

EESI

**CAHIER DE COURS
DNA 2**

**POITIERS
2021-2022**

HACKTEURS ET HACKTRICES - 10 ANS DE JEUX DANS LA VILLE WORKSHOP

EQUIPE ENSEIGNANTE Hervé Jolly – Gilbert Louet - Thomas Bellet

SEMESTRE D'ÉTUDE S3

CONTENU En parallèle d'un atelier semblable se déroulant à Angoulême entre l'ÉESI et l'ENJMIN, une mise en route de l'année. Au travers d'une performance et d'un objet mise en scène vous allez hacker de manière ludique l'espace urbain pour faire vivre une nouvelle expérience aux usager·e·s. Le rendu de votre projet sera une vidéo permettant de saisir le résultat de votre intention. Au choix, une action répliquable ou spécifique à un lieu

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.

Repenser l'usage de l'espace urbain.

Cibler les espaces et les contextes.

Proposer une expérience à vivre avec les passants ou un public cible spécifique (joueur·euse de terrain de foot, arrêt de bus, école...).

Réenchanter le quotidien

BIBLIOGRAPHIE

DORNE Geoffrey, Hacker Citizen, Tind, 2016

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

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

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

**PENSER L'ART
COURS**

ENSEIGNANTE Hélène Giannecchini

ANNÉE D'ÉTUDE DNA2 & 3

SEMESTRE D'ÉTUDE S3/S5

CONTENU Ce cours propose une lecture attentive, partagée et commentée de grands textes contemporains qui appartiennent soit directement au domaine de l'histoire de l'art soit, de manière plus élargie, à celui des sciences humaines. Il s'agit de se confronter ensemble aux grandes questions qui traversent notre époque et contribuent à façonner le champ de l'art.

MÉTHODE Cours magistral

ÉVALUATION Assiduité, réalisation d'un carnet de références sur l'année & devoir écrit.

VISÉE PÉDAGOGIQUE Se familiariser avec les grands textes de l'art, construire et articuler une pensée théorique, maîtriser les enjeux contemporains.

BIBLIOGRAPHIE

Elisabeth Lebovici, *Ce que le sida m'a fait*, Paris, Jrp Ringier, 2017.

Sarah Mazouz, *Race*, Paris, Anamosa, 2020.

Linda Nochlin, *Femmes art et pouvoir*, Paris, Jacqueline Chambon, 1993.

Julie Sermon, *Morts ou vifs. Contribution à une écologie pratique, théorique et sensible des arts vivants*, Paris, B42, 2021.

RENAISSANCES, ACTUALITE D'UN PLURIEL COURS

ENSEIGNANTE Sabine Barbé

SEMESTRE D'ÉTUDE S3/S4

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 XVIIe 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

RÉCITS D'UNE AUTRE HISTOIRE. COURS

ENSEIGNANT François Delaunay

SEMESTRE D'ÉTUDE S3

CONTENU Seront étudié 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

Atlas mnémosyne de Aby WARBURG, Kapwani KIWANGA, Sammy BALOJI, Yesmine BBEN KEHLIL, Meschac GABA, Lebohang KGANYE, Roméo MIVEKANNIN, Lamia JOREIGE, Dalila Dalléas Bouzar, Meriem Bennami, Moridja Kitenge Banza, Vincent Meessen, Zineb Sedira, Kader Attia, Tuli Mekondjo, Mary Sibande, Bouchra Khalili, Otobong Nkanga, Gosette lubondo, Yinka Shonirabe, Rosana Paulino, Gerhard Richter, Giulia Andreani, Maria Thereza Alves, Alfredo Jarr, Marie Voignier, Georges Adeagbo, exposition Congo Far West,

SYSTÈMES INTERPRÉTATIFS DES IMAGES

COURS

ENSEIGNANT Athanassios Evangelou

SEMESTRE D'ÉTUDE S3/S4

CONTENU Introduction critique aux systèmes de lecture et d'analyse des images. Il s'agit d'une série de lectures passant en revue les principaux prismes à travers lesquels s'impose l'appréciation des images : philosophique, religieux, sociologique, historique, esthétique, sémiologique/médiologique et économique/financier. Histoire des idées philosophiques, théologiques et sociologiques sur l'image.

