

DESCRIPTIF DE MODULE – ANNEE ACADEMIQUE 2019-2020

Domaine	Design et Arts Visuels	
Filière	Communication Visuelle	
Orientation(s)	Cinéma, Design Graphique, Media & Interaction Design et Photographie	
Titre du module	Théorie I	
Code	1CV12	DCV303921F19
Type de formation	Bachelor	
Semestre	Semestre 1	
Crédits ECTS	6	
Prérequis	Aucun	
Langue	Français	
Lieu	ECAL	

Compétences visées Objectifs généraux d'apprentissage	<p>Ce module vise l'acquisition de connaissances générales en histoire du design industriel et en photographie contemporaine (unités a et b ci-dessous). Les étudiant-e-s apprennent progressivement à pratiquer des méthodes d'analyses pour commenter une œuvre et la situer dans son contexte artistique et culturel, et à construire un environnement référentiel leur permettant de situer leurs propres projets dans un contexte plus large.</p> <p>Ce module vise également l'acquisition de connaissances générales relatives aux cultures numériques et leurs enjeux contemporains (unités c ci-dessous): pratiques et usages des nouveaux médias, problématiques sociétales actuelles, projets de design et artistiques révélateurs de courants notables, etc. Grâce à ces éléments, les étudiant-e-s apprennent à se construire une culture générale sur les opportunités et limites du numérique, et à en connaître les acteurs majeurs. Ils/elles apprennent aussi à élaborer une pensée critique et à savoir replacer des projets dans leur contexte et leur histoire récente.</p> <p>Ce module vise enfin l'acquisition de connaissances théoriques spécifiques à l'orientation (unités d ci-dessous) préparant aux différents ateliers pratiques.</p>
Contenu et formes d'enseignement	<p>a) Histoire du design industriel (5 cours de 2 périodes): des « objets choisis », productions emblématiques qui traversent l'histoire du design, sont décrits et observés sur ce qu'ils indiquent et ce qu'ils impliquent d'une pratique et d'un usage. Ils sont regardés dans ce qu'ils véhiculent du développement des idées et ce qu'ils relatent d'une époque ou d'une société (techniques, styles, culture, etc.). Pour s'initier à la lecture de ces productions, l'observation s'accompagne de récits multiples. Ils combinent les approches historiques du design associées aux approches sémiologiques et critiques. Ils permettent de saisir ce qui appartient au champ spécifique du design tout en repérant les conditions historiques d'apparition d'une production. De la chaise comme objet d'exploration et de recherche aux objets d'interface, se dessinent des problématiques qui travaillent à la construction de notre environnement.</p> <p>b) Photographie contemporaine (5 cours de 2 périodes): l'enseignement s'articule autour de quelques-unes des figures majeures de la photographie contemporaine. Il traite des enjeux de leur travail et leur démarche (analyse du contenu, des aspects formels) en inscrivant leur production dans un cadre plus large, afin de sensibiliser les étudiant-e-s aux liens entre l'image et le contexte dont elle émane. L'accent est également porté sur l'analyse d'images, afin de fournir aux étudiant-e-s une méthodologie pour comprendre et commenter les photographies.</p> <p>c) Introduction aux cultures numériques (5 cours de 2 périodes): cet enseignement est composé de cinq cours abordant les thématiques suivantes :</p> <p>1. Le numérique: de quoi parle-t-on quand on utilise le terme « numérique ? Pourquoi parler de cultures numériques ? Sans rentrer dans le détail des technologies, ce cours introduit l'idée de nouveaux médias et leurs caractéristiques en prenant pour exemple</p>

