

Code, IA, cultures numériques

Hervé Jolly

Descriptif : contenu, problématique et objectifs pédagogiques

Une exploration de la raison computationnelle, à travers son histoire, ses usages, ses enjeux. On y traite par exemple de code, d'intelligence artificielle, de robots, de cyborgs, d'interactif et de génératif, d'ADN, de musique, d'interfaces, du vivant, de mêmes, de mutations, le tout en prenant en compte les contextes de création et réception artistique. En parallèle et en lien avec le cours de Thomas Bellet "Interaction et simulation"

Méthodologie et déroulement

Un cours construit à partir d'une approche thématique, des échanges verbaux très réguliers pour commencer à construire simplement une approche critique des enjeux et pièces étudiées, des rappels réguliers de l'extension des savoirs, quelques mises en pratique expérimentales.

Champs de référence, bibliographie

Harold Cohen, Vera Molnár, Frieder Nake, Manfred Mohr, Lillian Schwartz, Casey Reas, Hito Steyerl, Ian Cheng, Lauren McCarthy, Sougwen Chung, Mario Klingemann, Christa Sommerer & Laurent Mignonneau, Patrick Tresset...

Levin Golan et Brain Tega, Code as Creative Medium—A Handbook for Computational Art and Design, MIT Press, 2021

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

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

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

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

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

Théorie de la peinture

François Delaunay

Descriptif : contenu, problématique et objectifs pédagogiques

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

Méthodologie et déroulement

Début de cours: récapitulatif et éclaircissement des notions abordées le cours précédent.

Cours: À partir de projection de documents, images, vidéos, présentation des problématiques artistiques propres aux artistes présentés. Analyse des enjeux esthétiques, conceptuels et politiques au regard des contextes historiques particuliers. Remarques sur l'inscription des démarches dans un temps long de l'histoire de l'art (influences, positionnements et répercussion sur les générations suivantes)

Fin du cours: Interroger ces démarches à la fois dans leur contexte historique d'apparition et dans les possibles relectures aujourd'hui.

Modalités d'évaluation

- Présence, assiduité et implication dans le travail
- Capacité d'élaboration d'un processus de recherche et de création
- Positionnement du travail : pertinence des références et des connaissances mobilisées
- Esprit critique, ouverture
- Présentation formelle et critique du projet
- Travaux, travail écrit

Champs de référence, bibliographie

Sophie Taeuber-Arp, Hannah Höch, Marie Vassilieff, Francis Picabia, Gérard Gasiorowski, Sigmar Polke, Judith Chicago, Miriam Schapiro, Annette Messager, Virginia Woolf, Gerhard Richter, John Baldessari, Raymond Pettibon, Amélie Bertrand, Jenna Gribbon, Martha Rosler, Karen Kilimnik, Ellen Gallagher et Ida Tursic et Wilfried Mille.

English language skills 1&2

Mark Kerridge

Descriptif : contenu, problématique et objectifs pédagogiques

Consolider/renforcer les éléments de base.

Méthodologie et déroulement

Cours magistral.

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

Champs de référence, bibliographie

Grammar in Use series (Cambridge University Press)

Vocabulary in Use series (Cambridge University Press)

The Big Picture (Ellipse)

International press and websites

Histoire de l'art

Mabel Tapia

Descriptif : contenu, problématique et objectifs pédagogiques

Le retour du regard. Qu'est-ce que l'histoire (nous) fait ?

L'art contemporain est un champ dynamique qui remet en question les limites traditionnelles de la création artistique. Comprendre son histoire et sa théorie permet d'interpréter de manière critique son environnement et de développer une perspective analytique.

L'enseignement de l'histoire et la théorie de l'art se pensent à partir de la notion de situé mobilisée par la théoricienne féministe Donna Haraway à propos des processus de production de connaissances. Dans le texte « Savoirs situés : la question de la science dans le féminisme et le privilège de la perspective partielle » paru originalement en 1988, l'autrice conteste les connaissances abstraites, universelles et hégémoniques. La connaissance située prend en compte les conditions sociales, politiques et de vie spécifiques à la fois individuelles et collectives.