MÉTHODE Cours magistral + exposés étudiants. En option, le cours théorique peut se prolonger par une expérience *hands-on, minds-on* (expérimentation-conceptualisation) dans le CosmosLab.

ÉVALUATION Présence, évaluation des exposés, ECTS

VISÉE PÉDAGOGIQUE Acquérir les outils et méthodes d'analyse des images. Développer l'idée de la polysémie des images. S'habituer à penser ses projets et écrire sur sa propre pratique artistique.

BIBLIOGRAPHIE

Aristote, Poétique - Roland BARTHES, Mythologies - Roland BARTHES, Rhétorique de l'image - Walter BENJAMIN, L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique - Emmanuel KANT, Critique de la faculté de juger - François DAGOGNET, Philosophie de l'image - Régis DEBRAY, Vie et mort de l'image - Une histoire du regard en Occident - Umberto ECO, Sémiotique et philosophie du langage - Umberto ECO, Les limites de l'interprétation - Marc JIMENEZ, Qu'est-ce que l'esthétique - Martin HEIDEGGER, Chemins qui ne mènent nulle part - Marie-José MONDZAIN, Image, icône, économie - Les sources byzantines de l'imaginaire contemporain - Raymonde MOULIN, Le marché de l'art : Mondialisation et nouvelles technologies - Friedrich NIETZSCHE, Crépuscule des idoles - Alain QUEMIN, L'art contemporain international: entre les institutions et le marché - Platon, Le banquet - Jacques RANCIERE, Le Partage du sensible : Esthétique et politique - Paul RICŒUR, La Métaphore vive

ENGLISH LANGUAGE SKILLS 3 & 4 COURS

ENSEIGNANT Mark Kerridge

SEMESTRE D'ÉTUDE S3/S4

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 Évaluations écrites, contrôle continu, présence et participation.

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.

DESSIN, SUITE - HISTOIRE, ACTUALITÉ, RENCONTRES ET DÉCOUVERTES. COURS & ATELIER DE CRÉATION

ENSEIGNANTE Marine Pagès

SEMESTRE D'ÉTUDE S3/S4

CONTENU Ce cours composite s'organise en deux parties. Il propose une histoire libre du dessin (émancipation, actualité, exposés, rencontres) ainsi qu'un temps de pratique dessinée. Le temps de pratique sera divisé en deux : au premier semestre, des séances de dessin d'observation (outils, proportions, valeurs, cadrage, formats, etc.) et au second semestre, il sera dédié à un projet dessiné personnel.

MÉTHODE Cours, Discussion, présentation, séance pratique, en atelier et en extérieur.

ÉVALUATION Participation, investissement, curiosité et qualité des propositions.

VISÉE PÉDAGOGIQUE Élargir ses connaissances en dessin, positionner son travail en regard de l'actualité artistique. Pratiquer, regarder, construire.

BIBLIOGRAPHIE

- Vitamine D I, II, III Nouvelles perspectives en dessin, Phaidon, 2006, 2013, 2021
Alberto Giacometti, Écrits, éd. Hermann, 2007
On line, drawing through the twentieth century. Moma. 2010
Alexander Cozens, Nouvelle méthode pour assister l'invention dans le dessin de compositions originales de paysages, Allia. Paris. 2005
Jacques Derrida, Mémoires d'aveugles. L'autoportrait et autres ruines, Paris, RMN, 1990
Sol LeWitt, cat expo, Centre Pompidou Metz, 2012
Traits papiers, un essai sur le dessin contemporain, Genève, 2012, L'apage et éditions Atrabilre
Vers le visible – 1964-1980, Paris, Roven éditions, 2013
Thierry Davila, *Marcher, Créer. Déplacements, flâneries, dérives dans l'art de la fin du XXe siècle*, éd. du Regard, 2002
Jacques Derrida, *Mémoires d'aveugles. L'autoportrait et autres ruines*, Paris, RMN, 1990
Les propos sur la peinture du moine Citrouille-Amère, traduction et commentaire de Pierre Ryckmans de Tao Shi, Plon
Le dessin hors papier. Sous la direction de Richard Conte, coll. arts et monde contemporain, Publications de la Sorbonne, 2009
Du dess(e)in, entre projet et procès. Sous la direction de Anaël Lejeune et Raphaël Pirenne. Revue Sic
Phillipe Comar, *La perspective en jeu*, Gallimard, coll. Découvertes,
Le travail du dessinateur, Alfred Kubin, Allia
La Part de l'Œil n° 6 – 1990, "Le dessin".
Saul Steinberg : L'écriture visuelle, Strasbourg, éditions des Musées de Strasbourg, Coll. Art Modern 2009
Comme le rêve le dessin, sous la direction de Philippe-Alain Michaud, Paris, Musée du Louvre, Centre Pompidou, 2005.
Jacques Derrida, *À dessein, le dessin*, Rouen, Franciscoparis éditions

