

Cahier de cours — DNA 2

Poitiers
2024-2025

Eniarof 2025

— Projet inter site

Recherches et expérimentations – UE 3

Équipe enseignante

Hervé Jolly, Thomas Bellet

Semestre d'étude

Semestre 3

Contenu

Un workshop inter-site conçu en partenariat avec l'ENJMIN proposant de mettre en place un festival ENIAROF, format collaboratif, festif et intensif conçu et mené par l'artiste Antonin Fourneau.

Méthode

Atelier de création.

Évaluation

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

Visée pédagogique

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

Imaginer de nouveaux espaces et de nouveaux contextes.

Expérimenter de nouvelles méthodes de travail collaboratif.

Proposer une expérience riche de possibilités allant au-delà de la simple contemplation.

Bibliographie

COOPER Robbie, *Alter Ego - Avatars And Their Creator*, Chris Boot, 2007

NICKLIN Hannah, *A Psychogeography Of Games*, 2015

KRAJEWSKI Pascal, *La création artistique dans le jeu vidéo*, L'Harmattan, 2021

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

FLANAGAN Mary, *Critical Play – Radical Game Design*, MIT Press, 2013

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

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

— cours

Histoire, théorie des arts, langue étrangères – UE 1

Enseignante

Sabine Barbé

Semestre d'étude

Semestre 3 et 4

Lieu : Auditorium

Contenu

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

Méthode

Cours magistral et travaux pratiques en groupes de travail.

Évaluation

Un examen écrit : commentaires de tableaux, de textes.

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

Visée pédagogique

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

Bibliographie

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

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

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

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

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

Lire ensemble

— cours - Bibliothèque

Histoire, théorie des arts, langue étrangère – UE 1

Enseignante

Géraldine Longueville
Bibliothèque

Semestre d'étude

Semestre 3

Mardi matin semaine impaire

Contenu

Le cours est un atelier de lecture envisagé comme une pratique vivante et collective où le savoir théorique circule vivement dans le groupe. L'accès à certains ouvrages qui pourraient paraître difficile à première vue se voient ainsi faciliter par une approche collective et libérée. Il s'agit ainsi d'aborder la question des savoirs, de leur manifestation à leur transmission.

Méthode

La méthode utilisée est celle de la lecture en arpentage. Elle requiert une lecture attentive et une écoute réciproque.

Évaluation

Assiduité et participation orale.

Champ de référence

À propos de la méthode de l'arpentage : <https://la-trouville.org/arpentage/>

Récits d'une autre histoire

— cours

Histoire, théorie des arts, langue étrangères – UE 1

Équipe enseignante

François Delaunay et Colin Péguillan

Semestre d'étude

Semestre 3

Lieu : atelier DNA2

Contenu

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

Méthode

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

Évaluation

Présentations orales.

Champ de références

Dalila Dalléas Bouzar, Tuan Andrew Nguyen, Filipa César, Kara Walker, Dinh Q. Lê, Mary Sibande, Vincent Meessen, Fiona Tan, Olive Martin & Patrick Bernier, Nil Yalter, Alfredo Jaar, Céline Duval, Marie Voignier, Meschac Gaba, Antariksa, Senzeni Marasela, Timoteus Anggawan Kusno, Lebohang Kganye, Meriem Bennani, Ho Tzu Nyen, Yasmina Bouziane, Bouchra Khalili, Rosana Paulino, Michael Armitage, Shiraz Bayjoo, Candice Lin, Dayanita Singh, Romeo Mivekannin, Maud Sulter, David Hammons, Joana Hadjithomas et Khalil Joreig, Wangechi Mutu, Isaac Julien, Ahmed Bouanani, Tiffany Chung, Otobong Nkanga, Katia Kameli, Ellen Gallagher, Kiluanji Kia Henda, Georges Adéagbo, Antariksa, Shirin Neshat, Oumar Victor Diop, Enam Gbewonyo, Mathieu K.Abonnec, Pratchaya Phinthong, Samuel Fosso, Guy Tillim, Santu Mofokeng, Oscar Munoz, Lydia Ourahmane, Claire Oboussier & Vong Phaophanit, Zai Kuning, Nidhal Chamekh, Sue Williamson, Anawana Haloba, Kent Monkman.