Le cours propose d'analyser les transformations de l'art contemporain à partir de ses généalogies multiples, en croisant histoire, théorie et pratiques critiques, pour développer une compréhension située, complexe et décentrée des enjeux artistiques actuels.

Objectifs :

- étude des œuvres et des mouvements ancrés dans des contextes locaux ou diasporiques ;
- développement de l'analyse d'images, d'œuvres et des contextes historiques ;
- analyse des généalogies personnelles, collectives ou culturelles présentes de façon explicite ou implicites dans la production artistique ;
- développement d'un esprit critique.

Méthodologie et déroulement

Chaque rencontre s'organise autour d'une œuvre ou exposition et un texte proposé à la lecture et à la discussion collective en cherchant, en même temps, des modes opératoires spécifiques à chaque séance.

Modalités d'évaluation

- Présence, assiduité et implication dans le travail
- Production régulière et significative
- Autonomie et rigueur dans le travail
- Qualité des réalisations / productions
- Positionnement du travail : pertinence des références et des connaissances mobilisées
- Esprit critique, ouverture
- Présentation formelle et critique du projet
- Présence, assiduité et implication dans le travail
- Production régulière et significative
- Autonomie et rigueur dans le travail
- Qualité des réalisations / productions
- Positionnement du travail : pertinence des références et des connaissances mobilisées
- Esprit critique, ouverture
- Présentation formelle et critique du projet
- Réalisation des projets personnels et collectifs

Recherche documentaire // Atelier d'écriture

Alexandre Pierard

Descriptif : contenu, problématique et objectifs pédagogiques

Il s'agira dans un premier temps d'une présentation de la bibliothèque afin de donner aux étudiant.es une vue d'ensemble des ressources disponibles (livres, revues, ressources en ligne : presse, vod, musique...) L'objectif est de sensibiliser aux usages de la bibliothèque et de permettre aux étudiant.es d'acquérir une certaine autonomie dans l'utilisation des ressources offertes.

Une visite groupée à la médiathèque François Mitterrand est aussi prévue afin de découvrir ce lieu, son fonctionnement et les nombreuses collections susceptibles d'intéresser les étudiant.es. (artothèque, bande-dessinée...).

Cette première approche de la bibliothèque de l'éési et de la médiathèque de Poitiers sera suivie d'une initiation méthodologique à la recherche documentaire sur des thématiques spécifiques. L'objectif sera surtout de mettre en avant l'importance des références en matière de travail artistique et d'inciter les étudiant.es à élargir ou approfondir leurs pratiques culturelles.

En fin de premier semestre ou au début du second seront mis en place des ateliers d'écriture, (essentiellement exercices descriptifs, analytiques ou critiques à partir d'images fixes ou animées) et/ou de l'apprentissage de livres choisis en concertation avec le groupe.

Méthodologie et déroulement

Ces ateliers de recherche documentaire ou d'écriture se dérouleront à la bibliothèque lors des semaines de cours.

Pour la première session les DNA1 seront séparés en 2 groupes : un groupe en début de matinée l'autre en fin de matinée.

Pour les sessions suivantes les 2 groupes alterneront une semaine sur 2

Grandmaster Flash - Night Sessions

Aurélien Bambagioni

Descriptif : contenu, problématique et objectifs pédagogiques

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 ».

Méthodologie et déroulement

Séminaire multi-année sur inscription.

Modalités d'évaluation

- Régularité, investissement, qualité et évolution des échanges durant le séminaire

Champs de référence, bibliographie

Regards croisés autour d'une histoire des médias, des arts, de la culture et du sport à travers le prisme du web - et des archives YouTube en particulier - et de ses usages.

