

EESI

**CAHIER DE COURS
DNA 1**

**POITIERS
2021-2022**

AU TABLEAU !

COURS PRATIQUE

ENSEIGNANT Romain Gasmi - bibliothécaire

SEMESTRE D'ÉTUDE S1/S2

CONTENU Découverte des formes et outils de recherche - catalogue, BSAD (Base spécialisée art et design), sérendipité.... Familiarisation avec le fonds de la bibliothèque et ses différents types de documents. Sensibilisation à la mise en forme bibliographique. Mise en pratique des méthodes de recherche via la réalisation d'un exposé sur un sujet imposé sur l'histoire de l'art contemporain (des années 60 à nos jours).

Exemples de sujets

When Attitudes become form

Michael Heizer "Double negative" + "Complex One"

Christian Marclay / Vinyles Cover

Ed Ruscha / 26 Gasolin Stations / Livre d'artiste

Charlotte Perriand / La maison radieuse

La photographie comme document dans la performance

Tadanori Yakoo / Yuichi Yokoyama / Manga, pop culture et art contemporain

Ursula Le Guin / La langage de la nuit

The Pictures Generation / Sherrie Levine / Jack Goldstein

Magiciens de la Terre

Trafic / Esthétique relationnelle

Raymond Pettibon

Altars of Madness / Elodie Lesourd

Né dans la rue

L'époque la mode la morale la passion

Pina Bausch / Anne teresa de Keersmaeker

Gregory Crewdson / Elina Brotherus

ELLES - Centre Pompidou

La mode et l'art contemporain

Photographie trouvée / Batia Suter / Erik Kessels

Sublime / Ecologie / Anthropocène

MÉTHODE Session d'une demi-journée à la bibliothèque

ÉVALUATION Présence, implication, qualité du rendu

VISÉE PÉDAGOGIQUE Gagner en autonomie dans la recherche d'information, renforcer ses connaissances en art, développer ses capacités d'analyse, aiguïser la curiosité

CHAMP DE RÉFÉRENCE La bibliothèque

THÉORIES DE LA PEINTURE

COURS

ENSEIGNANT François Delaunay

SEMESTRE D'ÉTUDE S1

CONTENU Le cours portera sur l'analyse des démarches artistiques des artistes suivants - Francis Picabia, Gérard Gasiorowski, Sigmar Polke, Gerhard Richter, Robert Ryman, Ellsworth Kelly, Frank Stella, David Salle, Raymond Pettibon.

La dimension spéculative, discursive sera abordée à la fois dans leur contexte historique, ainsi que dans les héritages et les relectures aujourd'hui.

MÉTHODE Cours magistral

ÉVALUATION Travail écrit

CHAMP DE RÉFÉRENCES

Francis Picabia, Gérard Gasiorowski, Sigmar Polke, Gerhard Richter, Robert Ryman, Ellsworth Kelly, Frank Stella, David Salle

SESSION ECRITURE

ATELIER DE CRÉATION

ENSEIGNANT Athanassios Evanghelou

SEMESTRE D'ÉTUDE S1/S2

CONTENU La session est structurée en 3 temps - Une phase "découverte" - de l'article de presse à l'article scientifique en passant par les écrits littéraires et les écrits d'artistes. Une phase "applicative" - écrire un récit ou texte de création (prose, poésie, etc.), accompagné d'une argumentation. Une phase "restitution"- restitution écrite (rendre un dossier contenant les travaux de la session mis en page) + restitution "plastique" où « écriture » est pris au sens très large, incluant vidéo, théâtre, performance, installation, etc.

La session est précédée de 3 séances en atelier au cours desquelles les étudiants présentent et commentent des textes littéraires de leur choix.

MÉTHODE 3 séances en atelier + session de 3 jours par demi-groupe

ÉVALUATION Présence, participation et qualité des rendus

VISÉE PÉDAGOGIQUE Sensibiliser les étudiants entrants aux enjeux de l'écrit au cours de leurs études dans une école d'Art (comptes-rendus, exposés, mémoires), mais aussi réfléchir sur le sens de l'écriture préalable d'un projet plastique.

NAISSANCE DE L'ART OCCIDENTAL - IL ÉTAIT UNE FOIS LA FIGURE HUMAINE...