Artistes que je présenterai en cours dans les semaines à venir : Zineb Sedira, Sammy Baloji, Kapwani Kiwanga, Kader Attia.

Des films d'artistes

— cours

Histoire, théorie des arts, langue étrangère – UE 1

Équipe enseignante

Virginie Yassef / Colin Péguillan

Semestre d'étude

Semestre 3 et 4

Lieu : Plateau

Contenu

“*Moins on en montre plus on en voit*” dit Jacques Tourneur.
Regarder et observer en détail des films d'artistes

Méthode

Projection de films d'artistes n'excluant aucun type de film.
Regarder activement un film en prenant des notes, dessiner et avancer un projet personnel.
Nous regarderons collectivement ces productions à la fin de chaque projection.
L'idée est de mettre à profit un temps soit disant « inactif », de s'en servir pour son propre travail !

Évaluation

Contrôle continu. Présence, curiosité, engagement personnel, participation orale active.

Champ de références

Champ de la scène artistique contemporaine. Ariane Michel, Ariane Loze, Pierre Huyghe, Jonas Mekas, Steve Mc Queen, Apichatpong Weerasethakul, Kelly Reichardt ...

English language skills 3 et 4

— cours

Histoire, théorie des arts, langue étrangères – UE 1

Enseignant

Mark Kerridge

Semestre d'étude

Semestre 3 et 4

Contenu

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

Méthode

Cours magistral et entretiens individuels.

Évaluation

Cours magistral et entretiens individuels.

Visée pédagogique

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

Champ de références

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

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 mutli-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

Créations animées contemporaines

— cours

Histoire, théorie des arts, langue étrangère – UE 1

Enseignante

Agathe Servouze

Semestres d'étude 4

Contenu :

L'animation (expérimentale ou non) ne cesse d'évoluer et de se transformer. Depuis Robert Breer, elle s'expose dans les galeries et les lieux publics, et s'étend aux pratiques de l'installation, de la sculpture, du dispositif, de la performance, de la création live et du mapping. Certains artistes contemporains continuent de repousser les frontières traditionnelles de l'animation pour créer des nouvelles expériences visuelles singulières à l'intersection entre l'art vidéo, l'art cinétique et le cinéma.

Objectifs

L'objectif est de faire connaître aux étudiant.e.s le champ des possibles du médium "animation" et comment celui-ci est apparu progressivement dans les galeries et le monde de l'Art. La découverte d'artistes et de leurs œuvres permettra aux étudiants d'identifier la place de l'image animée dans le paysage de l'art contemporain et de nourrir leurs idées pour déployer leurs projets artistiques. La découverte de ces œuvres et leur mode de monstration seront autant de sources d'inspiration pour sortir des écrans du cinéma classique, pour approcher notamment la notion d'animation élargie ou de cinéma élargi.

Méthode

Cours théorique et participatif basé sur la projection d'images et de films ainsi que d'échanges à leur sujet. Les étudiants seront encouragés à présenter des œuvres et/ou artistes de leurs choix afin d'enrichir les discussions et d'explorer collectivement la diversité de monstrations qu'offrent les images animées.

Évaluation

Présence et participation

Champ de références

Experimental Animation: Origins of a New Art (1976) - Cecile Starr
Robert Breer, Boris Labbé, Bertrand Gadenne, Philippe Parreno, David Claerbout, IC-98, Takashi Ishida, Pierrick Sorin, Tony Oursler, Evangelia Kranioti, Fabien Giraut et Raphaël Siboni, Pablo Valbuena, Quayola, Lea Vidakovic, Stéphanie Cadoret, Samuel Yal, Len Lye, Akinori Goto, Julien Maire, Françoise Pérovitch, William Kentridge...

Jeu

— Atelier et cours

Méthodologie, techniques et mise en œuvre – UE 2

Équipe enseignante

Hervé Jolly

Lieu : Tardis

Semestre d'étude

Semestre 3 et 4

Contenu

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

Cours et atelier de création.

