnik, Ellen Gallagher et Ida Tursic et Wilfried Mille.

Méthode

Cours théorique et discussion.

Évaluation

Travail écrit.

Champ de références

Francis Picabia, Hannah Höch, Gérard Gasiorowski, Sigmar Polke, Gerhard Richter, John Baldessari, Raymond Pettibon, Amélie Bertrand, Jenna Gribbon, Martha Rosler, Karen Kilimnik, Ellen Gallagher, Ida Tursic et Wilfried Mille.

Histoire de l'art

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

— Cours

Histoire, théorie des arts, langue étrangère – UE 1

Enseignante

Sabine Barbé

Semestre d'étude

Semestre 1 et 2

Lieu : auditorium

Contenu

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

Méthode

Cours magistral et travaux dirigés.

Évaluation

Un examen écrit.

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

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

Visée pédagogique

Connaître les notions qui sont au fondement de la discipline Histoire de l'art.

Approcher les différentes méthodes de lecture d'une œuvre – description, analyse plastique, analyse des contextes culturels et montrer la pertinence ou non des diverses interprétations à l'œuvre.

Bibliographie

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

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

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

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

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

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

Code et intelligences artificielles

— cours

Histoire, théorie des arts, langue étrangère – UE 1

Enseignant

Hervé Jolly

Semestre d'étude

Semestre 1 et 2

Lieu : salle Post prod

Contenu

Une initiation progressive aux pratiques computationnelles artistiques, avec une visée prospective sur ce qui pourrait être nécessaire à de jeunes artistes dans les temps à venir.

Deux approches pratiques principales complémentaires sont en jeu, d'une part coder, d'autre part traiter avec des intelligences artificielles. Cela est expérimenté et mis en contexte historiquement, philosophiquement, scientifiquement et culturellement, avec l'exploration pendant toute l'année de concepts, d'œuvres et d'artistes qui permettent également de mieux se situer et comprendre, ainsi que de constituer progressivement une culture numérique plus large et experte.

En lien transversal étroit avec l'atelier de Thomas Bellet, où les pratiques pourront continuer à être expérimentées et approfondies.

Méthode

Cours et atelier de création, en demi-classe. Des exercices qui mènent à la conception et réalisation collaborative de premières pièces artistiques, avec documentation et note d'intention.

Évaluation

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

Visée pédagogique

Penser, formuler et pratiquer des processus, des systèmes. Comprendre les notions de calcul, système, simulation, rétroaction, interaction. Développer une approche critique des intelligences artificielles par la pratique et la connaissance.

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

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

Bianchini Samuel et Verhagen Erik, *Practicable— From Participation to Interaction in Contemporary Art*, MIT Press, 2016

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

Bown Alfie et Bristow Dan, *Post Memes—Seizing the Memes of Production!*, Punctum Books, 2019

Lev Manovich, *AI Aesthetics*, Strelka Press, 2018

Janelle Shane, *You Look Like a Thing and I Love You- How Artificial Intelligence Works and Why It's Making the World a Weirder Place*, Voracious, 2019

Jack Burnham et Hans Haacke, *Esthétique des systèmes*, Les presses du réel, 2015

English language skills 1 et 2

— Cours

Histoire, théorie des arts, langue étrangère – UE 1

Enseignant

Mark KERRIDGE

Semestre d'étude

Semestre 1 et 2

Lieu : Salle Bleue

Contenu

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

Méthode

Cours magistral.

Évaluation

Évaluations écrites, contrôle continu, présence et participation.

Visée pédagogique

Consolider/renforcer les éléments de base.

Champ de référence

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

Dessin

Plans, visages et faces aplaties

— cours

Initiation aux techniques et aux pratiques artistiques – UE 2

Enseignante

Elsa Abderhamani

Lieu : atelier DNA1

Semestre d'étude

Semestre 1 et 2

Contenu

Et si on dessinait ensemble des visages, des immeubles, des maisons, des faces, des têtes, des cheveux, des corps, et .. des mains ?! Surtout des mains qui ressemblent à des mains, et non à des spaghettis.

