

Titre : Approfondissement Playtime DNA2

Enseignant(s) : **Hervé JOLLY - Gilbert LOUET - Sabine BARBE - Emmanuelle BAUD - Chloé DUGIT-GROS - Louise ALEKSIEJEV**

Site : **POITIERS**

Intersite : **Non**

Semestres : **3-4**

Mode : **cours**



Intervenant(s) : Yoan SORIN, Chloé DESMOINEAUX, Tatiana VILELA DOS SANTOS

Contenu :

Sous la forme d'un rendez-vous hebdomadaire le mercredi et de trois workshops de quatre jours avec des artistes invité.e.s, 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 il 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. On y voit également comment la triade art/jeu/sport peut s'articuler.

Des points de vue et des mises en situation complémentaires permettent de trouver des chemins cohérents dans la constellation d'écrits, d'œuvres et expériences à travers le monde constituant des histoires de ces pratiques.

Dates :

14/10 : Dessiner sous contrainte / Corps et surface - Chloé DUGIT-GROS

21/10 : Entre Game et Play - Hervé JOLLY

28/10 : Dessiner sous contrainte / Corps et surface - Chloé DUGIT-GROS

04/11 : Des mondes vivent sans nous - Hervé JOLLY

16/11 au 20/11 : Workshop d'automne - Yoan SORIN

25/11 :

02/12 : Avatar Mouvement - Gilbert LOUET

09/12 : Dessiner sous contrainte / Corps et surface - Chloé DUGIT-GROS

16/12 : Scènes et festivals - En Public - Hervé JOLLY

06/01 : Accrochage DNA2

11/01 au 14/01 : Workshop d'hiver - Chloé DESMOINEAUX

20/01 : A la place d'un-e autre - Hervé JOLLY

27/01 : Accrochage DNA2

24/02 : Battle de sculptures / Objets et affrontements - Chloé DUGIT-GROS

03/03 : Métalepses - Hervé JOLLY

10/03 : Battle de sculptures / Objets et affrontements - Chloé DUGIT-GROS

17/03 : Attention et ennui - Hervé JOLLY

24/03 : Récits/ Narration / Ring poésie - Chloé DUGIT-GROS + Louise ALEKSIEJEV

29/03 au 01/04 : Workshop de printemps - Tatiana VILELA DOS SANTOS

07/04 : Récits/ Narration / Ring poésie - Chloé DUGIT-GROS

28/04 : Techno-transe et rituels - Hervé JOLLY

05/05 : Présence Corps - Emmanuelle BAUD

12/05 : Dans le cerveau des joueur-euses - Hervé JOLLY

19/05 : Accrochage des travaux / Restitution - Chloé DUGIT-GROS

26/05 : Game Over - Hervé JOLLY

Objectifs :

Eprouver des possibilités, mettre en place des systèmes, explorer de nouvelles possibilités artistiques.
Développer une pratique d'atelier.

Méthode : Cours théorique et pratique, atelier

Evaluation : Assiduité, investissement, pertinence des propositions, fair play

Références :

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

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

Neal Beggs, Esther Ferrer, Stephane Berard, Mattew Barney, Jacques Julien, Yoan Sorin, Claude Cattelain, Fischli and Weiss, Bryan Eno et Peter Schmidt, Richard Serra, Alisson Knowls, The Play, Gutai, Sol Lewitt, Wilfried Hou Je Bek, situationnistes Guy Debord, Eric Giraudet de Boudemange, Jonathan Binet, Mel Bochner, Bernard Pifaretti, Simone forti, Muriel Toulemonde, Hamish Fulton, Simon Starling, Airs de jeux d'artistes Vincent Romagny ,Ismael Bahri, Steven Parrino, Stephen Dean, M. Bourouissa, F.Gygi, Simona Denicolai et Ivo Provoost, Aggtelek, Samir Ramdani, Arthur Cravan, Marie Losier Julien Prévieux, Salla Tykkâ, Zuzanna Janin, Vibeke Tandberg, Martha Rosler, Tracey Rose, Valie Export, Gina Pane, Zoe Philibert, Christophe Tarkos, Charles Pennequin, Alexandre Gérard

Calendrier :

- Début: 2020-10-14 Fin: 2021-05-26 Commentaire: Mercredi, 9h-18h