B2UNIT // Cycle de conférences

Aurélien Bambagioni

Descriptif : contenu, problématique et objectifs pédagogiques

En complément au séminaire « Travail en cours », B2UNIT invite un·e enseignant·e / assistant·e de l'école à parler de son travail, de son actualité artistique ou de faire un focus sur une de ses œuvres spécifiques ou représentatives de ses axes de recherches.

Modalités d'évaluation

- Que les étudiant·es de l'école puissent croiser ou rencontrer le travail de leurs enseignant·es / assistant·es dans un contexte détaché de la pédagogie, en mode conférence ou prise de parole libre.

Méthodologie et déroulement

Conférence et jeu de questions-réponses

CINEESI CLUB

Colin Peguillan, Alexandre Pierard

Descriptif : contenu, problématique et objectifs pédagogiques

Le ciné-club a pour vocation d'offrir un espace de découverte, d'analyse et de discussion autour du cinéma comme forme d'expression artistique. Il s'inscrit dans une démarche qui vise à :

- Élargir la culture visuelle et cinématographique des étudiants.
- Développer une pensée critique autour des images, des récits et de leurs mises en forme.
- Créer des ponts entre les pratiques cinématographiques et les disciplines artistiques abordées à l'école (arts plastiques, design, photographie, arts numériques, etc.).
- Il permet de croiser les approches théoriques et plastiques, en mettant les étudiants au contact d'œuvres cinématographiques majeures ou alternatives.

Méthodologie et déroulement

Une projection et discussion autour d'une (ou plusieurs) œuvres filmiques.

Format des séances :

- Introduction (10 min) : présentation du film, contexte historique et artistique.
- Projection du film.
- Temps d'échange (30 à 45 min) : discussion libre ou modérée.

Programmation :

- La programmation sera assurée par les enseignants, AEA, bibliothécaire. Une séance par mois sera organisée par les étudiant.e.s.
- La programmation peut suivre des thématiques semestrielles : Exemples : "Le corps et ses représentations", "Expérimentations visuelles", "Cinéma et mémoire"...

TEMPS CONSACRÉ ESTIMÉ À L'ENSEIGNEMENT ET À LA PRATIQUE

25 images par seconde

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

Descriptif : contenu, problématique et objectifs pédagogiques

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

Champs de référence, bibliographie

/

Méthodologie et déroulement

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

Interaction et simulation - Atelier technique en lien avec "Code, IA, cultures numériques"

Thomas Bellet

Descriptif : contenu, problématique et objectifs pédagogiques

Une introduction à un ensemble commun d'outils numériques gratuits (Touchdesigner, Blender, Unity) qui permettent de couvrir les fondamentaux de la création interactive et de la simulation sur ordinateur : génération de son et de vidéo en temps réel, modélisation et animation d'objets 3D, utilisation d'un moteur de jeu et de simulation physique, création d'interfaces utilisateurs.

Méthodologie et déroulement

Ateliers techniques en demi-classe constitués d'exercices pratiques et d'accompagnement à la réalisation des projets en lien avec "Code et intelligences artificielles".

Modalités d'évaluation

- En lien avec le cours "Code, IA, cultures numériques" : production d'une œuvre interactive ou générative computationnelle et codée, avec une note d'intention, une documentation et une mise en contexte.

Regarder, peindre

Olga Boudin

Descriptif : contenu, problématique et objectifs pédagogiques

Apprendre les bases de la peinture grâce à la pratique de l'observation, de la nature morte et de la représentation du réel. Chercher la singularité de son regard et l'autonomie progressive.

Méthodologie et déroulement

Exercices pratiques réguliers de peinture d'observation et initiation aux bases de la peinture à l'huile : préparer son support, ses sujets, ses couleurs.

Temps d'échange, de partage de références et de critique collective.

Modalités d'évaluation

- Assiduité, investissement, prise de risque et curiosité.