COURS

ENSEIGNANTE Sabine Barbé

SEMESTRE D'ÉTUDE S1/S2

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, Editions de minuit, 2008

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

STOIKITA Victor I., L'Effet Pygmalion - pour une anthropologie historique des simulacres, Genève, Droz, 2008.

IMAGE SONORE COURS

EQUIPE ENSEIGNANTE Jean-Christophe Desnoux, Damien Saada

SEMESTRE D'ÉTUDE S2

CONTENU Après les sessions Prise de son/Édition/Création, les 5 cours seront consacrés à l'étude du son, de l'oreille et des rapports images/son

MÉTHODE Cours magistral

ÉVALUATION Présence et participation active en cours.

CHAMP DE RÉFÉRENCES

Arte Radio, Silence Radio, Phonurgia ,

De l'écriture sonore de Daniel Deshays,

Pour une écriture du son de Daniel Deshays.

ENGLISH LANGUAGE SKILLS 1 & 2

COURS

ENSEIGNANT Mark KERRIDGE

SEMESTRE D'ÉTUDE S1/S2

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 (1). 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.

BIBLIOGRAPHIE

Grammar in Use series (Cambridge University Press).

Vocabulary in Use series (Cambridge University Press).

The Big Picture (Ellipse).

International press and websites.

DESSIN ATELIER DE CRÉATION

ENSEIGNANTE Marine Pagès

SEMESTRE D'ÉTUDE S1/S2

CONTENU Que le dessin soit un outil, un moyen de recherche, de compréhension et d'analyse ou une œuvre aboutie, il s'immisce dans les différentes pratiques, il sera donc question d'un dessin ouvert et transversal. Développer les pratiques du dessin - du dessin d'observation, d'humeur, de projet, etc.

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

ÉVALUATION Participation, investissement, curiosité et qualité des propositions

VISÉE PÉDAGOGIQUE

Déployer sa propre écriture dessinée, l'endroit de justesse propre à chaque étudiant.e. en assumant son dessin avec ses qualités et ses défauts. Travail d'expérimentation, d'observation et de recherche dessinée.

Exercices pratiques (modèles vivants, séances en extérieur, dessin d'observation) seront croisés avec des propositions de projets plus longs. Interroger les supports, les matériaux, les limites et espaces du dessin. Les projets au long cours seront l'occasion pour les étudiant.e.s de développer un travail personnel en regard de la proposition de départ. Pratique du carnet de croquis/recherches comme accompagnement d'un travail de notes, de création.

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

CHAMP DE RÉFÉRENCES

Victor Hugo, Henri Darger, Sol LeWitt, Henri Jacobs, Hokusai, Vija Celmins, Saul Streinberg, Hippolyte Hentgen, Julie Mehretu, Jockum Nordström, Jean-Luc Manz, Mélanie Berger, Sylvia Bächli, Matthieu Cossé, Paul van der Eerden, Hokusai, David Hockney, David Shrigley... Laurence Lagier, Frédéric Poincelet, Jochen Gerner,

25 FPS

ATELIER DE CRÉATION

EQUIPE ENSEIGNANTE Léonard Faulon, Stéphane Moinet, Colin Péguillan, Agathe Servouze, Damien Saada

SEMESTRE D'ÉTUDE S1/S2

CONTENU A partir d'une entrée thématique, l'étudiant sera appelé à développer des formes vidéographiques courtes s'inscrivant dans le champ 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. L'étudiant sera appelé à inscrire sa réflexion dans le champ de l'art contemporain et sera placé comme acteur et citoyen dans le champ de la création vidéo contemporaine.

MÉTHODE Atelier de création

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

CHAMP DE RÉFÉRENCES

Histoire de l'Art Vidéo

CODES, CULTURES NUMÉRIQUES, ÉCRITURES NON LINÉAIRES

ATELIER DE CRÉATION

EQUIPE ENSEIGNANTE Hervé Jolly, Thomas Bellet

SEMESTRE D'ÉTUDE S1/S2

CONTENU Parce que notre monde se transforme, avec de nouvelles étapes dans la société de l'information, et des voyages dans de nouveaux hypermondes, il est important pour un·e étudiant·e en première année d'aborder enjeux, outils et matériaux de ces espaces. Cela passe par une initiation à différents enjeux de la raison computationnelle avec un corpus de pièces et d'artistes, une initiation à la pratique du code avec différents outils engageant différentes approches cognitives, ainsi qu'une pratique collaborative de représentations et d'interactions dans des environnement multi-joueurs·euses.

