

**DESCRIPTIF DE MODULE – ANNEE ACADEMIQUE 2021-2022**

<b>Domaine</b>	Design et Arts Visuels	
<b>Filière</b>	Communication Visuelle	
<b>Orientation(s)</b>	Design Graphique, Media & Interaction Design et Photographie	
<b>Titre du module</b>	Théorie IV	
<b>Code</b>	2CV22	DCV303924F21
<b>Type de formation</b>	Bachelor	
<b>Semestre</b>	Semestre 4	
<b>Crédits ECTS</b>	6	
<b>Prérequis</b>	Aucun	
<b>Langue</b>	Français	
<b>Lieu</b>	ECAL	

<b>Compétences visées Objectifs généraux d'apprentissage</b>	<p>Ce module vise à développer le sens critique de l'étudiant·e vis-à-vis de la scène actuelle de la photographie, du graphisme et des nouveaux médias, pour l'amener progressivement à construire une réflexion nourrissant sa démarche artistique et à argumenter sa position (unités <b>a</b> et <b>b</b>).</p> <p>Il vise également à accroître les connaissances théoriques spécifiques aux orientations (unité <b>c</b>) et tend à préciser l'apport de la théorie dans les pratiques liées au design afin d'étoffer les outils de recherche et de réflexion de l'étudiant·e (unité <b>d</b>).</p>
<b>Contenu et formes d'enseignement</b>	<p><b>a) Information et communication</b> (5 cours de 4 périodes): La presse se conjugue aujourd'hui autant sur papier que sur écrans. Les informations se déclinent selon les supports, les temporalités de lecture évoluent et les nouveaux supports digitaux offrent de nouveaux possibles. L'examen de ces mutations permet d'appréhender le permanent et le volubile mais aussi de redéfinir la frontière devenue poreuse entre information et communication, médias et marques.</p> <p>Du point de vue méthodologique, la presse sera envisagée selon ses composantes (texte, image, son, événements, publicités, etc.), donc selon son système de signes et sa ligne éditoriale, tout autant que son fonctionnement global au sein de l'industrie. Les références convoquées appartiendront aux sciences de l'information mais aussi à la littérature et à la production des médias eux-mêmes.</p> <p>Le périmètre observé sera celui de la presse de style, articulée autour de la mode, de l'art et du design, dont les supports vont du papier au digital, incluant les réseaux sociaux.</p> <p>Les étudiant·e·s seront amené·e·s à présenter et défendre individuellement un projet de contenu pour un média existant qu'il s'agira d'analyser pour en assimiler les caractéristiques. Chaque proposition sera étayée par une argumentation autant créative que pertinente du point de vue de l'industrie et fera l'objet d'un texte d'accompagnement détaillé.</p> <p><b>b) Visions Globales</b> (4 cours de 4 périodes): pour de nombreux commentateurs, le monde contemporain se réduit de plus en plus aux effets d'accélération produits par les avancées technologiques. Numérisation rétrospective ou obsolescence planifiée, la permanence des modèles s'estompe pour laisser place à une redéfinition constante de ce que recouvre l'idée de réalité. A partir de quelques projets initiés aux États-Unis durant les années 60, ce cours envisage de revenir sur certains dispositifs, matériels ou narratifs, qui ont accompagné l'avènement d'outils inédits dans notre quotidien.</p> <p>Le Whole Earth Catalogue, le Voyager Golden Record, Sun Ra ou la figure du « comprehensive designer » sont autant de prétextes idéaux pour explorer les pourtours de l'utopie. L'objectif est donc d'interpréter les contenus et les intentions de ces « visions globales » ainsi que leurs récurrences dans le contexte contemporain, en particulier dans le domaine de la création. La deuxième partie du cours est consacrée à l'élaboration collective d'un inventaire critique des thèmes abordés. Afin d'alimenter les discussions et l'évolution du projet, chaque session nécessite la réalisation préalable d'un compte-rendu des recherches effectuées par les étudiant·e·s.</p>