Champs de référence, bibliographie

Damien Cabanes, Natalia Gontcharova, Ilia Machkov, Edouard Manet, Kerry James Marshall, Giorgio Morandi, Louise Sartor, Suzane Valadon, etc.

Volume DNA1

Bruno BOTELLA

Descriptif : contenu, problématique et objectifs pédagogiques

LA NUIT REMUE

(espace, machines optiques & animation)

A partir de la construction d'espaces autonomes, le cours se penchera sur la distribution de la lumière dans l'espace (comme élément constitutif de la sculpture autant que des lieux de projection) et la place du corps dans l'espace. Il s'agira d'expérimentations reprenant à leur compte une histoire à rebrousse poil afin d'en éprouver les façons de faire et de voir (parfois très anciennes) dans un contexte actuel.

Méthodologie et déroulement

Expérimentation des fondamentaux (lumière, opacité, transparence, reflet, cloture, ouverture), initiation à la construction d'espaces autonomes, techniques de projection et d'éclairage (sténopée, mapping vidéo), questionnement des dispositifs d'exposition et de projection (white cube, salle de cinéma), approche de la sculpture dans le champ élargi, acquisition d'une culture transversale (sculpture, cinéma, architecture, arts populaires).

Modalités d'évaluation

- Présence, assiduité et implication dans le travail
- Présence, assiduité et implication dans le travail
- pertinence des interventions lors des cours, qualité plastiques et pertinence des propositions lors des restitutions

Champs de référence, bibliographie

Lygia Clark, Óculos, 1968

Helen Sturtevant, The House of Horrors, 2015

Marcel Duchamp, Exposition Internationale du Surréalisme, 1947

Tony Oursler, Snake, 2003

Nobuo Sekine, Phase - Mother Earth, 1968

Kurt Schwitters, Merzbau, 1933

Pipilotti Rist, Die Geduld (La patience), 2016

Claude-Nicolas Ledoux, OEil entourant le théâtre de Besançon, 1847

Grotte de Chauvet, le panneau des chevaux, -37000/-33500 (Aurignacien)

Ian Sommerville et Brion Gysin, Dreamachine, 1959

Mario Merz, Igloo di Giap, 1968.

Jean Genet, Un chant d'amour, 1950.

Jacques Becker, Le trou, 1960.

James Turrell, Gaswork, 1993

Mike Kelley, Rose Hobart, 2006

Dan Graham, Present continuous past(s), 1974

James Wyld, Wyld's Great Globe, 1851-1862

Gamejam 2025-2026

Hervé Jolly, Thomas Bellet

Descriptif : contenu, problématique et objectifs pédagogiques

Le jeu vidéo exploré en tant que pratique artistique, en deux temps et en collaboration avec l'Université de Poitiers, le Palais, et l'Ecole Supérieure d'Art Saint-Luc Bruxelles.

Le premier temps est une journée d'études le vendredi 31 octobre, invitant des artistes belges et français, qui permet de mettre en contexte une histoire et une actualité des jeux vidéo artistiques et/ou indépendant, pour se poser des questions sur leurs futurs possibles.

Le deuxième temps est une gamejam, un workshop de 48h, du vendredi soir au dimanche soir, où des groupes d'étudiant.e.s mixtes entre les trois formations (EESI, Université, ESA St-Luc) conçoivent et réalisent des jeux vidéo explorant une thématique donnée.

Méthodologie et déroulement

Comprendre le contexte passé, présent et à venir des jeux vidéo artistiques et/ou indépendant, à travers des expériences variées d'artistes.

Pratiquer, concevoir, réaliser, en coopération avec d'autres étudiant.e.s venant de formations différentes.