MÉTHODE Atelier de création

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

VISÉE PÉDAGOGIQUE

Compréhension d'enjeux liés à l'évolution de la société de l'information et aux outils, instruments, matériaux et mondes computationnels.

Capacité à mettre en contexte avec l'évolution des mondes de l'art.

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

BIBLIOGRAPHIE

LEVIN Golan & 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 & 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 & BRISTOW Dan, Post Memes - Seizing the Memes of Production !, Punctum Books, 2019

SCULPTURE EN ATELIER ATELIER DE CRÉATION

ENSEIGNANTE Chloé Dugit-Gros

SEMESTRE D'ÉTUDE S1

CONTENU La session Volume propose une première prise en main de l'atelier Chasseigne avec un exercice pratique qui permet de découvrir différentes techniques de manière expérimentale sur plusieurs jours intensifs. Avec comme point de départ une série de quatre listes (échelles, matériaux, types d'assemblages et attitudes) l'étudiant.e devra produire des expériences plastiques sur un mode combinatoire.

On apprend en faisant, on cherche des solutions en manipulant les matériaux de manière active. Ces différents gestes plastiques permettront de créer des objets ou des environnements.

(Moulage, modelage, assemblage bois et métal etc).

MÉTHODE Cours pratique

ÉVALUATION Présence et implication

VISÉE PÉDAGOGIQUE

Se lancer dans une pratique en expérimentant matériaux et outils.

Acquérir des bases techniques pour la fabrication d'objets.

Prendre plaisir à concevoir et fabriquer les choses soi-même.

CHAMP DE RÉFÉRENCES

Champ de la sculpture contemporaine

SESSION VOLUME/ANIMATION

ATELIER DE CRÉATION

ENSEIGNANTE Chloé Dugit-Gros (suite du cours avec Marine Pagès, Agathe Servouze et Stéphane Moinet)

SEMESTRE D'ÉTUDE S2

CONTENU Réalisation d'un dispositif vidéo de diffusion d'images animées. Cette proposition est la suite de la session Animation menée par Agathe Servouze, Marine Pagès et Stéphane Moinet dans laquelle il est demandé de produire une animation dessinée non narrative, qui puisse tourner en boucle. L'enjeu n'est pas de raconter une histoire mais de penser à l'apparition, à la disparition, à la déformation, à l'évolution, au déplacement des formes abstraites et/ou figuratives dans un espace-temps donné qui est celui de l'animation. Nous poursuivrons ce travail expérimental pour réaliser un dispositif vidéo de diffusion de ces images animées. Le dispositif tentera de jouer avec le contenu d'une des animations que vous aurez choisie et sera diffusée en boucle. Il pourra altérer, modifier les images, leur donner une matérialité ou un environnement pour leur faire dire quelque chose en plus. Il faut l'envisager comme une proposition augmentée. Le dispositif sera pensé également comme un objet autonome et sculptural.

MÉTHODE Cours pratique

ÉVALUATION présence et implication

VISÉE PÉDAGOGIQUE Spatialisation de l'image animée. Remettre en jeu un travail déjà réalisé dans une version augmentée. Penser expérimental, travailler à l'intuition.

CHAMP DE RÉFÉRENCES

Pipilotti Rist, Mohamed Bourouissa, Tony Oursler, Nam Jun Paik, Eric Tabuchi, Bojan Sarcevic, Julien Creuset, Bertrand Dezoteux, Neil Beloufa.

INTELLIGENCE(S) ARTIFICIELLE(S)

COURS

EQUIPE ENSEIGNANTE Athanassios Evangelou, Hervé Jolly

SEMESTRE D'ÉTUDE S1/S2

CONTENU

Une approche et initiation aux enjeux et pratiques des intelligences artificielles. Des contenus historiques et théoriques, mais aussi une actualité des œuvres et artistes. Des outils simples d'accès pour commencer à expérimenter.

MÉTHODE Cours, démos et échanges

ÉVALUATION Présence, Participation

VISÉE PÉDAGOGIQUE Aborder, expérimenter et comprendre comment les intelligences artificielles transforment le XXIème siècle.

