

Cahier de cours — DNSEP 4

Poitiers
2024-2025

Méthodologie du mémoire

— Séminaire quinzomadaire

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

Enseignante

Géraldine Longueville

Semestre d'étude

Semestre 7

Lieu : Bibliothèque

Mardi en impaire de 14h à 17h

Contenu

Cet atelier de méthodologie a pour objectif d'accompagner les étudiant-es dans la conception du mémoire. Il s'agira aussi de chercher ensemble et de définir ce que peut être un mémoire dans une pratique artistique, de réfléchir à la relation entre recherche et création et de développer une écriture singulière.

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 ?

Méthode

Échange collectif à la bibliothèque, atelier d'écriture, arpentage de livres. La méthodologie se concentrera sur le partage des ressources théoriques afin de mettre en circulation les savoirs pour toutes. Dans un deuxième temps, le suivi sera plus individuel.

Évaluation

assiduité, avancement du mémoire.

Des écologies

— Séminaire mensuel

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

Équipe enseignante

Elodie Royer et Géraldine Longueville

Semestre d'étude

Semestre 7 et 8

Lieu : Bibliothèque

Mercredi en impaire une fois par mois

Contenu

À partir des expositions qu'Elodie Royer organise en tant que commissaire, (exposition personnelle de l'artiste italien Gianni Pettena au Frac d'Orléans et exposition collective à la Maison du Japon)

à partir de la thèse en Recherche et Création que Géraldine Longueville mène sur des questions écologique, botaniques et coloniales (<https://vimeo.com/user115203751/kinakina>)

Il s'agira de dégager plusieurs problématiques de recherches autour des écologies et d'explorer différentes pratiques artistiques situées et engagées.

Méthode

Visite des expositions, arpentage de livres, lectures, actions collectives, recherches et créations.

Évaluation

Assiduité

Intensif mémoire

— Projet éditorial, conception graphique et éditoriale

Méthodologie de la recherche (dont suivi de mémoire) – UE 1

Équipe enseignante

Aurélien Bambagioni, Grégoire Belot

Lieu : Labo photo

Semestre d'étude

Semestre 7

Contenu

Suivi du travail d'édition du mémoire de DNSEP. Par l'entremêlement de cours techniques, méthodologiques et théoriques, il s'agira d'accompagner au mieux les étudiant-es dans la formalisation de leur pensée à travers son déploiement dans l'espace édité.

En parallèle et en dialogue de la construction éditoriale la forme de l'objet sera interrogée et pensée. L'édition finale pourra être réalisée avec les techniques de reliure les plus appropriées en fonction du projet.

Projets éditoriaux

— Projet éditorial, conception graphique et éditoriale

Méthodologie de la recherche (dont suivi de mémoire) – UE 1

Équipe enseignante

Aurélien Bambagioni, Grégoire Belot

Lieu : Labo photo

Semestre d'étude

Semestre 7

Contenu

Les projets éditoriaux occupent une place centrale dans le domaine de l'art contemporain, intégrant divers aspects tels que l'édition, le design graphique, la typographie, etc. pour créer des œuvres ou des objets parfois hybrides et qui déplacent souvent les frontières traditionnelles de l'art ou de l'édition. Que ce soit à travers des livres d'artistes, des magazines spécialisés, des publications indépendantes comme les fanzines, les romans graphiques ou même des supports comme les disques vinyles, cet atelier explore la matérialité de l'objet édité et sa capacité à véhiculer des concepts artistiques et graphiques.

L'étude d'objets existants invite également les étudiant-es à explorer non seulement l'aspect créatif mais aussi les processus techniques et les défis liés à la production d'œuvres ou d'objets destinées à la diffusion et à la circulation dans le domaine public (exposition, librairie). Elle soulève aussi des questions politiques, des questions sur l'accessibilité, l'interaction avec les publics et l'impact sociétal des œuvres / objets édités dans un contexte numérique de plus en plus prégnant.