Évaluation

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

Visée pédagogique

Comprendre des intrications art et jeu.
En connaître des histoires et actualités.
Penser et travailler en groupe, dans un respect mutuel.
Jouer.

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

Me, myself and Us

— Grand atelier du mardi après-midi - semestre 1, semaine impaire
Méthodologie, techniques et mise en œuvre – UE 2

Équipe enseignante

Elsa Abderhamani, Alexandre Chevrier

Semestre d'étude

Semestre 3

Contenu

C'est Le Palais des miroirs ou Le Palais de la mémoire ? Un peu des deux.

Nous verrons comment le dessin peut être lié à l'oralité et au souvenir. Qu'il s'agisse de souvenirs documentaires, fictionnels, personnels, complètement étranges ou abstraits. On parlera donc également de biographies et d'autobiographies. Peut-on penser justement notre propre histoire en lien avec une histoire collective ? C'est-à-dire lier l'intime et le politique ?

Nous nous rappellerons également des règles de construction d'un récit classique pour comprendre comment les autrices et auteurs les bouleversent. Nous verrons aussi qu'il est possible de dessiner une histoire et de s'en rappeler, de la visualiser, en y décelant ses possibilités, son rythme, ses rangements.

Nous verrons en fin de cycle comment passer du JE au NOUS en narration.

Méthode

Partage collectif de carnet de notes

Carnet de croquis

Recherches théoriques et constitution d'une bibliothèque personnelle

Expérimentations plastiques

Écriture d'un récit

Réalisation d'une série de dessins au format libre

Champ de références

Liv Stromquïst - Pauline BRAZILAI -Autobiographie de Buster KEATON - Autobiographie de Luis BUNUEL - Autobiographie de Toni Morrison - Hito STEYERL - Virginia Woolf - Georges PÉREC - Kateb YACINE - Edward SAÏD - Audre Lorde - Alice ZENITER - etc

Objets à activer

— séquence du premier semestre

Méthodologie, techniques et mise en œuvre – UE 2

Équipe enseignante

Emmanuelle Baud, Virginie Yassef

Semestre d'étude

Semestre 3

Lieu : Chasseigne

Contenu

La séquence Objets à activer invite les étudiant.e.s à produire des formes plastiques jouables, praticables, manipulables, activables, qui pourront être portées, revêtues, déplacées, déclenchées, habitées, franchies, ... Dans tous les cas, une action sera pensée et produite par une personne, un groupe.

Seront convoquées des notions relatives à l'engagement physique d'un public dans l'actualisation de l'œuvre (interaction/interactivité/participation/collaboration, ...), de performance avec des objets.

Interventions liées à la séquence:

Visites d'expositions (selon actualités)

Méthode

Atelier de création.

Il s'agit d'un atelier de pratique ; chaque étudiant développe un projet de création de pièce analogique et/ou technologique qu'il réalisera au cours de la séquence. Les projets intègrent une réflexion sur l'espace, l'installation. La dernière semaine est consacrée à une exposition-événement dans laquelle sont activées toutes les productions.

- 1 - recherches et documentation
- 2 - conception : Production de dessins préparatoires, maquettes, montages d'images
- 3 - Production d'un carnet de recherche à alimenter tout au long de la séquence
- 4 - Expérimentations de formes et dispositifs en atelier
- 5 - réalisation de la pièce
- 6 - Installation de la pièce et test avec public lors d'une restitution collective
- 7 - Documentation de la pièce (prises de vues, rédaction d'un compte rendu, film etc..)

Évaluation

Présence et implication indispensable, évaluation sur les productions en continu

Visée pédagogique

Développer sa pratique du volume et de l'installation, de l'action à travers la création de pièces personnelles intégrant un mode d'activation et présentation collectif et participatif.