Revue de dessin : Collection, The Drawer, Fukt, a magazine for contemporary drawing, Rouge Gorge, Frederic Magazine, Roven, revue sur le dessin contemporain, Les cahiers dessinées

IMAGE/ESPACE SONORE COURS & ATELIER DE CRÉATION

EQUIPE ENSEIGNANTE Jean-Christophe Desnoux, Damien Saada

SEMESTRE D'ÉTUDE S3/S4

CONTENU

Le cours 'image/espace sonore' vise à élargir et à travailler en profondeur une relation entre le son et une image filmée ou un espace d'installation..., et se proposera d'analyser des films historiques, des vidéos, du théâtre, du cinéma expérimental, de la performance, des installations, etc. dans leur parti pris de la création sonore.

L'atelier donnera les moyens techniques de fabriquer sa propre matière sonore avec l'aide d'outils créatifs appropriés (Live, ...). Il initiera aux techniques basiques de traitements, de mixages et de spatialisation du son autour d'une image ou d'un espace.

Un workshop avec Stéphane Marin est prévu au second semestre ; il portera sur « *re_COMPOSED re_ALITY* » qui est l'aboutissement logique d'une démarche de co-composition avec le réel. Nous aborderons à travers l'exposition de notre démarche les notions de paysage sonore, d'écologie sonore et d'art de l'écoute. À la demande de certaines institutions, il pourra être demandé de façon facultative de petites créations sonores ou prises de son :(les rencontres Michel Foucault, projet *les Mirages*, etc.).

MÉTHODE

Cours et ateliers de réalisation

Cours, Ateliers, Écoute, Visionnement

Approfondissement des techniques avancées du studio avec Damien Saada

ÉVALUATION Présence et participation active en cours et rendu de travaux liés à la réalisation d'un projet de création sonore lié à l'image ou à l'espace.

CHAMP DE RÉFÉRENCES

Arte Radio, Silence Radio, Phonurgia

De l'écriture sonore de Daniel Deshays,

Pour une écriture du son de Daniel Deshays,

Recherche et expérimentation sonore. Le récit sonore. Art, son et média.

L'image sonore. : son / arts plastiques, (J.Y.Bosseur).

L'espace sonore. Le son comme matière-croisements et analogies (Cage, Viola, Neuhaus,...).

Le récit sonore - Le son et l'image, le son et l'espace

Analyse et étude de la bande-son (cinéma, vidéo : M. Fano, M.Chion, D. Deshays,...).

Les dispositifs : installations sonores et interactivité (, Ikeda, ...).

Philippe Langlois, R. Murray Schaefer, Cage,...

ÉDITION D'UN TRAVAIL GRAPHIQUE COURS & ATELIER DE CRÉATION

ENSEIGNANT Thomas Leblond

SEMESTRE D'ÉTUDE S2

CONTENU Ce travail d'édition permettra de réfléchir à la publication d'un ensemble dessiné et graphique. Il s'agira pour l'étudiant-e de partir d'un travail existant afin de le reformuler, de le redéployer et de le réécrire d'une certaine façon dans l'espace du livre. Seront abordées de manière fondamentale des questions de design graphique allant : – de la structuration d'un livre à la traversée de ses espaces (pour certains plutôt codifiés), – du rapport texte-image et inversement image-texte, – de la page et la hiérarchisation des différents contenus, – de l'importance du choix d'un caractère et la composition des textes, – du traitement des images jusqu'à pourquoi pas certaines règles orthotypographiques. Confronté-es très concrètement au travail d'édition vous découvrirez qu'il faut savoir anticiper et qu'en s'appuyant sur les contraintes propres à cette pratique, elles deviennent des éléments de vocabulaire qui participent pleinement 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