BIBLIOGRAPHIE

Brian Wilson Aldiss, "Supertoys - Intelligence artificielle et autres histoires du futur", Métalié, 2001

Alan Ross Anderson, "Pensée et machine", Editions Champ Vallon, 1993

Hubert L. Dreyfus, "L'intelligence artificielle, mythes et limites", Flammarion, 1992

Harry Harrison, Marvin Lee Minsky, "Le problème de Turing", Le Livre de poche, 1998

Marvin Minsky, "La société de l'esprit", Interéditions, 1997

Jean Piaget, Bärbel Inhelder, "La psychologie de l'enfant", PUF col. Que sais-je ?, 2003

Alan Turing, Jean-Yves Girard, "La machine de Turing", Le Seuil, 1999

Jean Sallantin et Jean-Jacques Szczeciniarz, "Le Concept de preuve à la lumière de l'intelligence artificielle", Presses universitaires de France, 1999

Lucien Sfez, "Critique de la communication", Le Seuil, 1992

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 & Hans Haacke, "Esthétique des systèmes", Les presses du réel, 2015

GAMEJAM, INITIATION CODE

ATELIER DE CRÉATION

ÉQUIPE ENSEIGNANTE Hervé Jolly, Thomas Bellet

SEMESTRE D'ÉTUDE S1

CONTENU Une plongée les mains dans le cambouis du code, passant par la réalisation d'un projet interactif simple, en partant des Game Ideas de Pippin Barr.

MÉTHODE Atelier de création

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

VISÉE PÉDAGOGIQUE

Capacité à formuler un processus sous forme de code.

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

BIBLIOGRAPHIE

LEVIN Golan & 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 & 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 & BRISTOW Dan, Post Memes - Seizing the Memes of Production !, Punctum Books, 2019

PERFORMER L'IMAGE

ATELIER DE CRÉATION

ÉQUIPE ENSEIGNANTE Emmanuelle Baud, Stéphane Moinet, Colin Péguillan

SEMESTRE D'ÉTUDE S2

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.)

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

IMAGES DE SYNTHÈSE - HISTOIRE ET MISE EN ŒUVRE COURS & ATELIER DE CRÉATION

ENSEIGNANT Gilbert Louet

SEMESTRE D'ÉTUDE S1

CONTENU Il s'agit d'un workshop se déroulant sur trois journées. Une première journée pour présenter les fondements de l'image de synthèse à travers un parcours chronologique illustré par de nombreux documents. Les deux jours suivants servent à guider l'étudiant(e) dans la réalisation d'une animation personnelle inspirée du court-métrage « Luxo-Jr » de John Lasseter.

MÉTHODE Cours magistral + travaux dirigés ; 3 jours par groupe.

ÉVALUATION L'évaluation sera faite sur la présence, et la qualité de la réalisation personnelle

BIBLIOGRAPHIE

Une histoire française de l'animation numérique, Pierre Hénon, Ensad Edition 2018

**SESSION PEINTURE
ATELIER DE CRÉATION**

ENSEIGNANT François Delaunay

SEMESTRE D'ÉTUDE S1/S2

CONTENU développer une recherche picturale autour de la notion de "paysage traversé" qui s'appuie sur les notions de point de vue, cadrage, rythme et temporalité.

MÉTHODE Atelier pratique

ÉVALUATION Accrochage collectif en fin de session.

CHAMP DE RÉFÉRENCES

Land art, David Hockney, Didier Marcel, Pierre Malphette, Vincent Lamouroux, Tim Eitel, Jean Claracq, Mairead O'hEocha, Paul Recio, Nicolas Moulin, Ed Ruscha, Adrian Schiess.

SESSION PRISE DE SON/ÉDITION/CRÉATION

ATELIER DE CRÉATION

ENSEIGNANT Jean-Christophe Desnoux

SEMESTRE D'ÉTUDE S1

CONTENU La session prise de son, édition et création électroacoustique plonge les étudiant directement dans la pratique des basiques du sonore (prise de son, édition, traitement et création) avec pour objectif la création individuelle d'une petite création électroacoustique...avec le logiciel Audacity.

MÉTHODE Atelier de prise de son et de création par groupe.

ÉVALUATION Présence continue de la session et rendu d'une petite séquence sonore.