Champ de références

Repères historiques des années 70 à nos jours avec des artistes qui travaillent réalisent des objets à activer comme Robert Morris, Fluxus, Gutai, The Play, Ann Veronika Janssen, Raphaël Zarka, Rebecca Horn, William Forsythe, Loys Fuller, Franz Erhard Walther, Jordi Colomer, Robert Breer, Mark Geffriaud, Boris Chamatz, Erik Samack, Filipe Pais, Adrien M, Lucy et Jorge Orta, Martha Graham, La Ribot, Martha Rosler, Marie Losier, Chloé Serre, Anna Mazzei, Guy de Cointet, Lydia Clark, Judy Chicago, Anna et Bernard Blume, Vivien Roubaud, Julien Berthier, les frères Chapuisat.

Construire des mondes

— Séquence du premier semestre

Méthodologie, techniques et mise en œuvre – UE 2

Équipe enseignante

Hervé Jolly, Thomas Bellet, Aurélien Bambagioni,
Léonard Faulon

Semestre d'étude

Semestre 3

Lieu : Tardis

Contenu

Cette séquence propose d'expérimenter, réaliser et réfléchir la création de mondes dans lesquels s'immerger. Si une première approche est fondée sur les simulations et les réalités virtuelles ou augmentées, les formes de réalisation sont libres à partir du moment où se construisent des mondes. On y explore également les notions de fiction, d'écologie et de vivant.

Méthode

Chaque semaine une demi-journée est consacrée d'une part à un petit séminaire de réflexion sur les enjeux liés à la construction de mondes, d'autre part à une mise en pratique. Des thématiques, problématiques, pratiques ou techniques peuvent alors se dégager et être explorées plus précisément individuellement ou en petit groupe.

Évaluation

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

Champ de références

- Despret Vinciane, *Autobiographie d'un poulpe*, Actes Sud, 2021
- Burnham Jack et Haacke Hans, *Esthétique des systèmes*, les presses du réel, 2015
- Taylor Grant, *When the Machine Made Art*, Bloomsbury Academic USA, 2014
- Brayer Marie-Ange et Zeitoun Olivier, *La fabrique du vivant*, HYX, 2019
- Bollinger Sydney et Sawicki Ery et al., *Filmmakers without Cameras - The Trilogy*, Peregrine Cost Press, 2023
- Valentin Seiche, *The World*, Kinaye, 2019
- Jon Peterson, *Playing at the World: A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventures, from Chess to Role-Playing Games*, Unreason Press, 2012
- Ursula K. Le Guin, *Le Langage de la nuit : Essais sur la fantasy et la science-fiction*, Aux Forges De Vulcain, 2015
- Camille Leboulanger, *Eutopia*, Argyll, 2022
- *Worldbuilding*, Connaissance des arts, 2023
- Revue *Immersion*, numéros 1 à 9, 2017-2024

Accidents / digressions

— Séquence du premier semestre

Méthodologie, techniques et mise en œuvre – UE 2

Équipe enseignante

Xavier Zimmermann, Marie Sirgue, Eva Avril

Semestre d'étude

Semestre 3, 4, 5

Lieu : Chasseigne

Contenu

L'accident participe du hasard, de l'entropie, mais aussi de l'incident malheureux, voire de la catastrophe.

Le mot tient difficilement dans une définition univoque. Tout événement fortuit constitue un accident et nous donne accès à la texture intime du monde. De même « accident » désigne l'aspect accessoire d'une chose.

Il incarne la discontinuité, ce qui interrompt, bouscule, bouleverse, accroche, s'impose à l'attention. Les étudiant.es seront invité.es à créer et perturber en volume à travers les matériaux et les techniques de l'atelier Chasseigne.

Le propre d'une digression est de s'éloigner d'un sujet donné. En contrepoint à la matérialité d'*Accidents*, les étudiant.es chemineront et se perdront en images. La photographie, la vidéo, le son entre autres, seront nos éléments digressifs pour exprimer l'art de faire des écarts.

Cette séquence en équilibre entre volume et images, envisage la création pluridisciplinaire comme un jeu artistique dangereux fait de contraste de dialogue et de tension.

Méthode

Chaque semaine : rendez-vous *Accidents* le jeudi matin à Chasseigne et rendez-vous *Digressions* le vendredi matin à l'atelier photo. Discussions engagées autour des travaux en cours.

Évaluation

Participation, investissement, curiosité et qualité des propositions.