Vous l'aurez compris on va pratiquer, tester, rater, dessiner, peut-être râter, dessiner et dessiner.

Méthode

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

Évaluation

Participation, investissement individuel et collectif, curiosité et qualité des propositions.

Visée pédagogique

Travail d'expérimentation, d'observation et de recherche dessinée.

Exercices pratiques (modèles vivants, séances en extérieur, dessin d'observation) sont croisés avec des propositions de projets plus longs. Les projets au long cours sont l'occasion pour les étudiant-es de développer un travail personnel en regard de la proposition de départ. La pratique du carnet-es croquis/recherches est utilisée comme accompagnement d'un travail de notes et de création.

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

Champ de références

Abdelkader Benchamma, Jochen Gerner, Nicolas Daubanes, Anna Haifisch, Ellande Jaureguiberry, Etel Adnan, Hippolyte Hentgen, David Hockney, David Shrigley...

25 images par seconde

— cours

Initiation aux techniques et aux pratiques artistiques – UE 2

Équipe enseignante

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

Semestre d'étude

Semestre 1 et 2

Lieux : plateau, salle post prod

Contenu

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

Méthode

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

Évaluation

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

Champ de références

Vidéo : un art contemporain - Françoise Parfait
Vidéo art - Michael Rush
Histoire générale de l'art vidéo

Interaction et simulation

— atelier technique en lien avec Code et intelligences artificielles

Initiation aux techniques et aux pratiques artistiques – UE 2

Équipe enseignante

Thomas Bellet / Damien Saada

Lieu: Tardis

Semestre d'étude

Semestre 1 et 2

Contenu

Une introduction à différentes facettes des technologies créatives, visant à munir les étudiant·es d'un premier bagage commun d'outils numériques tels que Touchdesigner, Blender, Unity et Arduino. Ces outils permettront de couvrir des aspects fondamentaux de la création interactive et de la simulation sur ordinateur : programmation visuelle, temps réel, modélisation, méthodes de rendu, simulation physique, capteurs et actuateurs.

En lien transversal étroit avec l'atelier d'Hervé Jolly où le contexte et les concepts associés à ces technologies créatives seront détaillés, et dont l'introduction aux intelligences artificielles pourra permettre leur utilisation en associations des outils présentés.

Méthode

Atelier technique en demi-classe. Exercices pratiques puis accompagnement de à la réalisation des projets en lien avec Code et intelligences artificielles.

Visée pédagogique

Comprendre et mettre en œuvre des dispositifs interactifs ou simulés, aborder une méthode de production par prototypage successifs.

Outil

TouchDesigner, <https://derivative.ca/>

Blender, <https://www.blender.org/>

Unity, <https://unity.com/>

Arduino, <https://www.arduino.cc/>

Idées de jeu

— session

Initiation aux techniques et aux pratiques artistiques – UE 2

Équipe enseignante

Hervé Jolly, Thomas Bellet

Lieu : Tardis

Semestre d'étude

Semestre 1

Contenu

A l'inspiration des Game Ideas de Pippin Barr, il s'agit d'envisager une des approches possibles de l'apprentissage du code par une mise en pratique enthousiasmante. On choisit une problématique exprimée en une phrase dans une liste donnée, qui peut être une question existentielle, une absurdité, une impossibilité, un décentrement, un koan, que l'on va tenter de mettre en forme interactive, grâce à un outil simple et rapide (Construct).

Méthode

Session intense, en demi-classe. Les mains dans le cambouis, avec des outils adaptés aux débutant.e.s.

Évaluation

Présence, implication, fair-play, rendu d'une production en fin de session.

Visée pédagogique

Aborder la pensée d'une problématique. Mettre en place un processus, le formuler et le réaliser. Coder.