Champs de référence, bibliographie

Levin Golan et Brain Tega, Code as Creative Medium—A Handbook for Computational Art and Design, MIT Press, 2021

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

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

Barr Pippin, <https://pippinbarr.com/>

Pedercini Paolo, <https://www.molleindustria.org/>

Session 1 // Match d'improvisation plastique

Emmanuelle Baud, Hervé Jolly, Colin Peguillan, Damien Saada, Thomas Bellet, Eva Avril, Alexandre Pierard

Descriptif : contenu, problématique et objectifs pédagogiques

Objet : semaine de production par équipes interpromos autour des ateliers de l'école.

Objectif : mettre en œuvre le travail collectif.

Méthodologie et déroulement

Constitution de 10 équipes de 11 étudiant·es interpromos (2 étudiant·e de chaque année par équipe)

Présence des AEA (sur 4 jours) et d'une partie des PEA (sur 2 à 4 jours)

Déploiement sur tous les ateliers de l'école :

- Volume
- Dessin-Peinture
- Photo
- Vidéo
- Son
- Tardis
- Animation
- + Bibliothèque en complément : transversal aux ateliers

Dirty Lolove, Expressifs, ÉESI

Emmanuelle Baud, Alexandre Chevrier

Descriptif : contenu, problématique et objectifs pédagogiques

Ce workshop s'inscrit en lien avec la 30ème édition du festival Les Expressifs qui se tiendra du jeudi 2 au samedi 4 octobre 2025 dans le centre-ville de Poitiers. Cette édition anniversaire est conçue en résonance avec l'actualité. Les tensions géopolitiques, économiques et sociétales mondiales bouleversent nos valeurs. Les résistances qui émergent témoignent de l'importance de faire collectif, de défendre la pluralité des idées, de partager des émotions communes pour s'affranchir des replis identitaires, de créer des imaginaires créatifs. Le festival les Expressifs déploiera cette énergie en acte poétique, en mettant en avant la jeunesse et ses engagements citoyens.

Poser un geste artistique dans l'espace public est en soi politique. Cette année, cela prendra la forme de plusieurs fresques murales dans l'espace public avec l'artiste Dirty Lolove.

Dédié aux arts dans l'espace public, les expressifs s'associent à l'EESI pour proposer un workshop avec Laura Jacqueson aka Dirty Lolove, artiste street art public qui questionnent le genre en représentant des figures féminines, trans ou non binaires.

Les projets de collages grand formats réalisées lors du workshop seront installés sur les murs de Poitiers pour la durée du festival.

Méthodologie et déroulement

Il y aura deux temps de travail en matinée avec l'artiste invitée pour la présentation du workshop et la transmission de la technique de collage grand format.

Les après-midi se dérouleront sous forme d'atelier de production et collage de pièces in situ.

***La technique du collage** appelé paste-up en anglais est une des nombreuses émanations du street art et c'est devenu, avec le pochoir, une des techniques les plus utilisées aujourd'hui par les artistes urbains. Il ne s'agit plus de peindre directement sur les murs mais, comme son nom l'indique, de coller une création réalisée en amont et imprimée sur du papier. L'artiste choisit alors un mur et y colle son œuvre. L'un des meilleurs représentants est l'artiste grenoblois Otist.*

Modalités d'évaluation

- Présence, assiduité et implication dans le travail
- Écoute, capacité à s'adapter et à faire évoluer le travail
- Présence, assiduité et implication dans le travail
- Écoute, capacité à s'adapter et à faire évoluer le travail
- Présence, implication, engagement dans la pratique, pertinence des réponses plastiques seront les critères d'appréciation de ce workshop de rentrée.

Champs de référence, bibliographie

La bibliographie sera donnée en cours.

Idées de jeu

Hervé Jolly, Thomas Bellet

Descriptif : contenu, problématique et objectifs pédagogiques

Un apprentissage accéléré d'une façon simple de coder des pièces interactives, à l'aide d'un outil adapté. Une première mise en contexte artistique est faite à partir d'un corpus d'œuvres et d'artistes, en prenant comme cœur le travail de Game Ideas de Pippin Barr.