Jost Hochuli, *Un design de livre systématique ?*, B42, Paris, 2021

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

ANIMATIONS HYBRIDES COURS & ATELIER DE CRÉATION

EQUIPE ENSEIGNANTE Gilbert Louet , Agathe Servouze

SEMESTRE D'ÉTUDE S4

CONTENU Chaque moment d'atelier débutera par des projections de films sur une thématique autour de l'hybridation. Nous aborderons entre autres choses la question des choix techniques des réalisateurs. Les projets personnels seront nourris par les échanges d'idées et les formations pratiques et techniques. Nous explorerons par exemple le potentiel que représente l'outil de dessin dans l'espace 3D *Grease Pencil* du logiciel Blender. Il permet de combiner le dessin d'animation à l'intérieur même d'une scène 3D, animée ou non. Il est ainsi possible de créer un film d'animation hybride où 2D et 3D cohabitent ou fusionnent ensemble.

MÉTHODE Atelier de 7 demi-journées (semaines paires)

ÉVALUATION

Sur la présence et l'investissement

Sur la réalisation d'un prototypage de projet personnel ou collectif (maquette 2D, 3D...)

BIBLIOGRAPHIE

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

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

META-MARDI
ATELIER DE CRÉATION

EQUIPE 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

DESSIN EDITION

APPROFONDISSEMENT

EQUIPE ENSEIGNANTE Marine Pagès, Thomas Leblond

SEMESTRE D'ÉTUDE S3/S4

CONTENU L'approfondissement Dessin-Édition se propose de penser la pratique artistique dessinée notamment sous le biais de la question de l'édition – entendue dans un sens large. Que le dessin soit un outil, un moyen de recherche, de compréhension et d'analyse ou une œuvre aboutie, il s'immerse dans les différentes pratiques, il sera donc question d'un dessin ouvert et transversal. C'est quoi éditer aujourd'hui ? Comment éditer peut nourrir le travail artistique, poser d'autres questions et/ou devenir un des enjeux du travail.

MÉTHODE Les séances rythmées par demi-journée s'organiseront autour de propositions thématiques liées aux questions de gestes, d'outils, de formats, de supports et viendront alimenter une pratique du dessin personnelle mise en relation avec la création et la fabrication de petites éditions.

ÉVALUATION Contrôle continu. Présence, curiosité, engagement personnel et qualités des réalisations.

VISÉE PÉDAGOGIQUE Les questions abordées seront celles du statut du dessin contemporain, de ses possibles et de la relation avec des objets éditoriaux, du contenu aux formes plastiques.

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.

CHAMP DE RÉFÉRENCES

Éric Watier, Camille Bondon, Alex Chevallier, Julie Redon, Bruno Munari, Georg Maciunas, Irma Blank, micro-éditions...

PLAYTIME APPROFONDISSEMENT

EQUIPE ENSEIGNANTE Hervé Jolly, Thomas Bellet

SEMESTRE D'ÉTUDE S3/S4

CONTENU L'approfondissement PLAYTIME propose d'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 Atelier de création

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

VISÉE PÉDAGOGIQUE

Comprendre l'intrication art & jeu.

Connaître son histoire et son actualité.

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

BIBLIOGRAPHIE

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

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

BITTANTI Matteo & QUARANTA Domenico, *GameScenes. Art in the Age of Videogames*, Johan & Levi, 2006

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

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

FAITS DIVERS SEQUENCE

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

SEMESTRE D'ÉTUDE S3

CONTENU Pour un grand nombre d'entre nous, les confinements dûs à la crise sanitaire de la COVID 19 en 2020, ont modifié notre rapport au réel et notre rapport à la consommation de biens culturels ou d'objets d'informations. La forme dite documentaire - avec l'avènement des plateformes vidéo, des grands reportages journalistiques, des réseaux sociaux et des podcasts - reprend place aux cœurs des enjeux de la création ou de l'information. Cette séquence en DNA2 met l'accent sur la démocratisation des outils numériques en passe de devenir les moyens et supports principaux pour documenter et informer le monde. À travers des études et des productions de formes documentaires animées et/ou jouables (jeux vidéo, enquêtes, etc.), sonores (podcasts), photo ou vidéo (reportages, captations du réel, etc.), dessinées ou peintes.