Champ de références

- Pippin Barr, <https://pippinbarr.com/>
- Levin Golan et Brain Tega, *Code as Creative Medium—A Handbook for Computational Art and Design*, MIT Press, 2021
- 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
- Krajewski Pascal et al., *La création artistique dans le jeu vidéo*, L'Harmattan, 2021

Space oddity : espaces, installations

— sessions

Initiation aux techniques et aux pratiques artistiques – UE 2

Enseignante

Virginie Yassef

Lieu : Chasseigne

Semestre d'étude

Semestre 1

Contenu

Workshop intense. Construire une forme, en tout genre, à tout prix et la montrer coûte que coûte.

Méthode

Atelier pratique à partir d'une même phrase donnée à toutes et tous.

Évaluation

Accrochage collectif en fin de session.

Peinture

— session

Initiation aux techniques et aux pratiques artistiques – UE 2

Equipe enseignante

François Delaunay, Alexandre Chevrier

Semestre d'étude

Semestre 1 et 2

Lieu : atelier DNA1, atelier peinture

Contenu

“Je est un.e autre”

Cette session peinture aura pour objet de travailler sur la mise en scène de soi par un travail sur l'autoportrait. La dimension fictionnelle, le rapport à la mise en scène et les questions sociétales seront abordés par une présentation d'artistes qui ont interrogé par le jeu et souvent par leur engagement politique leur rapport intime à l'autre.

Méthode

Atelier pratique dessin / peinture. Présentation d'artistes

Évaluation

Accrochage collectif en fin de session et discussion.

Champ de références

Judith Leyster, Frida Kahlo, Alice Neel, James Ensor, Martin Kippenberger, Nan Goldin, Bruce Nauman, Gilbert et Georges, Eva & Adèle, Zanele Muholi, Claude Cahun, Marcel Duchamp, Yasmina Bouziane, Dora Dalila Cheffi, Lucian Freud, Olivier Blanckart, Jacques Lizène, Laetitia Ky, Robert Mapplethorpe, Albrecht Dürer, Andy Warhol, Marion Bataillard et Cindy Sherman.

Photographie

— session

Initiation aux techniques et aux pratiques artistiques – UE 2

Equipe enseignante

Xavier Zimmermann, Eva Avril

Lieu : Labo photo

Semestre d'étude

Semestre 1 et 2

Contenu

Celui ci va se dérouler sur une semaine avec la classe entière.

Les étudiant-e-s sont invités à photographier en dehors de l'école, un milieu, une sphère sociétale qu'ils ne connaissent pas.

Il s'agira donc dans un premier temps, de réfléchir au sujet (ex un parti politique, une régie SNCF, un milieu professionnel inconnu etc...) et de prendre contact ensuite avec les personnes concernées.

Des réunions de préparation seront organisées au cours de l'année pour le work shop de 5 jours vers le mois d'avril-Mai.

Détail du work shop

- Lundi 9h-12h : cours d'histoire de la photographie.
- Lundi 14h au jeudi 18h : accompagnement des 15 groupes sur site (2 étudiant(e)s par groupe).
- Vendredi : correction du travail
- Fin du Work shop à 17 h.

Images animées 1 et 2 - Animation sans narration

— session

Initiation aux techniques et aux pratiques artistiques – UE 2

Équipe enseignante

Agathe Servouze, Stéphane Moinet

Semestre d'étude

Semestre 1

Lieu : Salle bleue, atelier animation, Post Prod

Contenu

A partir d'un corpus d'images, l'étudiant est invité à produire un travail d'images animées jouable en boucle en explorant dans un premier temps des techniques d'animation "traditionnelles" puis dans un second temps en numérique. L'enjeu n'est pas de raconter une histoire mais de penser apparition, disparition, déformation, évolution, rythme, mouvement, forme.

Le nombre d'images ainsi que la durée des animations sont libres.