BIBLIOGRAPHIE

Pour une écriture du son de Daniel Deshays,

SESSION PHOTOGRAPHIQUE

ATELIER DE CRÉATION

ENSEIGNANT Xavier Zimmermann

SEMESTRE D'ÉTUDE S1

CONTENU

Session de trois jours - Le premier jour est consacré au visionnage de plusieurs artistes photographes dans le cadre d'un cours sur l'histoire de la photographie. Le sujet, en rapport avec les artistes abordés, est discuté avec l'ensemble des étudiants, qui sont libres d'interpréter le sujet. C'est le point de vue et l'articulation du travail avec ses contraintes qui est le nœud de cette séquence.

MÉTHODE Cours magistral, atelier de création

ÉVALUATION Présence et participation.

VISÉE PÉDAGOGIQUE Créer une session où la théorie se mélange avec expérimentation et production

CHAMP DE RÉFÉRENCES

Daren Almond, Alain Paiement, Rodney Graham, Thomas Demand, Sophie Riestelhuber, Nicolas Nixon.

SESSION IMAGES ANIMÉES 1.0

ATELIER DE CRÉATION

ÉQUIPE ENSEIGNANTE Stéphane Moinet, Agathe Servouze, Léonard Faulon

SEMESTRE D'ÉTUDE S1

CONTENU

A partir d'une entrée thématique (de l'image fixe à l'image animée) et d'une présentation d'œuvres relevant de l'histoire de l'animation, l'étudiant sera initié aux techniques numériques d'images animées en 2D. Il produira une courte animation expérimentale qui fera l'objet d'une projection collective ainsi qu'une discussion critique pour conclure la session.

MÉTHODE Atelier de création, session de deux jours 1/2 avec production individuelle

ÉVALUATION

Présence et investissement lors de la session.

CHAMP DE RÉFÉRENCES

Eadweard Muybridge, Etienne Jules Marey, Emile Reynaud, Norman McLaren

SESSION IMAGES ANIMÉES 2.0

ATELIER DE CRÉATION

ÉQUIPE ENSEIGNANTE Stéphane Moinet, Agathe Servouze, Léonard Faulon, Marine Pagès

SEMESTRE D'ÉTUDE S1/S2

CONTENU

A partir d'une image produite en cours de dessin, l'étudiant est invité à réaliser individuellement une boucle animée dessinée non narrative. L'enjeu n'est pas de raconter une histoire mais de penser apparition, disparition, déformation, évolution, rythme, mouvement, forme... Toutes les techniques d'animation, les hybridations et les expérimentations sont les bienvenues. Une projection et une discussion critique concluent les trois jours. Le travail produit sera poursuivi dans le cadre d'une session Volume où l'étudiant sera appelé à fabriquer son propre support de projection.

MÉTHODE Atelier de création, session de deux jours et 1/2 avec production individuelle

ÉVALUATION

Présence et participation active à la session. Qualité de réalisation et de présentation des travaux.

CHAMP DE RÉFÉRENCES

Robert Breer, Hippolyte Hentgen, Zbigniew Rybczynsky, Marie Paccou, William Kentridge, Boris Labbé, Oscar Rana, Cynthia Alfonso, Volvulen, Alexis Jamet, Insa (street Art)

SESSION IMAGES ANIMÉES 3.0

ATELIER DE CRÉATION

Animation en forme de Haïkus

ÉQUIPE ENSEIGNANTE POITIERS - Stéphane Moinet, Agathe Servouze, Léonard Faulon, Damien Saada

ÉQUIPE ENSEIGNANTE ANGOULÊME - Claire Fouquet, Vincent Villalta, Sam Neuhard,

SEMESTRE D'ÉTUDE - S2

CONTENU

Dans le cadre de cette session, les étudiants sont appelés à participer individuellement ou collectivement à la réalisation d'une animation avec les étudiants d'Angoulême (en distanciel) à partir d'un texte donné (haïkus de Cherry Smith / en anglais). Nous élaborerons en groupe les contraintes de réalisation (couleur, graphismes, cadrages...) pour permettre de trouver une cohérence d'ensemble et d'une narration portée par ces choix graphiques. Nous travaillerons particulièrement sur la relation entre le son et l'image, le rapport de plan et au montage global de l'œuvre en se posant la question « Qu'est ce qui fait narration, qu'est ce qui fait cinéma ? » Une projection collective du travail global monté et une discussion critique concluent la session.

MÉTHODE Atelier de création, session de deux jours ½

ÉVALUATION

Présence et participation active à la session. Qualité de réalisation et de présentation des travaux.