MÉTHODE Séquence théorique et pratique.

ÉVALUATION Présence et ponctualité, participation et investissement dans l'aspect collectif ou individuel de la séquence. Engagement citoyen

CHAMP DE RÉFÉRENCES

LSD - la série documentaire sur France Culture, Tënk - plateforme indépendante dédiée au documentaire d'auteur.trice.s sur Internet, Le Collectif nouveau document sur Instagram et ses photographes indépendant.e.s, Charles Thiéfaine, Éric Tabuchi, Frédéric Lefever, Yvan Salomone, Camille Beauplan, Alain Della Negra, la dessinatrice Coco, l'Agence Magnum, La revue dessinée, TOPO, etc.

JUBILATION ! SÉQUENCE

EQUIPE ENSEIGNANTE François Delaunay, Marine Pagès

SEMESTRE D'ÉTUDE S3/S4

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. A 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.

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 & Giquel, Ashley Hans Scheirl, Lily Van Der Stocker, Robert Rauschenberg, Hannah Höch, Christine & Irene Hohenbücher, Karen Kilmnik, 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 Baloji, Kapwani Kiwanga, El Anatsui, David Salle.

TERRITOIRES ET UTOPIES

SÉQUENCE

EQUIPE ENSEIGNANTE Xavier Zimmermann, Jean-Christophe Desnoux

SEMESTRE D'ÉTUDE S3/S4

CONTENU Le travail demandé dans la séquence « Territoires et Utopies » se construit en deux temps. Il s'agit tout d'abord d'inventer et de créer un territoire fictif avec le ou les médiums au choix : Peinture, photographie, collage, installation, volume, son etc... Dans un deuxième temps, il sera question de créer une narration autour de ce territoire et de positionner le tout dans un espace d'exposition.

MÉTHODE Séquence

ÉVALUATION Présence, rendu du travail régulier, ECTS

VISÉE PÉDAGOGIQUE Projet plastique à caractère multimédia englobant plusieurs disciplines

CHAMP DE RÉFÉRENCES

Thierry Urbain, James Casabere, Absalon, Alain Bulblex

COSMOSLAB, UNE SORTIE DANS L'ESPACE COOPERATION, HYBRIDATION DES PRATIQUES ET INTEROPERABILITE... SÉQUENCE

EQUIPE ENSEIGNANTE Hervé Jolly, Gilbert Louet, Athanassios Evangelou, Jean-Christophe Desnoux, TAP Thomas Bellet, Damien Saada

SEMESTRE D'ÉTUDE S4

CONTENU

CosmosLab s'inspire de la modularité, des techniques et coopérations de la Station Spatiale Internationale. C'est un espace d'expérimentation de projets artistiques mettant en œuvre des outils et concepts liés à l'informatique.

Les connexions dynamiques créées sur place, fruits de *hands-on*, *minds-on*, forment les points centraux et importants du programme. Coopérations et enjeux communs permettent des espaces d'explorations et de pratiques qui vont au-delà de ce que l'on peut faire ou imaginer chacun·e de son côté.

Modules prêts à l'arrimage : Interactif, Immersif, Génératif, Intelligent, Robotique, Cybernétique, Biologique, Spatial, Spéculatif, SonArt, Mégadonnées, NFTs (art sur blockchain).

MÉTHODE Le programme comporte un ensemble de temps réguliers : chaque semaine, une demi-journée sera consacrée à une thématique correspondant à un ou plusieurs modules. Une autre demi-journée sera consacrée aux retours et partages d'idées, suivant les thématiques exposées. En parallèle, le projet personnel trouve sa place rapidement par expérimentations multiples et successives. Des ateliers techniques seront proposés pour améliorer les pratiques, et enfin, des rendez-vous communs d'esquisse/prototypages seront instaurés régulièrement, comme autant de rendus d'expérimentations du projet personnel.