Visée pédagogique

Découvrir le champ des images animées et expérimenter les techniques de l'image par image et leurs potentiels.

Méthode

Atelier d'initiation et de création individuelle.

1^{ère} demi-journée : présentation et introduction de la proposition.

1^{ère} session de 2,5 jours par demi-groupe : initiation aux outils analogiques et introduction à la production numérique.

2^{ème} session de 2,5 jours par demi-groupe : production analogique et numérique, finalisation des projets, restitution et échange collectif.

Évaluation

Présence et participation active à la session.

Champ de références

Walter Ruttmann, Oskar Fischinger, Norman McLaren, Óscar Raña, Cynthia Alfonso, Volvulent, Alexis Jamet, Sammy Stein, Alexis Beauclair, Yûichi Yokoyama, Boris Labbé, Malcolm Sutherland, Robert Breer...

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

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

Initiation technique vidéo, son et photo

— session

Initiation aux techniques et aux pratiques artistiques – UE 2

Équipe enseignante

Stéphane Moinet, Colin Péguillan,
Damien Saada, Eva Avril

Semestre d'étude

Semestre 1

Lieux : plateau, Post Prod

Contenu

Session d'initiation vidéo programmée en tout début d'année (octobre) qui permet aux étudiants de découvrir et de prendre en main les outils de prise de vues (photo et vidéo), de prise son ainsi que les outils liés au montage et au trucage.

Méthode

Atelier pratique de réalisation.

Évaluation

Présence et participation active.

Atelier P·I·D - Initiations, découvertes et appropriation

— session en atelier

Initiation aux techniques et aux pratiques artistiques – UE 2

Enseignant

Alexandre Chevrier

Semestre d'étude

Semestre 1

Lieux : atelier peinture et DNA1

Contenu

L'atelier Peinture·Installation·Dessin (P·I·D) offre les ressources humaines (professeur·es, assistant, étudiant·es) et techniques nécessaires à l'élaboration et la production de projets individuels et collectifs questionnant l'image et l'installation. Cette première rencontre propose une présentation des ressources présentes dans notre établissement, la découverte de pratiques contemporaines par le biais de processus techniques et de pratiques d'artistes en atelier. Suivra des initiations techniques autour de la peinture, du dessin, une exploration des supports, des matières, outils et gestes, d'opérations et de processus. Puis questionner les méthodologies de production, la notion de recherches plastiques. De l'intentionnel, de l'intuition à l'imprévu et l'inconscient., amorcer les premières réflexions sur le pourquoi *faire*, le comment procéder et de quelle manière le faire.

Méthode

Visionnage de micro-docs et échanges sur les artistes. Ateliers de manipulations sur les préparations de supports. Présentations, micro-cours techniques et approches méthodologiques.

Objectifs

Découverte, immersion, questionnement, appropriation, lancement.

Évaluation

Présence et interaction.

Voyage-voyage

— École dehors

Initiation aux techniques et aux pratiques artistiques – UE 2

Équipe enseignante

Romain Gasmi, Eva Avril ,Alexandre Chevrier

Semestre d'étude

Semestre 2

Contenu

Avec pour fil conducteur les questionnements sur la démarche, l'accrochage, la mise en espace et la scénographie; sur comment documenter son travail, l'éditer, le faire exister autrement, les sorties Voyage-voyage offrent l'opportunité de visites de lieux d'art plus ou moins proches. A pied, en voiture ou minibus, à la journée vers Rochechouart, Thouars, Oiron, Vassivière, Poitiers, Niort, Fontevraud, Châtellerault mais aussi en train vers Paris. En amont seront proposées des séances d'échanges, de familiarisation et de découvertes d'expositions, d'artistes et d'espaces, de l'expo à l'édition, par catalogues et autres supports choisis.

Méthode

2 à 4 sorties sur l'année

Objectifs

Culture scénographique, artistique, documenter. Des découvertes, plus loin que la nuit et le jour...