	<p>les pratiques actuelles sur le Web (participation, mise en réseau, détournement, création de mèmes, bots, etc.).</p> <p>2. Lecture et publications numériques: en quoi le numérique renouvelle-t-il les possibilités de publier ? Quel est l'éventail des possibilités dans la création actuelle, du Web aux apps, en passant par des interfaces de lecture innovante ? Quelles en sont les opportunités et les limites ?</p> <p>3. Big data: le déluge de données actuel est un enjeu social et politique fondamental, mais c'est aussi un immense terrain de jeu pour la création d'artistes et de designers. Ce cours décrit des projets actuels pour montrer en quoi ils questionnent ce thème des données.</p> <p>4. Médias géolocalisés, objets connectés et interfaces tangibles: comment le numérique « sort » des écrans pour venir s'insinuer dans les objets quotidiens grâce aux capteurs ou à la géolocalisation ? Quelles en sont les conséquences pour la création et le design d'objets ?</p> <p>dDG) Introduction à l'histoire critique du design graphique (5 cours de 2 périodes): ce cours aborde différentes conceptions du design graphique, à travers la lecture, le commentaire et l'étude de textes rédigés par des graphistes ou des historiens de la discipline.</p> <p>dPH) Photographie contemporaine, expositions et publications (5 cours de 4 périodes): les mécanismes de la photographie contemporaine sont complexes. L'œuvre que l'on observe reproduite sur une page imprimée ou sur les murs d'une exposition peut déclencher des réflexions variées. L'exposition et le livre ne se construisent pas de la même manière. Ainsi, les grands thèmes qui parcourent la photographie contemporaine sont abordés à travers divers exemples d'expositions thématiques, monographiques, ainsi que des livres d'artistes ou catalogues d'exposition. Organiser un projet dans le cadre d'un festival ou d'une institution muséale se construit différemment et ce sont ces pratiques qui sont également analysées. Les séances sont partagées entre un cours théorique et une présentation orale des étudiants, suivie d'une discussion avec l'ensemble du groupe.</p> <p>dMID1) Théorie des médias et gestion de projet (10 cours de 4 périodes): ce cours aborde les enjeux des médias numériques dans la société contemporaine par le biais de séminaires autour d'auteurs et de philosophes des XX^e et XXI^e siècles. Il aborde ainsi certains textes et ouvrages qui donnent lieu à des discussions critiques avec les étudiant-e-s. Des thèmes liés à l'actualité du moment ou des tendances du design d'interaction sont également abordés. Enfin, une introduction à la gestion de projets est présentée au cours du semestre.</p> <p>dMID2) Enjeux contemporains du numérique (5 cours de 2 périodes): séminaire qui reprend les sujets abordés dans le cours transversal pour les approfondir.</p> <p>dCI) Technologie et cinéma: cours théorique et pratique dans les domaines suivants:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Domaine du Son: pratique de la captation sonore (fiction et de documentaire), création de sons seuls et d'ambiances, documentation et recherche de son (sonothèques), montage son et finalisation de la bande sonore (initiation au mixage). 2. Domaine de l'Image: pratique de la prise de vue et du cadrage, mise en place d'un éclairage, postproduction image et étalonnage. 3. Domaines généraux: bases en électricité appliquées à l'éclairage au cinéma. Usages et fonctions de la lumière - moyens de gérer la lumière naturelle - le contraste - les éclairages types - connaissance du parc de lumière ECAL - les filtres - base de la colorimétrie - les accessoires de façonnage de la lumière - mesure et gestion des contrastes. Bases en électro-acoustique.
<p>Formes d'évaluation et de validation</p>	<p>Les connaissances des étudiant-e-s sont évaluées par des tests oraux et/ou écrits. Pour l'obtention des crédits, l'étudiant-e doit obtenir la moyenne de 4 au minimum sur les quatre notes attribuées.</p>
<p>Modalités de rattrapage</p>	<p>Remédiation possible. Passage d'un test dans l'unité ou les unités insuffisantes. Pas de remédiation possible après répétition du module. Répétition l'année académique suivant l'échec, selon des modalités à définir avec le responsable de module.</p>
<p>Enseignants</p>	<p>a) Jeanne Quéheillard b) Matthieu Jaccard c) Nicolas Nova</p>

	dDG) Jonas Berthod, dPH) Nathalie Herschdorfer, dMID1) Joël Vacheron, dMID2) Nicolas Nova, dCI) Richard Szotyori
--	---

Responsable du module	Deodaat Tevaeearai		
Descriptif validé le	29 août 2019	Par	Deodaat Tevaeearai