

**Titre : Approfondissement Playtime DNA3**

---

Enseignant(s) : **Hervé JOLLY - Gilbert LOUET - Virginie YASSEF**Site : **POITIERS**Intersite : **Non**Semestres : **5-6**Mode : **cours**

Intervenant(s) : Eric GIRAUDET DE BOUDEMANGE, Raphaël ZARKA, Simon BACHELIER

**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'oeuvres et expériences à travers le monde constituant des histoires de ces pratiques.

Dates :

14/10 : Entre Game et Play - Scènes et festivals - Hervé JOLLY

21/10 :

28/10 : Des mondes vivent sans nous - Métalepses - Hervé JOLLY

04/11 : Avatar Mouvement - Gilbert LOUET

16/11 au 20/11 : Workshop d'automne - Eric GIRAUDET DE BOUDEMANGE

25/11 : Attention et ennui - Dans le cerveau des joueur-euses - Hervé JOLLY

02/12 : Cascades burlesques - Virginie YASSEF

09/12 : A la place d'un-e autre - Hervé JOLLY

16/12 : Cascades burlesques - Virginie YASSEF

06/01 : Cascades burlesques - Virginie YASSEF

11/01 au 14/01 : Workshop d'hiver - Raphaël ZARKA

20/01 : Cascades burlesques - Virginie YASSEF

27/01 : Techno-transe et rituels - Game Over - Hervé JOLLY

24/02 : Suivi - Hervé JOLLY  
03/03 :  
10/03 : Suivi - Hervé JOLLY  
17/03 :  
24/03 : Suivi - Hervé JOLLY

29/03 au 01/04 : Workshop de printemps - Simon BACHELIER  
02/05 au 05/05 : Gamers Assembly, exposition

07/04 : Suivi - Hervé JOLLY  
28/04 : Suivi diplôme accrochage  
05/05 : Suivi diplôme accrochage  
12/05 : Suivi diplôme accrochage  
19/05 : Suivi diplôme accrochage  
26/05 : Suivi diplôme accrochage

**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