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

L'ATELIER DE PRODUCTION DOCUMENTAIRE

— Atelier de création - Sur inscription le vendredi sur Angoulême

Pratique plastique : méthodologie de projet, techniques et mises en oeuvre – UE 2

Équipe enseignante

Poitiers : Agathe Servouze, Stéphane Moinet
Sur rdv : Elsa Abderhamani, Colin Péguillan

Semestre d'étude

Semestre 7

Contenu

L'atelier de production documentaire se propose d'encourager les étudiants à créer, développer et produire un projet personnel ayant pour base le réel : qu'il s'agisse de documents, d'archives ou d'histoires réelles, personnelles, sociétales, politiques... Et ce, quel que soit son format de diffusion (album, internet, web-doc, court-métrage, installation, trans-médias..)

Nous questionnerons, de façon individuelle et en groupe, le concept de "cinéma du réel" et sa supposée objectivité. Comment l'œuvre de création peut-elle rendre plus limpide des problématiques de société, de recherche scientifique, sociologique ? Quelles sont les voies permettant de suivre le réseau des causes à effets des mutations actuelles ? Comment peut-on les « représenter » pour les rendre « visibles » et pouvoir les comprendre ?

Lorsque le documentaire et le reportage rencontrent l'image dessinée, la définition cloisonnée de ces médiums vole en éclats. Depuis le succès de "Valse avec Bachir", il devient évident que l'image animée peut apporter une vision singulière au documentaire et l'enrichir. Mettant la subjectivité de l'auteur en évidence à travers l'usage du dessin, les choix graphiques, le documentaire animé nous fait voir que l'objectivité présumé du documentaire n'est en fait qu'une subjectivité qui ne dit pas son nom. Montrer la réalité crue n'est pas toujours la meilleure manière de nous la faire toucher du doigt. L'objectif de cet atelier de recherche et de création est d'explorer ensemble comment exploiter le médium de l'image animée pour restituer cette réalité poétique, celle qui nous fait toucher du doigt l'expérience sensible, humaine, the "Extactic truth" comme la nomme Werner Herzog.

Méthode

Nous commencerons par l'analyse d'œuvres phares, la définition de notre champ de recherche et des rencontres avec des réalisateurs/trices ayant abordés cette problématique.

Des brainstorming et des sessions de travail de groupe aideront chaque étudiant à définir leur sujet, axe de travail et à "pitcher" leur projet. L'atelier sera autant un temps de production qu'un temps de réflexion, individuel avec des suivis individuels hebdomadaires, ou collectifs voire inter-site avec les étudiant.es DNSEP de l'atelier de Production documentaire à l'EESI d'Angoulême où nous profiterons de l'intelligence de groupe pour faire avancer chacun des concepts et projets. Une autre journée hebdomadaire de production dédiée, encadrée par un AEA, donnera à chacun.e l'occasion de résoudre ses problèmes techniques et de définir ou préciser leur process et méthode de fabrication.

Évaluation

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

Bibliographie

- *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
- *La culture de la convergence, Des médias au transmédia*, Henry Jenkins, Armand Colin, 2013
- *Spreadable Media*, Henry Jenkins, Sam Ford, and Joshua Green, NY press.

1+1

— Atelier de création

Projet plastique, prospective, méthodologie, production – UE 2

Enseignant

Xavier Zimmermann, Aurélien Bambagioni

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.



— Atelier de création - Sur inscription

Projet plastique, prospective, méthodologie, production – UE 2

Enseignant

Hervé Jolly, Aurélien Bambagioni

Semestre d'étude

Semestre 7

Lieu : Tardis

Contenu

Cet atelier de création propose d'investir et explorer les champs ouverts par les intelligences artificielles. Il est accompagné d'une mise en contexte, que ce soit par l'actualité qui transforme tout soudainement, ou la compréhension d'une longue histoire, des IA-œuvres d'Harold Cohen dès la fin des années 60 aux fondamentaux algébriques d'Al-Khwārizmī au Xème siècle. Expérimenter, étudier, se positionner, mettre en œuvre.