Méthodologie et déroulement

Un temps d'atelier prolongé permettant de découvrir, faire des erreurs, expérimenter, concevoir et réaliser une première forme interactive suffisamment gratifiante. La dernière journée permet de présenter chaque production et d'en discuter avec le reste de la classe.

Champs de référence, bibliographie

Levin Golan et Brain Tega, Code as Creative Medium—A Handbook for Computational Art and Design, MIT Press, 2021

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

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

Barr Pippin, <https://pippinbarr.com/>

Pedercini Paolo, <https://www.molleindustria.org/>

Du fixe au mouvement

Stéphane Moinet, Agathe Servouze

Descriptif : contenu, problématique et objectifs pédagogiques

A partir d'un corpus d'images, les étudiant·es sont invité·es à produire un travail d'images animées jouable en boucle, ou non, en explorant dans un premier temps des techniques d'animation "traditionnelles" puis dans un second temps en numérique. L'enjeu n'est pas de raconter une histoire mais de penser rythme : apparitions, disparitions, déformations, évolutions, mouvements, interactions des formes, lignes, surfaces, textures, couleurs...

Objectifs pour les étudiant·es :

- Acquérir les bases techniques de l'animation.
- Expérimenter diverses techniques d'animation.
- Découvrir le potentiel créatif des images animées.
- Développer une autonomie dans la gestion de projet d'animation (outils, logiciels d'animation 2D tel que TVPaint)

Modalités d'évaluation

- Présence, assiduité et implication dans le travail
- Écoute, capacité à s'adapter et à faire évoluer le travail
- Présence, assiduité et implication dans le travail
- Écoute, capacité à s'adapter et à faire évoluer le travail
- Investissement, qualité de la réalisation

Champs de référence, bibliographie

Walter Ruttmann, Oskar Fischinger, Norman McLaren, Óscar Raña, Cynthia Alfonso, Volvulent, Alexis Jamet, Sammy Stein, Alexis Beauclair...

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

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

Méthodologie et déroulement

Session de 4 jours

Présentation du projet et de son champ référentiel

Initiation aux outils analogiques, introduction à la production numérique et sonore

Suivi de l'évolution du travail.

Production, restitution et échange collectif

Photographie documentaire et fiction

Xavier Zimmermann, Eva Avril

Descriptif : contenu, problématique et objectifs pédagogiques

Nous parlerons de fiction documentaire, nous explorerons les œuvres photographiques qui brouillent les frontières et les pistes entre le vrai et le faux et nous réfléchirons à la manière dont ces derniers peuvent constituer des outils de questionnement.

Les étudiants seront invités à s'emparer d'une réalité sociale ou d'un enjeu contemporain et à le traiter en utilisant la métaphore, la mise en scène ou encore le symbole.

Méthodologie et déroulement

Jour 1 : Aspects techniques et prises de vue

Jour 2 : Prises de vue et restitution

Installation, scéno, initiation

Emmanuelle Baud, Colin Peguillan

Descriptif : contenu, problématique et objectifs pédagogiques

Cette session propose des pratiques d'installation et de performance audiovisuelles. Nous nous intéresserons à des œuvres s'inscrivant dans une filiation de l'art vidéo, du cinéma expérimental, de la performance avec l'image et nous aborderons des notions de dispositif, d'installation, de présence de l'artiste, d'action/interaction/interactivité, de place du spectateur, d'espace.

Méthodologie et déroulement

Il s'agira pour chaque étudiant de réaliser une pièce durant la session; l'ensemble des pièces sera présenté en fin de séquence d'un parcours d'exposition.