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

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

BRAYER Marie-Ange & ZEITOUN Olivier, *La fabrique du vivant*, HYX, 2019

BUREAUD Annick et al., *All Women Crew - Celebrating Women in Art, Astronautics and Astronomy*, 2020, podcasts, http://archive.olats.org/space/sasc21/2020/sasc21_2020.php

BUREAUD Annick et al., *Space, Art, Science and Culture Of Some Visions in/for the 21st Century*, 2019, podcasts, http://archive.olats.org/space/sasc21/2019/sasc21_2019.php

MATNEY Lucas, *The Cult of CryptoPunks*, TechCrunch, 2021

<https://techcrunch.com/2021/04/08/the-cult-of-cryptopunks/>

GERE Charlie, *Art, Time and Technology: Histories of the Disappearing Body*, Berg, 2005

BESSETTE Juliette, SMITH Glenn W., *The Machine as Art (in the 20th Century)*, Arts special issue, 2019

https://www.mdpi.com/journal/arts/special_issues/Machine_Art

FOL-LAYMARIE Frederic, SMITH Glenn W., *The Machine as Artist (in the 21th Century)*, Arts special issue, 2019

https://www.mdpi.com/journal/arts/special_issues/Machine_Artist

[Sarah Jane Pell, Lover Of Human Spaceflight https://www.sarahjanepell.com/](https://www.sarahjanepell.com/)

IN SITU SÉQUENCE

EQUIPE ENSEIGNANTE Chloé Dugit-Gros, Emmanuelle Baud, Colin Peguillan

SEMESTRE D'ÉTUDE S4

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 2022, nous travaillerons, comme l'année passée dans la_Zup des Couronneries, quartier urbain de Poitiers, construit dans les années 60. Nous nous rapprocherons des acteurs et des associations du quartier pour connaître son histoire, ses spécificités, son devenir (notamment dans le cadre du projet de dynamisation urbaine mise en place par la ville à l'échéance 2024.)

Il s'agit d'un atelier de pratique. Chaque étudiant développera un projet de création de pièce *in situ* qu'il réalisera au cours de la séquence. Les productions seront orientées plus particulièrement cette année, vers la question de **l'image en tant que phénomène d'apparition**. Nous travaillerons aux conditions nécessaires à son apparition en pensant des dispositifs qui seront installés dans différents lieux de ce quartier. (Installation vidéo, performance audiovisuelle pouvant intégrer une dimension coopérative avec les publics., installation lumineuse, films). La restitution se fera sous la forme d'un parcours lors d'un événement public.

Nous aurons l'occasion de rencontrer l'artiste Simon Queheillard qui réalise des 'films de rues' entre le cinéma burlesque et la performance :

"Partant chaque fois d'un principe physique et de ses variations, mes recherches se sont déroulées à travers des « films à protocoles », d'une part comme instrument d'observation, proche d'une expérience scientifique, et d'autre part dans un rapport à la performance et au cinéma burlesque. La plupart de mes films se présentent comme des « films de rue ». Dans la ville, il s'agit chaque fois pour moi de partir de l'observation d'un principe physique déjà là, et de sa capacité à générer des accidents."

MÉTHODE Atelier de création

Repérage et 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

ÉVALUATION Présence 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 & BIBLIOGRAPHIE

L'œuvre in situ : spécificité ou contexte ? [Andrea Urlberger](#), dans [Nouvelle revue d'esthétique 2008/1 \(n° 1\)](#), pages 15 à 19 /

<https://www.cairn.info/revue-nouvelle-revue-d-esthetique-2008-1-page-15.htm#>

Marcher, créer David Balula

The collected writings Robert Smithon

L'invention du quotidien Michel de Certeau

La promenade Robert Walser

Esthétique relationnelle, Nicolas Bourriaud, 1998

Art contextuel, Paul Ardenne, 2000

Art contemporain et lien social, coll imaginaire mode d'emploi, Edition cercle d'art, 2007

Art press Numero 40, La création à plusieurs, duo, collectifs et plus si affinités, avril 2016

