

DESCRIPTIF DE MODULE – ANNEE ACADEMIQUE 2021-2022

Domaine	Design et Arts Visuels	
Filière	Communication Visuelle	
Orientation(s)	Design Graphique, Media & Interaction Design et Photographie	
Titre du module	Théorie III	
Code	2CV12	DCV303923F21
Type de formation	Bachelor	
Semestre	Semestre 3	
Crédits ECTS	6	
Prérequis	Aucun	
Langue	Français	
Lieu	ECAL	

Compétences visées Objectifs généraux d'apprentissage	<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, afin de l'amener progressivement à construire une réflexion nourrissant sa démarche artistique et à argumenter sa position (unités a et b).</p> <p>Ce module vise également l'acquisition de connaissances théoriques spécifiques aux orientations (unité c).</p>
Contenu et formes d'enseignement	<p>a) Information et communication (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) Visions Globales (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>

cDG) Séminaire d'histoire du design graphique (4 cours de 4 périodes):

Bibliothèques se veut être un atelier de la théorie, un espace où le regard critique se façonne par l'usage et la manipulation des matières documentaires historiques et contemporaines. Ce cours a pour colonne vertébrale un principe de présentation de documents qui prennent la forme d'une conversation libre autour d'une constellation de publications constituée par l'enseignant et alimentée par les étudiant·e·s. Les ouvrages choisis proviennent de jalons de l'histoire du design graphique et de celle des territoires connexes (art, architecture, cinéma, littérature, musique, etc.) et témoignent de la volonté d'une confrontation, de la recherche de frottements et de tensions tant entre les différentes disciplines qu'entre les différentes époques concernées – ces « télescopages » éditoriaux ayant pour objectif la rupture avec une lecture strictement chronologique au profit de rapprochements problématisés et de comparaisons formelles. Ainsi, sont mis en lumière des relations de causalité, des motifs, des analogies, des reliefs, des brèches: entre les évolutions technologiques, les modes de production, les événements historiques, les paramètres économiques et sociaux, les contextes politiques et les formes qui en découlent.

L'enseignant explicite les spécificités de la sélection établie en début de chaque cours et précise quelques uns des liens existant entre ces documents d'époques et de provenances variées, en se focalisant, à chaque occurrence, sur les rapports entre le contenu de l'objet présenté et les aspects de sa mise en forme graphique. L'étudiant·e est invité·e à observer, à manipuler et à se positionner par rapport à ces matières en s'appuyant sur ses acquis, sa propre production et ses sensibilités dans le champ du design graphique. Choix typographiques, encres, papiers, façonnage de l'objet: chaque paramètre graphique de l'objet discuté est considéré comme un indice signifiant et comme écriture – partie prenante et active – du discours éditorial.

À ce premier temps d'échange collectif succède un temps d'accompagnement individuel dans le but d'interroger, de confronter et de nourrir les points de vue et les parti pris émergents à la lumière de la sélection d'ouvrages discutée en première partie de cours. Il s'agit également ici d'un « laboratoire critique » de mise à l'épreuve des productions en cours d'élaboration par un travail autonome d'analyse et de synthèse (étude d'articles et de segments d'ouvrages, rédaction d'essais visuels et textuels, approfondissement d'expériences graphiques et éditoriales, etc.), pour envisager de nouvelles perspectives de recherche et de diffusion.

cPH) Histoire de la photographie (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^e et XX^e siècles, le cours aborde divers aspects de la fabrique du discours photographique.

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 doivent choisir une œuvre photographique et montrer dans leur analyse comment le photographe identifie un contexte, construit un dispositif et organise un discours photographique – 5 pages maximum et 10'000 signes max.

cMID) Humanités digitales: "Universal Machine", d'Alan Turing aux créateurs

contemporains du "post-digital" (10 cours de 4 périodes) : le cours vise à découvrir et comprendre les enjeux des pratiques créatives historiques et contemporaines liées à l'émergence, puis à la très large diffusion des technologies de l'information. En particulier celles qui adressent les problématiques de l'**interaction**, de l'**"indéterminisme"**, des **réseaux** ou encore de la **participation**.

Ces pratiques créatives ont à certaines occasions anticipé l'élaboration des technologies, tandis qu'à d'autres elles en ont plus simplement exploité le potentiel. Elles ont assez systématiquement su en saisir les opportunités ou les défauts et ont pris ainsi part tant à leur développement qu'à leur critique.

Le texte fondateur de l'ingénieur Alan Turing, qui vers la fin des années 1930 conceptualise de manière mathématique une "machine universelle", programmable, constitue un point d'origine aux contenus du cours; tandis que les pratiques actuelles qualifiées de "post-digitales" en seraient un des développements les plus récents. Entre ces deux moments, les arts visuels, la musique, l'architecture et le design s'en trouvent successivement et parfois radicalement transformés. De même que nos sociétés. À travers de nombreux exemples, qui s'appuient principalement sur des travaux de designers et d'artistes, mais aussi d'ingénieurs ou de théoriciens des médias, les

	étudiant·e·s découvrent un corpus d'œuvres et d'auteurs qu'ils sont amenés à interroger et analyser en parallèle, dans le cadre de brèves conférences.		
Formes d'évaluation et de validation	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 trois notes attribuées.		
Modalités de rattrapage	Remédiation possible par le 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.		
Enseignant·e·s	a) Angelo Cirimele b) Joël Vacheron cDG) Alexandru Balgiu cPH) Estelle Blaschke cMID) Patrick Keller		
Responsable du module	Deodaa Tevaearai		
Descriptif validé le	29 août 2021	Par	Deodaa Tevaearai