Visée pédagogique

Développer une pratique pluridisciplinaire, en dehors d'un processus artistique préétabli.

Champ de références

Clémentine Dupré et Anthony Girardi - Peter Fischli & David Weiss - Philippe Poupet - Nicolas Daubane Jean-Marc Bustamante, Jean-Luc Moulène, Claude Closky, Alain Paiement, Paul Lacerte, José Luis Borges, John Cage

C'est pas Joli joli (Atelier documentaire)

— Séquence du premier semestre

Méthodologie, techniques et mise en œuvre – UE 2

Équipe enseignante

Elsa Abderhamani, Agathe Servouze, Stéphane Moinet, Colin Péguillan, Damien Saada
Lieux : Salle bleue et salle animation

Semestre d'étude

Semestre 3

Contenu

Les questions sociales sont souvent au cœur des préoccupations des artistes, prenant diverses formes pour rendre visibles et compréhensibles des problématiques sociales et politiques. L'œuvre artistique joue un rôle important dans cette mise en lumière.

Dans cette séquence nous vous proposons de développer et produire un projet personnel d'écriture cinématographique documentaire quel que soit son format de diffusion (vr, internet, web-doc, court-métrage, installation, trans-médias..).

Nous aborderons notamment des questions de racisme, de féminisme, d'inégalités de genres mais aussi d'écologie... Il s'agira de s'approprier et de réinterpréter ces questions de traitements inégalitaires et de formes de discriminations qui persistent et se multiplient dans le monde.

Elsa Abderhamani s'intéressera tout particulièrement à la question du sujet, du Je et du collectif. Vous étudierez pour cela la représentation de certains corps et visages et l'importance de leurs rôles dans l'œuvre, notamment l'œuvre cinématographique, du documentaire, de l'animation, de la fiction. Par ailleurs, vous verrez comment les artistes partagent leur travail et notamment comment ils s'emparent des réseaux sociaux pour faire entendre largement leur voix et nourrir un dialogue critique et créatif sur ces questions de justice sociale et d'égalité.

Objectif

Au premier semestre : L'objectif est d'aborder la narration par l'écriture d'un projet individuel ou collectif de court-métrage (ou webdoc, transmedia, en VR..). Technique libre et hybride possible : animation, prise de vue réelle...

Méthode

Les sessions de travail collectif seront consacrées à l'analyse d'œuvres phares, à la définition du champ de recherche et à des rencontres avec des réalisateurs/trices. Les brainstorming aideront les étudiant.e.s à définir leur sujet et à le présenter. Le suivi individuel des projets se fera par rendez-vous en parallèle de temps de production. De plus, afin de résoudre les problèmes techniques et définir une méthode de fabrication, les étudiant.e.s disposeront de séances hebdomadaires de production dédiées et encadrées par un.e AEA.

Évaluation

Sur l'investissement, l'évolution du projet, la régularité et qualité de la production.

Champs de références

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

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

Adaptation littéraire et courts métrages d'animation: Au milieu de l'image coulent les textes, Jérôme Dutel, éd. Harmattan, 2020

Artistes plasticien.ne.s et cinéastes:

Les frères Lumière, Jean Rouch, Robert Flaherty, Johann Vanderkeuken, Frederic Wiseman, Claire Simon, Leacock, Michel Brault et Gilles Groulx, Robert Gardner, Depardon, Dziga

Vertov, Nicolas Philibert, Rithy Panh, Wang Bing, Pedro Costa, Francis Alÿs, Till Roesken, Marie Voignier, Laura Heno, Kader Attia, Mohamed Bourouissa, Cindy Sherman, Josefa Ntjam, Julien Creuzet...

Sara Sadik - Alexis Langlois - Françoise Pérovitch - Mapplethorpe - Lichtenstein - Susan Sontag - Elsa et Johanna - Wood et Harrison - Louise Bourgeois...

Jubilations !

— Séquence du premier semestre

Méthodologie, techniques et mise en œuvre – UE 2

Équipe enseignante

François Delaunay, Elsa Abderhamani,
Alexandre Chevrier

Semestre d'étude

Semestre 3

Lieux : Ateliers étudiant.es

Contenu

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

Méthode

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

Évaluation

Régularité, investissement, qualité et évolution du travail.