CHAMP DE RÉFÉRENCES

Haïkus -anthologie du poème court japonais -collectif, poésie Gallimard, L'art du haïku de Pascale Senk, livre de poche ; Cent onze haïku de Matsuo Basho, ed. Verdier ; *Jours d'Hiver* (œuvre collective à partir d'un poème de Basho) ; les films de Youri Norstein, Jonathan Hodgson,...

SESSION INITIATION VIDÉO

ATELIER D'INITIATION

ÉQUIPE ENSEIGNANTE Léonard Faulon, Stéphane Moinet, Colin Péguillan, Damien Saada

SEMESTRE D'ÉTUDE S1

CONTENU Session d'initiation vidéo. Elle permet aux étudiants de découvrir et de prendre en main les outils numériques liés à l'image en mouvement (tournage, montage et trucage).

MÉTHODE Atelier pratique de réalisation.

ÉVALUATION Présence et participation active.

WEBDOC

ATELIER DE CRÉATION

EQUIPE ENSEIGNANTE Léonard Faulon, Aurélien Bambagioni, Stéphane Moinet, Colin Péguillan

SEMESTRES D'ÉTUDE S1/S2

CONTENU Cette session proposée sur 2 temps distincts (fin du premier semestre et fin du second) offre aux étudiants la possibilité de réaliser un projet de webdocumentaire. L'étudiant sera placé comme acteur et citoyen dans le champ de la création vidéo contemporaine et devra inscrire sa réflexion autour d'une mise en forme vidéo et narrative pour le web, en ayant comme perspective de considérer la notion d'interactivité comme un élément central de sa narration.

MÉTHODE Atelier de création

- Étude de web documentaires ou d'œuvres multimédia en ligne existants.
- Écriture et scénarisation, tournage / montage, habillage graphique, interface web et mise en ligne.
- Apprentissage technique de logiciels de gestion de contenus et d'interactivité en ligne.

Sur 3 jours au premier semestre et 3 jours au second semestre.

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

CHAMP DE RÉFÉRENCES

Climat sous tension (TV5 Québec Canada et TV5 Monde) / Mémoire en jachère (CRMT Limousin) / Prison Valley (Arte TV) / Pinpoint (ONF NFB) / Site de l'ONF (créations interactives) - <https://www.nfb.ca/interactive/> /Projet Molécules – 22.7°C (Arte Concert)

ÉDITION, UNE PREMIÈRE APPROCHE

ATELIER DE CRÉATION

ENSEIGNANT Thomas Leblond

SEMESTRE D'ÉTUDE S2

CONTENU Ce premier essai d'édition permettra de réfléchir au design éditorial comme l'ensemble des décisions que prend un designer (un éditeur, un artiste) afin d'assembler, organiser et donner forme au livre. Il en résulte alors un objet tout à fait singulier - un point de vue. Seront donc abordées, de manière simple s'agissant d'un premier exercice, des questions de design éditorial et de design graphique allant - de la structuration du livre à la traversée de ses nombreux espaces, - du rapport texte-image et des effets de l'un sur l'autre, - de la page et de la hiérarchisation des contenus, - de l'importance du choix d'un caractère et la composition des textes, - du mot dans la page jusqu'à pourquoi pas, certaines règles orthotypographiques. Confronté-es très concrètement au travail d'édition, de design et de production, vous découvrirez qu'il faut souvent anticiper et prévoir et qu'en s'appuyant sur les contraintes, voire lorsqu'elles sont intégrées au projet, elles deviennent un élément de vocabulaire qui participe aussi au sens du livre.

MÉTHODE Travail par groupe de deux étudiant·e·s. Enseignement pratique sous forme d'ateliers collectifs, sur rendez-vous, et à distance. Présence aux ateliers, cours et prises de rendez-vous sont obligatoires.