Co-Création Marie Preston, Céline Poulin et en collaboration avec Stéphanie Airaud, éditions Empire et le CAC Brétigny, 2019

Marie Preston, collection digressions, 2021

Artistes : Marie Preston, Bertand Gadenne, Stalker, Jeremy Deller, Santiago Sierra, Julien Berthier, Gabriel Orozco, Claude Cattelain vidéo, Severine Hubard, Boris Achour, Francis Alys, David Hammons, Ryan Gander, Herman de Vries, Alison Knowles, Boran Sarjevic, Manfred Pernice, Dennis Hoppenheim, Peter Hutchinson, Vito Acconci, Jiri Kovanda, Neal Beggs, Valie export, Joan Jonas, Bas Jan Ader, Simon queiheillard, Richard Long, Gordon Matta Clark, Cornelia Parker, James Turrel, Ann Hamilton, Janet Cardiff, Groupe ZUR, Miguel Chevalier, Ettore Sottsass catalogue ' Métaphores', Buren, Laurence Wiener, Rirkrit Tiravanija, Samir Ramdani, Noé Soulier, Mickael Philippeau.

PRATIQUES D'ACCROCHAGE

ENSEIGNANTS Collectif d'enseignants

SEMESTRE D'ÉTUDE S3/S4

CONTENU La pratique d'accrochage est un rendez-vous régulier où les étudiants de DNA2 par petit groupe, accompagnés par un binôme de professeurs, choisissent un espace et font une proposition d'accrochages de pièces existantes ou créées pour l'occasion. Cet accrochage suppose une concertation préalable du groupe quant au parti-pris choisi pour cette mise en espace des pièces. Après une courte présentation, une discussion s'engage avec le groupe d'enseignants pour continuer ce travail ensemble.

MÉTHODE

Travail de recherche sur la question de l'exposition

Techniques d'accrochages

Oral de présentation

ÉVALUATION Participation active et oral de présentation

Séquence « Photographie humaniste »

ENSEIGNANTS X ZIMMERMANN

SEMESTRE D'ÉTUDE S4

La photographie humaniste est un mouvement photographique français qui réunit des photographes ayant un intérêt commun pour l'être humain dans sa vie quotidienne.

Ce courant est apparu dans les années 30 principalement dans les quartiers populaires de Paris et sa banlieue. Il a connu son plus grand essor dans les années 1960

- Contexte historique

La photographie humaniste est liée aux difficultés économiques de l'après guerre, elle témoigne des bonheurs simples de la vie mais aussi des difficultés et des injustices.

- Contexte actuel

La période du Covid 19, ajouté à la crise actuelle, a entraîné de nombreuses difficultés dans la population, les jeunes étant particulièrement touchés. Beaucoup d'étudiants ont perdu des emplois saisonniers, ou « des petits boulots ».

La pauvreté s'est accrue. Un million de personnes auraient basculé dans la précarité en raison de la crise.

- Enjeux poétiques et esthétiques de cette séquence photographique

L'environnement du sujet a autant d'importance que le sujet lui-même. Ce dernier est donc souvent photographié dans son cadre de vie intime ou en public. Certains lieux comme la rue ou les cafés pourront être largement exploités. Les étudiants seront invités aussi à s'intéresser au monde du travail, aux amis et à la famille qui les entourent.

- Etude des photographes suivant :

- Werner Bischof, Edouard Boubat, Brassai, Henri Cartier Bresson, Jean- Philippe Charbonnier, Jean Dieuzaide, Robert Doisneau, Paul Facchetti, Frank Horvat, André Kertesz, La FSA (Dorothea Lange), Gilles Peress, Marc Riboud, Willy Ronis, Sabine Weiss.

- Modalité des ateliers de la séquence

- **Tous les vendredi de 9 h 30 à 12 h 30.** Les étudiant(e)s seront invité(e)s à montrer l'avancée de leurs travaux.

- Un ou deux photographes de la liste ci-dessus seront étudiés chaque vendredi.

- **Rendu de la séquence (date ?)**

Une exposition (l'endroit reste à définir) des travaux des étudiants sera organisée en fin de session.