Champ de références

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

Atelier cinéma

— Cours Atelier

Méthodologie, techniques et mise en œuvre – UE 2

Équipe enseignante

Léonard Faulon Stéphane Moinet, Colin Pequillan

Semestre d'étude

Semestre 3 et 4

lieux : Plateau, Post Prod

Contenu

L'atelier a pour objet d'étudier et d'analyser des films, des vidéos, du cinéma expérimental qui entretiennent un rapport singulier avec la création.

Puis de concevoir et réaliser des récits aux mise en forme créatives.

L'atelier permettra par des cours des initiations et des approfondissements des outils de prise de vue et de post productions.

Méthode

Cours et ateliers de création en suivi de projet. Visionnement et analyse de film . Approfondissement des techniques.

Évaluation

Présence et participation active en cours et rendu de travaux liés à la réalisation d'un projet de création filmique.

“Port du casque obligatoire!”

— Atelier quinzomadaire

Initiation aux techniques et aux pratiques artistiques – UE 2

Enseignants

Colin Peguillan / Eva Avril / Damien Saada

Semestre d'étude

Semestre 3 à 6

Lieux : Chantier des Couronneries, studio son

Contenu

Sur inscription, ouvert à 6 étudiant.es en tournage et 6 étudiant.es en photo.

Objectif: Documenter l'arrivée de la future école sur le quartier des Couronneries.

Réalisation de Capsules de formes libres (fiction/documentaire, podcast, photographie, technique hybrides...) tout au long de l'année.

Une production par mois: Entre Novembre et Avril, diffusés sur les réseaux avec une projection sur le site de la nouvelle école si possible en fin d'année scolaire.

Méthode

Atelier pratique de réalisation.

Visée pédagogique

Apprentissage contextuel ancré dans la réalité

Documentation du réel, renforcement des liens avec la communauté locale

Sensibilisation aux enjeux et dynamique du quartier des Couronneries et valorisation du lien entre le quartier et l'école

Expérimentation de différents styles

Réalisation complète: maîtrise des étapes de conception, production, diffusion.

Outils

Matériel de tournage (Caméra, DSRL, Mixette, Éclairage...)

Logiciel de Post-Production (DaVinci, Pro Tools...)

Le chantier en images :

 Chantier eesi.mov

Vie·s d'atelier·s

— École dehors

Méthodologie, techniques et mise en œuvre – UE 2

Équipe enseignante

Alexandre Chevrier

Semestre d'étude

Semestre 4

Lieu : école dehors

Contenu

Atelier d'artiste, atelier-résidence, atelier-galerie, atelier partagé, atelier de collectif, individuel, public ou fermé, urbain ou en campagne, accessible ou isolé. Artist-run spaces, atelier de production, fab-lab, en entreprise, en association, en scop, et encore. Des ateliers et une multitude de possibilités d'être, de faire et pratiquer. Explorons quelques modèles voisins de notre établissement poitevin, loin de Paris. Des rencontres d'artistes et de lieux provinciaux, à proximité, à pied, à vélo en auto.

Méthode

4 à 6 sorties et rencontres de personnes et lieux de production.

Objectifs

Rencontrer, désacraliser, lien social, stimuler, culture d'atelier.

Évaluation

Qualité d'échange et marche active.

Minuscules

— atelier d'expérimentation en céramique

Enseignante

Marie Sirgue

Semestre d'étude

Hors semestre

Lieu : Chasseigne

Contenu

Avec un four micro-onde, une gazette, il semble possible de faire des "mini"céramique émaillée !

A travers des formes en argile de quelques centimètres seulement, nous allons expérimenter collectivement, une technique de cuisson et d'émaillage de bijouterie.