Modalités d'évaluation

- Présence, assiduité et implication dans le travail
- Production régulière et significative
- Capacité d'élaboration d'un processus de recherche et de création
- Écoute, capacité à s'adapter et à faire évoluer le travail
- Autonomie et rigueur dans le travail
- Qualité des réalisations / productions
- Esprit critique, ouverture
- Présence, assiduité et implication dans le travail
- Production régulière et significative
- Capacité d'élaboration d'un processus de recherche et de création
- Écoute, capacité à s'adapter et à faire évoluer le travail
- Autonomie et rigueur dans le travail
- Qualité des réalisations / productions
- Esprit critique, ouverture
- Présence, implication qualité de la recherche et des réponses plastiques. Une note d'intention d'une page + 2 visuels de la pièce seront également évalués.

Champs de référence, bibliographie

Cinema expanded : avant-garde film in the age of intermedia, Jonathan Walley, édition Oxford University Press, 2020

Digital Performance - A History of New Media in Theatre, Dance, Performance Art and Installation, Steve Dixon, 2019

Extended cinéma, le cinéma gagne du terrain, sous la direction de Philippe Dubois, éd. Campanotto, coll. Zeta cinéma, 2010

The Audiovisual Breakthrough, Cornelia Lund et Ana Carvalho, collectif (inter), 2015

Live cinema, unraveled, Timothy Jaeger, 2005

Live Cinema : Languages et Elements, Mia Makela, PHD (FIN), 2006 (CC commons)

Mackendrick, Alexander. The Pre-Verbal Language of Cinema, 2007

Staging the Screen: The Use of Film and Video in Theatre (Theatre and Performance Practices), Greg Giesekam, 2007

L'Image survivante, Histoire de l'art et temps de fantômes selon Aby Warburg, Georges Didi-Huberman, Éditions de Minuit, 2002

Temps de coordination DNA1

Hervé Jolly

Descriptif : contenu, problématique et objectifs pédagogiques

Temps de coordination hebdomadaire avec le coordinateur d'année pendant les semaines de cours. Ce temps vise à dialoguer avec le coordinateur sur la progression des études. Il permet également de développer un temps d'échange autour de l'actualité de l'art contemporain.

Des temps de coordination permettent aussi de faire le point de manière plus individuelle ou en petits groupes.

En dehors des temps ou RV dédiés, le coordinateur reste l'interlocuteur direct pour toutes les questions liées aux apprentissages.

Méthodologie et déroulement

Temps collectif ou individuel sur les semaines de cours.

Echanges interpersonnels.

Temps de découverte hors de l'école (visites, sorties de résidence, etc.)

Bilan du travail plastique et théorique

Hervé Jolly

Descriptif : contenu, problématique et objectifs pédagogiques

Le bilan de premier semestre consiste en une présentation des premiers travaux réalisés. Il vise à vérifier l'acquisition des compétences attendues en début de première année et à échanger sur la manière dont le travail s'amorce.

Le bilan est effectué collégalement. Il évalue en particulier le choix des travaux, un accrochage, la maturité du travail de l'étudiant en fin de semestre.

La première année est vue comme un laboratoire, une année d'expérimentation dans tous les sens du terme. Cette année vise à développer les capacités de travail et de recherche, d'analyse et de jugement de l'étudiant-e dans un dialogue permanent avec les enseignant-es. Le jugement se forme en développant sa capacité à approfondir la connaissance et la compréhension des œuvres et des artistes afin de l'éprouver ensuite dans ses propres travaux. Tous les moyens sont mis à la disposition de l'étudiant-e pour qu'il puisse commencer à se forger une relation personnelle au monde et à envisager la meilleure orientation vers une option. Une attention particulière est portée à la méthode de travail, à l'acquisition de techniques, à la diversité des expérimentations, et aussi à la place de la culture et de l'anglais pour atteindre le niveau exigeant de compétences que nécessitent tous les métiers de la création.

Méthodologie et déroulement

Une présentation des travaux (accrochage, diffusion, etc.) devant un jury composé de 3 PEA (ou bibliothécaire) : 10 minutes de présentation et 10 minutes d'échange avec le jury.