Évaluation

Présence et curiosité active.

Gamejam 2024

— Workshop sur inscription

Vendredi 22 novembre à partir de 18h, samedi 23 & dimanche 24 novembre

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, 201

Emprunte-Emprunt

— sessions

Initiation aux techniques du moulage

Équipe enseignante

Marie Sirgue

Semestre d'étude

Semestre 1

Lieu : Chasseigne

Contenu

Initiation aux techniques de prise d'empreinte et de reproduction de formes.

- Je laisse ma trace (origine de l'art). Dimension existentielle de la pratique artistique. Conscience de ce qu'est une école d'art; Elan créateur...
- Je vais chercher ailleurs et je me nourris de ce qu'il y a autour. Reproductibilité à travers les techniques (céramique moulage) Question du statut de l'œuvre d'art. (Duchamp)

Méthode

Atelier pratique : exercice et expérimentations

Évaluatio

Présence et participation active

Images animées 3

De l'oeuvre littéraire à l'animation

— session

Initiation aux techniques et aux pratiques artistiques – UE 2

Équipe enseignante

Agathe Servouze, Hervé Jolly,
Stéphane Moinet, Damien Saada

Semestre d'étude

Semestre 2

Contenu

En introduction à la forme cinématographique, au découpage en plans et à la narration courte, les étudiants sont invités à réaliser une animation, individuellement ou collectivement. A partir d'une oeuvre littéraire (poème, texte philosophique, essai...), les étudiant.es joueront avec les contraintes de réalisation (couleur, graphismes, cadrages...) pour trouver une cohérence d'ensemble et une narration portée par leurs choix graphiques. Iels travailleront particulièrement sur la relation entre le son et l'image, le rapport de plan et au montage global de l'oeuvre. L'hybridation des techniques (l'association de dessins, de papiers découpés...) et l'utilisation de l'IA seront encouragées.

Une projection et une discussion critique concluent la session.

Objectif

Explorer de nouvelles formes et outils d'expression artistique. Entrer dans la narration par l'image animée.

Méthode

Atelier de création. Session de 2 jours et demi, par demi-groupe avec des productions collectives.

Évaluation

Présence et participation active à la session. Collaboration et créativité. Qualité de réalisation et de présentation des projets.

Champ de références

William Kentridge, Marie Paccou, Denice Frohman, Florence Mialhe, Jonathan Hodgson, Sébastien Laudenbach, Tara Knight, Michèle Cournoyer, Erika Hedayat, Robert Breer...

"Adaptation littéraire et courts métrages d'animation: Au milieu de l'image coulent les textes" de Jérôme Dutel, Ed. Harmattan

Performer l'image

— session

Initiation aux techniques et aux pratiques artistiques – UE 2

Équipe enseignante

Emmanuelle Baud, Stéphane Moinet,
Colin Péguillan

Semestre d'étude

Semestre 2

Lieux : Atelier DNA1, Plateau

Contenu

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

Méthode

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

Évaluation

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

Grandmaster Flash - Night Sessions

— séminaire quinzomadaire

Histoire, théorie des arts – UE 1

Enseignant

Aurélien Bambagioni

Semestre d'étude

Semestre 1 à 10, optionnel sur inscription

Lieu : plateau

Contenu

Du cinéma aux archives du service public de la télévision et de la radio françaises de l'INA, de Abbey Road à France-Allemagne à Séville en 1982, Grandmaster Flash rejouera les histoires de la radio, du cinéma, de la télévision, du web, de la musique, de la politique, des arts et du sport à travers nos Internets, nos remix, nos streaming et nos cutting YouTube sur écran géant au plateau de l'école en "night session"

Méthode

Séminaire multi-année sur inscription.

Évaluation

Régularité, investissement, qualité et évolution des échanges.

Visée pédagogique

Regard autour d'une histoire des médias, des arts et du sport 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