Méthode

Session d'atelier collectif

Champ de références

Ines Lavialle, Yan fabre

Luttes et liens

— Grand atelier du mardi après-midi (semaine impaire)

Méthodologie, techniques et mise en œuvre – UE 2

Équipe enseignante

Elsa Abderhamani, Alexandre Chevrier

Semestre d'étude

Semestre 4

Contenu

Comment raconter le récit de plusieurs ? Création d'éditions, de fanzines et de bandes dessinées en lien avec l'histoire de collectifs, de luttes, de revendications, de rencontres, et de créations de collectifs-ves. Ce deuxième temps est donc directement lié au premier moment, comme un approfondissement et surtout une prise de recul sur la narration de soi, du je, de la passion de ce je, parmi les autres. On sort donc du récit et du format classiques, pour s'orienter vers d'autres formes de narrations et de monstrations. Nous verrons notamment comment dérouler une histoire autrement; par la vidéo, le son, la création d'objets.

Méthode

Constitution d'une bibliothèque de fanzines et d'objets éditoriaux

Écoute de podcasts

Expérimentations plastiques

Écriture d'un récit collectif

Réalisation d'éditions, de vidéos, de textes, d'objets graphiques

Exposition collective

Champ de références

Fanzines, livres et éditions

PODCAST les pieds sur Terre - PODCAST Quoi de meuf- Les éditions de Sammy STEIN- LAGON
Revue- CHAMPS DE RONCE - Annie Ernaux - Didier Éribon - VAS-TU TE TAIRE ?- PERDUE - SE
DÉFENDRE- IRENE- REVUE SHOW-MOSH PIT MAGIQUE - COMMENT SABOTER UN PIPELINE
ÉDITIONS BURN AOUT- REVUE LE SABOT - ATELIERS TEMERAIRES - etc.

Revue Collection, Sammy Stein, les publications de Mike Davis, les publications de SHED,
Barbara Kruger, Linder Sterling, Valerie Solanas, Audre Lorde, Silvia Federici

Les livres de Paul Cox sur sa démarche

Les livres de Bruno Munari, design et dessin

Les différentes mises en page des éditions Anamosa

Les livres de Fanette Mellier

Les éditions Téméraires et leurs mini fanzines et éditions-posters

Les éditions cent pages

La collective Bye Bye Binary

La Maison d'édition Burn-Août

Michael Deforge, Eric Duyckaerts, Disroluttine, Roxane Maillet, Fotokino, Flore Chemin, Pauline
Brazilai, Margot Criseo Etc..

In situ

— séquence du second semestre

Méthodologie, techniques et mise en œuvre – UE 2

Équipe enseignante

Emmanuelle Baud, Virginie Yassef

Semestre d'étude

Semestre 4

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.

Pour ce projet IN SITU en 2025, nous travaillerons, autour de l'eau et plus particulièrement de la rivière le Clain, qui borde la ville basse de Poitiers. Cet affluent de la Vienne et par extension de la Loire, nous permettra d'aborder de multiples questions artistiques comme politiques.

Il s'agit d'un atelier de pratique. Chaque étudiant développe un projet de création de pièce in situ qu'il réalisera au cours de la séquence.

La restitution se fera sous la forme d'un parcours lors d'un événement public au bord de la rivière.

Méthode

Atelier de création

Arpentage : descente du Clain en barque. 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

Conférence, rencontres, visites d'expositions (selon actualités)

Évaluation

Présence, production 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

- *The collected writings* Robert Smithon, 1979
- *L'invention du quotidien* Michel de Certeau, 1990
- *Art contextuel*, Paul Ardenne, 2000
- *La promenade* Robert Walser, 2007
- *The Play-big book-2014*, Marie Preston, collection digressions, 2021
- *Art contemporain et lien social*, coll imaginaire mode d'emploi, Edition cercle d'art, 2007
- <https://www.parlementdeloire.org/>

I'm sorry Dave, I'm afraid I can't do that.

