

DESCRIPTIF DE MODULE - ANNÉE ACADÉMIQUE 2025-2026

Domaine	Design et Arts Visuels	
Filière	Bachelor en Arts Visuels	
Orientation	–	
Titre du module	Théorie, recherche et mise en œuvre I	
Code	1AV11	AAV303711F25
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 sur les arts, les théories et critiques et les idées contemporaines (unités a, b, et c ci-dessous). Les étudiant·es apprennent progressivement à pratiquer des méthodes d'analyses pour commenter une œuvre et la situer dans son contexte artistique et culturel, ainsi qu'à construire un environnement référentiel leur permettant de situer leurs propres projets dans un contexte plus large. Sur la base d'approches différenciées et de formats variés (cours ex cathedra, séminaires, workshops), les étudiant·es peuvent tester différentes méthodologies de recherche.</p> <p>Le module a également pour objectif de développer une pensée critique, créative et interdisciplinaire permettant d'imaginer et de mettre en œuvre des pratiques artistiques et en design durables, en réponse aux enjeux sociaux, économiques et environnementaux contemporains (unité d ci-dessous).</p>
Contenu et formes d'enseignement	<p>a) Topaze (12 cours de 4 périodes): la légende rapporte que les premières personnes qui découvrirent cette pierre étaient un petit groupe de naufragé·es qui échouèrent un jour sur les rives d'une île inconnue de la Mer Rouge. Ils·elles baptisèrent l'île et la pierre du nom de Topazos, qui signifie chercher-trouver. Plus tard, c'est Jean Cocteau qui reprend ces deux termes pour les organiser, dans son Journal d'un inconnu (1953), mettant ainsi en lumière le processus de recherche de l'artiste: trouver d'abord, chercher après.</p> <p>Comment appréhender son contemporain, l'observer et y prélever de la matière pour donner forme, en prenant en compte les histoires et les généalogies qui l'ont irrigué ? Comment, en tant qu'artiste, se mouvoir dans et avec le mouvant ? Et comment trouver sa forme et sa manière de travailler ? Voilà quelques-unes des ambitions de ce cours polyphonique, à deux voix.</p> <p>b) No sound : sound reflection (6 cours de 4 périodes): ce cours entend donner des repères pour mener une réflexion sur les usages du son et de l'écoute en art. Suivant des travaux en sound studies, sound art et musiques expérimentales, les étudiant·es interrogent le son, les modes d'écoute, de même que les appareils audio ordinaires (téléphones, haut-parleurs, format Mp3, etc.) et spécialisés (effets et modules), pour en saisir les histoires, esthétiques et politiques.</p> <p>Exigence: assister à 5 performances sonores.</p> <p>Les étudiant·es suivent à choix l'un des deux cours ci-dessous:</p> <p>c) To Be Titled (3 cours de 4 périodes): le cours aborde certains enjeux propres aux sociétés contemporaines, ainsi qu'au monde de l'art, par le biais des pensées critiques. L'enseignement peut se faire au travers d'éclairages théoriques, de lecture de textes, de visites d'exposition et de visionnage de films.</p> <p>d) Durabilité « pratiques artistiques et imaginaires durables » (6 cours de 2 périodes):</p>

	<p>ce cours d'introduction sur la durabilité a pour objectif de développer une réflexion interdisciplinaire sur les réalités économiques, sociales et environnementales qui touchent les domaines des arts, du design, de la communication visuelle et du cinéma. Cette première édition a comme fil rouge la question « Quel sens donner à une pratique artistique et en design en 2025 ? »</p> <p>La question est essentielle à l'heure où les enjeux environnementaux, sociaux et économiques sont plus pressants que jamais. Etudier dans une école d'art et de design aujourd'hui, c'est la possibilité d'apprendre à penser et agir de manière créative face aux défis du monde, par exemple imaginer des futurs durables avec des « créateurs d'imaginaire » qui proposent de réinventer des modes de vie, de consommation et de production, réparer plutôt que de jeter, le design pouvant être au cœur d'une économie circulaire, penser avec les autres, les arts et le design étant également synonyme de collaboration interdisciplinaire, ou apprendre autrement. Une école d'art et de design peut être le laboratoire d'une pédagogie alternative expérimentale.</p>		
Formes d'évaluation et de validation	<p>Les connaissances des étudiant·es sont évaluées par des tests oraux et/ou écrits et/ou des rendus pratiques.</p> <p>L'évaluation prend en compte l'assiduité des étudiant·es aux cours.</p> <p>Pour l'obtention des crédits, l'étudiant·e doit obtenir la moyenne de 4 au minimum sur les trois notes attribuées.</p>		
Modalités de rattrapage	<p>Remédiation possible par le passage d'un test ou la réalisation d'un travail portant sur la matière des cours et corrigeant les lacunes constatées.</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>		
Enseignant·e-s	<p>a) Dimitri de Preux et Stéphanie Serra b) Thibault Walter c) Tatiana Rihs d) Intervenant·es externes</p>		
Responsable module	Stéphane Kropf		
Descriptif validé le	5 septembre 2025	Par	Stéphane Kropf