

DESCRIPTIF DE MODULE - ANNÉE ACADÉMIQUE 2025-2026

Domaine	Design et Arts Visuels	
Filière	Communication Visuelle	
Orientation	Cinéma, Design Graphique, Media & Interaction Design et Photographie	
Titre du module	Théorie I	
Code	1CV12	DCV303921F25
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 de l'art, histoire de la photographie, histoire du cinéma et histoire du jeu vidéo (unités a, b, c et d ci-dessous). Les étudiants·es ont ainsi la possibilité de se constituer un environnement référentiel qui s'articule autour des enjeux contemporains de leur discipline.</p> <p>Il 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 e ci-dessous).</p> <p>Il vise enfin l'acquisition de connaissances théoriques spécifiques à l'orientation préparant aux différents ateliers pratiques (unité f ci-dessous).</p>
Contenu et formes d'enseignement	<p>a) Histoire de l'art (5 cours de 2 périodes): introduction à l'art contemporain à travers une approche thématique ayant pour but de dégager les particularités des pratiques artistiques depuis les années 60 jusqu'à nos jours. Il s'agit en particulier d'aborder les questions spécifiques que pose l'art contemporain, depuis sa définition, les types de relations qu'il établit avec le·la spectateur·rice ou encore les liens qu'il noue avec sa propre histoire, en favorisant la présentation de démarches variées, autant au niveau des techniques que des problématiques.</p> <p>b) Histoire de la photographie (5 cours de 2 périodes): par une approche thématique, il s'agit d'interroger les usages artistiques de la photographie à différents moments de l'histoire et d'en dégager les spécificités esthétiques, politiques et théoriques. Des avants-gardes historiques à la photographie computationnelle, le cours propose de mettre en relation les usages courants de la photographie (photographie vernaculaire, publicité, réseaux sociaux, etc.) avec des pratiques artistiques, afin de saisir la relation complexe entre préoccupations sociétales, culture visuelle et production artistique.</p> <p>c) Histoire du cinéma (5 cours de 2 périodes): le semestre d'automne est centré sur des questions sociales et culturelles (classe, genre, race, etc.), et autour de la manière dont les œuvres audiovisuelles peuvent construire, véhiculer des représentations et des discours sur la société, l'histoire, la politique. On y aborde les idées issues des études féministes, gender studies, postcoloniales, telles qu'elles peuvent marquer la création comme l'analyse des productions cinématographiques.</p> <p>d) Histoire du jeu vidéo (5 cours de 2 périodes): né dans les années 1950, le jeu vidéo est un médium encore jeune. Souvent associé à la culture de masse et au divertissement, il est également un objet d'étude extrêmement riche. Ce cours propose donc de repenser l'expérience vidéoludique à travers l'introduction de son histoire, la définition de son lexique et de ses mécanismes, mais également l'analyse rigoureuse d'œuvres et d'auteurs majeurs, depuis les jeux Triple-A à la scène indépendante, des premières consoles à la réalité virtuelle. À l'aide d'une approche axée sur l'interdisciplinarité, des passerelles sont également dressées avec d'autres pratiques comme le cinéma ou l'art contemporain.</p>

	<p>e) Pratiques artistiques et imaginaires durables (6 cours de 2 périodes): 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> <p>fDG) Introduction à l'histoire critique du design graphique (5 cours de 4 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>fPH) 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 de 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 étudiant·es, suivie d'une discussion avec l'ensemble du groupe.</p> <p>fMID) Humanités digitales – Technologie, design et sociétés (9 cours de 4 périodes): ce cours offre aux étudiant·es une première sensibilisation aux enjeux des technologies et médias numériques dans la société contemporaine. Une étude sommaire des nombreuses manières d'appréhender la technologie, du mythe de Prométhée à la société de l'information, précède une série de séminaires durant lesquels les étudiant·es sont amené·es à se familiariser avec quelques auteur·rices et philosophes des XX^e et XXI^e siècles. La lecture d'une sélection de textes et ouvrages donne lieu à des discussions critiques avec les étudiant·es. Des thèmes liés à l'actualité du moment ou des tendances du design d'interaction sont également abordés.</p>
Formes d'évaluation et de validation	<p>Les cours transversaux a), b), c), d) et e) sont en option, et les étudiant·es en choisissent 3 parmi les 5 proposés. Un cours en relation directe avec le domaine de formation de l'étudiant·e reste cependant obligatoire. Les inscriptions sont organisées par le responsable de l'Unité de Théorie à la mi-semestre.</p> <p>Le cours spécifique f) est quant à lui obligatoire.</p> <p>La présence aux cours est impérative pour accéder à l'évaluation, et les connaissances sont évaluées par des tests oraux et/ou écrits.</p> <p>Pour l'obtention des crédits, l'étudiant·e doit obtenir la moyenne de 4 au minimum sur l'ensemble des notes attribuées.</p>
Modalités de rattrapage	<p>Remédiation possible. 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>
Enseignant·e·s	<p>a) Antonio Albanese b) Claus Gunti c) Mélanie Boissonneau et Mehdi Derfoufi d) Mélanie Courtinat e) Chrystel Dayer et intervenant·es externes</p>

	fDG) Jonas Berthod fPH) Nathalie Herschdorfer fMID) Christophe Guignard
--	---

Responsable module	Deodaat Tevaearai		
Descriptif validé le	23 septembre 2025	Par	Deodaat Tevaearai