— Séquence du second semestre

Méthodologie, techniques et mise en œuvre – UE 2

Équipe enseignante

Hervé Jolly, François Delaunay

Semestre d'étude

Semestre 4

Contenu

Nous nous nourrissons en permanence des images des autres d'hier et d'aujourd'hui, du plus proche de nous au plus lointain, en quelques clics au gré des scrolls. Il s'en dégage souvent un sentiment de vertige abyssal qui peut tout autant nous sidérer que nous stimuler. Quelle serait la nature des relations que nous entretenons avec les images produites par les IA et en quoi sollicitent-elles nos imaginaires ? Quelles procédures, quels usages inventons-nous pour aiguïser nos imaginaires ? Comment choisissons-nous telle ou telle image ou forme générée ? Qu'en faisons-nous, comment nous les approprions-nous ? Comment donner à manger aux IA ? Comment co-créons-nous des mondes ? Quel rapport à notre monde (utopie, dystopie, altérité, poésie, politique, écologie, genre, etc) ?

Méthode

Séminaire régulier et participatif. Travail en atelier. Exploration de concepts et d'outils.

Évaluation

Présence, participation, fair-play. Rendu d'une production en fin de séquence.

Champ de références

Vera Molnar, Jean Tinguely, Marcel Duchamp, Xavier Veilhan, Bernard Piffaretti, Bernard Frise, Rebecca Horn, François Knoetze, Richard Jackson, Kanno & Yamaguchi, Andy Warhol, Harold Cohen, Patrick Tresset, Mario Klingemann, Refik Anadol, Anna Ridler, Stephanie Dinkins, Ian Cheng, Sougwen Chung, Hito Steyerl, Trevor Paglen, Janelle Shane, Obvious, Ross Goodwin, Lauren McCarthy, Ken Goldberg, Helena Sarin, Tom White

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

Taylor Grant, *When the Machine Made Art*, Bloomsbury Academic USA, 2014

Projections in situ

— Atelier sur inscription

Initiation aux techniques et aux pratiques artistiques – UE 2

Équipe enseignante

Agathe Servouze, Colin Péguillan, Damien Saada

Effectif : 12 étudiants max

Semestre d'étude

Semestre 4

Contenu

Proposer une expérience sensible au spectateur par la mise en espace et la scénographie de projections dans des lieux inhabituels. Ce sera le point de départ et de recherche de l'atelier, créer pour le public un contact nouveau avec le cinéma et les œuvres audiovisuelles.

Les productions seront in situ, elles devront prendre en compte le lieu, ses dimensions et son histoire pour dévoiler ses spécificités. Nous nous interrogerons sur la manière d'offrir une nouvelle vision de l'espace au public. Comment l'œuvre transforme le lieu ou, du moins, le révèle tel qu'il est? Nous questionnerons collectivement chaque projet. Par exemple, nous discuterons du choix de la nature des images et du son. Les sources doivent-elles être en corrélation avec le site investi ou y être complètement étrangères? ou encore, comment peuvent-elles signifier une spécificité insoupçonnée de l'espace?

Visée pédagogique

L'objectif premier est de vous amener à produire des formes qui s'éloignent du cinéma grand public que vous connaissez, et de vous emmener dans tout ce que les images en mouvement ont de créatif et de contemporain.

Prise de vue réelle/animation/travail sonore/hybridation des techniques, mapping..., en intérieur ou extérieur.

Méthode

Pour commencer, nous aborderons la définition d'une œuvre in-situ et ses enjeux dans le champ de l'art contemporain. Nous effectuerons plusieurs déplacements pour des temps : de découverte de sites (espace et histoire), de repérage, de captations d'images et de sons au besoin, de production, d'expérimentation et d'installation.

Des brainstorming et des sessions de travail de groupe aideront chaque étudiant.e à définir son projet, son axe de travail et à le présenter. Le suivi individuel des projets se fera par rendez-vous en parallèle de temps de production.

Évaluation

Sur l'investissement de l'étudiant, la régularité de sa production, l'évolution de son projet et le résultat final.

Références

Walter De Maria, Michael Heizer, Richard Long, Robert Smithson, Richard Serra, Louis Kahn, Jean Nouvel à mora, Élisabeth Ballet, Aurélie Nemours (vitraux), Felice Varini, Boris Labbé, Bertrand Gadenne, Philippe Parreno, David Claerbout, IC-98, Takashi Ishida, Pierrick Sorin, Tony Oursler, Evangelia Kranioti, Fabien Giraut et Raphaël Siboni, Pablo Valbuena, Quayola...

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