Atelier d'expérimentation 1

Infos pratiques

- > ECTS : 6.0
- > Nombre d'heures : 78.0
- > Niveau d'étude : BAC +3
- > Période de l'année : Enseignement huitième semestre
- > Méthodes d'enseignement : En présence
- > Forme d'enseignement : Cours magistral
- > Composante : Philo, Info-Comm, Langages, Littératures & Arts du spectacle
- > Code ELP : 4L8CCo6P

Présentation

Hands on ! Une archéologie expérimentale des médias. Cet atelier propose de penser l'histoire et les pratiques en cinéma en contact direct avec les outils et médias analogiques et argentiques que l'industrie considère aujourd'hui obsolètes : caméra Super 8, Portapak, enregistreur sonore sur bandes magnétiques, Carousel Kodak... En s'appuyant sur les technologies remises en jeu par le Studio expérimental d'archéologie des médias (Steam) de la MSH Mondes, à l'Université de Paris Nanterre, le séminaire entend présenter le terrain fertile formée par ces approches "hands on" des outils filmiques et vidéographiques.

Une première partie du séminaire sera organisée autour de rencontres avec des théoricien.ne.s, artistes et archivistes qui remploient ces techniques, s'attellent à transmettre ces savoirs menacés de disparaître (particulièrement concernant la vidéo analogique), et participent, en différents lieux, au renouveau des pratiques de recherche-création en études cinématographiques.

Dans un second temps, la semaine intensive de l'atelier se déroulera dans l'écosystème technique du Steam de la MSH Mondes, et permettra aux étudiant.e.s d'enregistrer des images et des sons sur supports magnétiques et argentiques, et de relire des corpus filmiques, photographiques ou vidéographiques qui, en

raison de leurs formats, leur demeurent inaccessibles. Le choix des matériaux à numériser pourra être en lien avec les projets de recherche des étudiant.e.s, il sera toutefois discuté en amont après examen de la fragilité du support d'enregistrement et de la compatibilité avec les machines du Steam. Ces tournages et numérisations aboutiront sur la création de courts objets filmiques.

Évaluation

M3C en session unique

REGIME STANDARD INTEGRAL: avec évaluation continue (au moins 2 notes)

RÉGIME DÉROGATOIRE : Non

SESSION 2 : Organisé sur la période du semestre par l'enseignant

Pré-requis nécessaires

Pas de pré-requis particulier

Compétences visées

- Maîtriser, dans les grandes lignes, une histoire des techniques et des formats en cinéma
- Maîtriser les enjeux techniques de la numérisation des supports argentiques et analogiques
- Identifier les gestes de remploi, de reprise, de rejeu des pratiques contemporaines de la recherche-création en arts filmiques.

Bibliographie

Bibliographie provisoire

– Kinetica. Lieux d'expérimentations cinématographiques en Europe, Éditions la passe du vent, 2011.

– Casey, Michael, "Degralescence, Prince Codec, and the Kingdom of Media", International Association of Sound and Audiovisual Archives (IASA) Journal, no.50, 2019 (en ligne)

– Dörig, Raffael, Kaufman, Flo (dir.), H.o.Me. Home for Obsolete Media, Christoph Merian Verlag, 2021.

– Fickers, Andreas, van den Oever, Annie, "Experimental Media Archaeology: A Plea for New Directions", van den

Oever Annie (dir.), Technē/Technology. Research Cinema and Media Technologies, their Development, Use and Impact, Amsterdam University Press, 2014, 272-278.

– Fossati, Giovanna, van den Oever, Annie (dir.), Exposing the Film Apparatus. The Film Archive as a Research Laboratory, Amsterdam University Press, 2016.