	<p><b>cDG) Séminaire d'histoire du design graphique</b> (5 cours de 4 périodes): <i>Design et recherche</i>. S'appuyant sur les connaissances acquises lors du Semestre d'automne, et en guise de préambule au Mémoire de 3<sup>e</sup> année, ce cours est une introduction à la recherche en design basée d'une part sur un enseignement théorique et d'autre part sur la réalisation d'un projet de recherche.</p> <p>La première partie du cours est consacrée à l'acquisition de bases théoriques spécifiques aux méthodes de recherche. Un état des lieux est effectué, à travers la présentation et la critique d'une sélection de projets de recherche en design. Une analyse des précurseurs, processus et productions de la recherche est effectuée afin d'en établir les outils possibles. La deuxième partie du cours est consacrée à la mise en pratique de ces outils, à travers la réalisation d'un projet de recherche personnel par les étudiant·e·s. Il s'agit de définir un champ à investiguer, de formuler une question de recherche, d'élaborer puis réaliser un projet et finalement de le présenter lors de Déploiements, le symposium-exposition de fin. Cette partie du cours prend la forme de consultations en petits groupes, avec critique collective.</p> <p>La forme que prend le projet de recherche est ouverte, et établie en accord avec l'enseignant. La variété des formats est encouragée, de l'écriture à la vidéo en passant par le poster ou le dessin de caractère. La seule contrainte est de produire une présentation pour le symposium, qui est accompagné d'un rendu archivable sous la forme d'un cahier de recherche comprenant obligatoirement au moins un texte explicatif argumenté, et d'une exposition.</p> <p>L'évaluation se fait sur les rendus finaux (symposium, rendu et exposition). Les critères sont les suivants: originalité de la question de recherche et de la proposition qui en découle, pertinence des propos, profondeur et sérieux de la recherche effectuée, qualité du symposium, du rendu et de l'exposition et implication et participation aux consultations.</p> <p><b>cPH) Histoire de la photographie</b> (5 cours de 4 périodes): le discours n'est pas ce qui s'écrit à côté de l'image. Il est créé au plus proche du travail artistique quand l'artiste organise les formes et les points de vue. Dans l'œuvre se plient et se déplient les lignes de l'histoire, s'assemblent des récits et des temporalités hétérogènes, se nouent et se dénouent les énigmes, se franchissent les barrières qui devaient tenir le regard éloigné du réel. À travers des exemples empruntés à l'histoire de la photographie des XIX<sup>e</sup> et XX<sup>e</sup> siècles, le cours aborde divers aspects de la fabrique du discours photographique.</p> <p>Chaque séance est partagée entre une première moitié de cours et une seconde moitié de rencontre-discussion autour des travaux artistiques des étudiant·e·s. Dans le cadre d'un dossier personnel écrit, les étudiant·e·s choisissent une œuvre photographique et montrent dans leur analyse comment le photographe identifie un contexte, construit un dispositif et organise un discours photographique – 5 pages et 10'000 signes max.</p> <p><b>cMID) Humanités digitales – Enjeux et exposition du design d'interaction</b> (9 cours de 4 périodes): les étudiant·e·s sont amené·e·s à approfondir les dimensions théoriques et conceptuelles d'un projet de design, au regard des connaissances acquises lors des cours précédents. Par le biais d'une réflexion sur l'exposition du design d'interaction, ils·elles sont invité·e·s à confronter leurs projets à ceux d'autres designers qui abordent des enjeux similaires aux leurs. Ils·elles apprennent également à rédiger un texte de présentation d'un projet de design. Un bref rappel historique, ainsi que des études de cas accompagnent le travail des étudiant·e·s au cours du semestre.</p> <p><b>d) Introduction au mémoire</b> (workshop de 2 jours): le cours aborde des questions de méthode d'investigation et d'analyse par la présentation d'exemples théoriques éclairant une démarche pratique. Des entretiens individuelles orientent les étudiant·e·s dans le choix d'un champ de recherche.</p>
<p><b>Formes d'évaluation et de validation</b></p>	<p>Les connaissances des étudiant·e·s sont évaluées par des tests oraux et/ou écrits dans les unités <b>a) b) et c)</b>. L'unité <b>d)</b> n'est pas notée</p> <p>Pour l'obtention des crédits, l'étudiant·e doit obtenir la moyenne de 4 au minimum sur les trois notes attribuées.</p>
<p><b>Modalités de rattrapage</b></p>	<p>Remédiation possible par le passage d'un test dans l'unité ou les unités insuffisantes.</p> <p>Pas de remédiation possible après répétition du module.</p> <p>Répétition l'année académique suivant l'échec, selon des modalités à définir avec le responsable de module.</p>
<p><b>Enseignant·e·s</b></p>	<p>a) Angelo Cirimele              b) Joël Vacheron              cDG) Jonas Berthod</p>

	cPH) Estelle Blaschke cMID) Christophe Guignard d) Joël Vacheron, Alexandru Balgiù et Christophe Guignard
--	---

<b>Responsable du module</b>	Deodaat Tevaeearai		
<b>Descriptif validé le</b>	29 août 2021	<b>Par</b>	Deodaat Tevaeearai