ÉVALUATION Présence, assiduité, participation et résultats

BIBLIOGRAPHIE

Richard Hollis, *Le graphisme de 1890 à nos jours, nouvelle édition augmentée*, Thames and Hudson, Paris, 2002 / Roxane Joubert, *Graphisme, Typographie, Histoire*, Flammarion, 2005 / Michel Wlassikoff, *Histoire du graphisme en France, Les Arts décoratifs et Dominique Carré éditeur*, Paris, 2005, 2021 / Revue Faire, *Regarder le graphisme*, Empire éditions, Paris, depuis 2017 / Jost Hochuli, Robin Kinross, *Designing books. Practice and theory*, Hyphen, London, 1996 / Jost Hochuli, *Le détail en typographie*, éditions B42, Paris, 2010 / Ellen Lupton, *Comprendre la typographie*, Pyramyd, 2007 / Muriel Paris, *Petit manuel de composition typographique*, 4e édition, Éditions Muriel Paris, Paris, 2002 / *Lexique des règles typographiques en usage à l'Imprimerie nationale*, Imprimerie nationale, 6e édition, 2007 / *Guide du typographe romand*, Groupe de Lausanne de l'Association suisse des typographes Lausanne, 1993

SESSION DESSIN

ATELIER DE CRÉATION

ENSEIGNANT Marine Pagès

SEMESTRE D'ÉTUDE S1

CONTENU Mettre en relation les médiums du dessin et de la photographie, les associer, les mêler. La ville de Poitiers sera le point de départ pour regarder, enregistrer, chercher ce qui « faire dessin ». Photographie la ville, ses détails. À travers des déambulations dans la ville cette session explorera l'idée d'un dessin qui s'ignore par le biais de relevés photographiques. Dans un premier temps il s'agira d'effectuer un relevé de notations photographiques et dessinés dans la ville. Puis de mettre en relation photographie et dessin, par la réalisation de photo/dessin ou d'un dessin/photo qui se répondent.

Accrochage et installation en fin de session.

MÉTHODE Session

ÉVALUATION Présence, investissement et qualité des propositions

VISÉE PÉDAGOGIQUE Observer, prélever, trier, expérimenter, noter, dessiner...

CHAMP DE RÉFÉRENCES

Gabriel Orozco, Silvia Bachli, Gilian Gelzer, Robin Rhode, Ellsworth Kelly, Daphné Le Sergent, Dirk Zoete, Rainier Lericolais, Nils Yalter...

SESSION DESSIN – LES ETATS DU PAPIER ATELIER DE CRÉATION

ENSEIGNANTE Marine Pagès

SEMESTRE D'ÉTUDE S1

CONTENU En dessin, le papier est souvent comparé à la peau sur lequel des lignes, des ombres, des traits viendraient s'inscrire. Mais, si on envisage le papier comme un corps palpable et concret avec des bords, des angles, un poids, etc. et non plus uniquement comme un support réceptacle d'un geste graphique, il devient alors un espace et un matériau en soi. Expérimenter, produire.

MÉTHODE Session

ÉVALUATION Présence, curiosité, expérimentations et engagement personnel

VISÉE PÉDAGOGIQUE Cette session se propose de prendre en compte le papier avec son format, son grain, son épaisseur, sa couleur et le maximum de possibilité de dessins qu'il propose. À partir de votre collecte de papier différents et en fonction des qualités propres à chaque papier, et d'exercices divers liés à des gestes, des actions, des mots, nous expérimenterons avec le papier pour réaliser un dessin, et/ou une installation et/ou un volume.

CHAMP DE RÉFÉRENCES

Manon Bellet, Ignacio Uriarte, Fransiska Furter, Michel Blazy, Bruno Munari, Gyan Panchal, Pistoletto, Latifa Echelchik, Aristide Bianchi, Simon Hantai, Robert Rauschenberg, Marie-Jeanne Hoffner, Rainier Lericolais

META-MARDI

ATELIER DE CRÉATION

ÉQUIPE ENSEIGNANTE Hervé Jolly – Thomas Bellet

ANNÉE D'ÉTUDE toutes années

SEMESTRE D'ÉTUDE tous semestres

CONTENU Un mardi tous les quinze jours, un atelier le soir après les cours, orienté explicitement vers l'exploration et la pratique de création d'environnements interactifs en réalité mixte. Une pratique tout au long de l'année, et une présentation en public des productions lors de la Gamers Assembly.

L'atelier est ouvert à toutes les années sur inscription, avec une limite de 15 participant·e·s.

MÉTHODE Atelier de création

ÉVALUATION Fair-play, engagement, production.

VISÉE PÉDAGOGIQUE

Expérimentation des hypermondes, métaverses et autres réalités alternatives.

Mise en place d'interactions et de narrations environnementales.

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

BIBLIOGRAPHIE

LEVIN Golan & Brain Tega, Code as Creative Medium- A Handbook for Computational Art and Design, MIT Press, 2021

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

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