Méthode

Un atelier avec un petit séminaire de réflexion au tout début de chaque occurrence, suivi d'une mise en pratique, vers une mise en œuvre.

Évaluation

Présence, implication, fair-play, réalisation.

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

- 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

Live!

— Atelier de création libre- sur inscription

Recherches et expérimentations – UE 2

Équipe enseignante

Emmanuelle Baud, et collectif enseignants en lien avec Atelier performance Géraldine Longueville

Semestre d'étude

Semestre 7

Lieu : Plateau

Contenu

Atelier libre de création LIVE!

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

Présence régulière souhaitée et créativité.

Visée pédagogique

Inter-apprentissage
Cocréation
Joie de faire ensemble
Se produire en public

Champ de références

Chaque participant.e amène ses références

Performance

— Atelier de création libre - sur inscription

Recherches et expérimentations – UE 2

Équipe enseignante

Géraldine Longueville

Semestre d'étude

Semestres 7

Lieu : Plateau

Contenu

Née du désir des artistes de déborder de leur pratique, venant la questionner, la mettre en branle, parfois la détruire, la performance s'est immédiatement inscrite dans une réflexivité contemporaine. Transversale et mouvante, elle est le médium qui interroge le plus la relation entre les disciplines artistiques. Elle est aujourd'hui pratiquée par celles et ceux qui souhaitent interroger les transformations sociétales et environnementales. À travers un corps, pour un instant, dans un lieu, elle est fondamentalement située.

L'atelier se développe selon trois axes :

Le premier porte sur la mise en place d'une méthodologie pour *se préparer* au travail de la performance : doit-on s'échauffer à la manière des danseurs, répéter à la manière des musiciens ? À travers la découverte de différentes techniques gestuelles et sensorielles, l'étudiant·e prend conscience de la richesse de ses ressources et de ses capacités à inventer des méthodes pour réaliser son propre projet de performance.

Le second est un apport théorique sur l'histoire de la performance et plus précisément sa représentation dans les institutions et le marché de l'art depuis le milieu du XX^e siècle à nos jours.

Il s'agit aussi d'analyser ses modalités d'apparitions dans les espaces d'expositions :

Festival *Playground*, Louvain, Festival *Move* et Festival *Extra!*, Centre Pompidou, Festival Performa, New York, PAF (Performing Art Forum), programmation du capc, Bordeaux, du CND, Pantin, de La Ménagerie de Verre, Paris, du Générateur, Gentilly et des Laboratoires d'Aubervilliers.

Le troisième est l'accompagnement des projets des étudiant·es à partir de leurs désirs de performance et de leurs imaginaires. Les étudiant·es sont projeté·es dans une logique de projet et de production.

Méthode

Basée sur une pratique de l'écoute et une mise en circulation des énergies, la méthode ici employée favorise le collectif et permet de générer les idées et le désir de travailler chez les étudiant·es.

Évaluation

Assiduité, participation, production et réalisation d'une performance.

Bibliographie

- The Fluxus Performance workbook : <https://www.thing.net/~grist/ld/fluxusworkbook.pdf>
- *Une histoire de la performance en 20 min*, 2004, Guillaume Désanges
- *Performance works*, Une anthologie d'essais, d'entretiens et de fictions pour cerner les pratiques performatives d'aujourd'hui. (collectif) Mousse Publishing, juin 2020
- *La performance : un espace de visibilité pour les femmes artistes ?*, ed. Aware, Paris, 2018
- Julien Blaine, *Introd@ction à la performance*, mai 2022, Al Dante
- Julie Pellegrin, *(Non) Performance – A Daily Practice*, [T&P Publishing](https://www.tandp.com), 2024

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 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