

DESCRIPTIF DE MODULE - ANNÉE ACADÉMIQUE 2022-2023

Domaine	Design et Arts Visuels	
Filière	Communication Visuelle	
Orientation	Cinéma, Design Graphique, Media & Interaction Design et Photographie	
Titre du module	Théorie I	
Code	1CV12	DCV303921F22
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>Le module vise également l'acquisition de connaissances théoriques spécifiques à l'orientation (unité e ci-dessous) préparant aux différents ateliers pratiques.</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 spectateur 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'agira 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 courant 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 sera centré sur des questions sociales et culturelles (classe, genre, race, etc.), et autour de la manière dont les oeuvres audiovisuelles peuvent construire, véhiculer des représentations et des discours sur la société, l'histoire, la politique. On y abordera 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'oeuvres 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>eDG) 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</p>

	discipline.
	<p>ePH) Photographie contemporaine, expositions et publications (5 cours de 4 périodes): les mécanismes de la photographie contemporaine sont complexes. L'oeuvre 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 étudiant·e·s, suivie d'une discussion avec l'ensemble du groupe.</p> <p>eMID) Humanités digitales – Technologie, design et sociétés (9 cours de 4 périodes): ce cours offre aux étudiant·e·s une première sensibilisation aux enjeux des technologies et médias numériques dans la société contemporaine. Une étude sommaire de la multitude de manières d'appréhender la technologie, du mythe de Prométhée à la société de l'information, précède une série de séminaires durant lesquels les étudiant·e·s sont amenés à se familiariser avec quelques auteur·e·s 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·e·s. 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 théoriques transversaux a, b, c et d sont en option. Les étudiants·e·s doivent en choisir 3 parmi les 4 proposés. Si l'un de ces 4 cours est en relation directe avec leur domaine de formation, celui-ci est cependant obligatoire. Les inscriptions sont organisées par le responsable de l'Unité de Théorie à la mi-semester.</p> <p>Le cours théorique spécifique e) est quant à lui obligatoire.</p> <p>Les connaissances des étudiants·e·s 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) Laurent Guido et intervenant·e·s d) Mélanie Courtinat eDG) Jonas Berthod ePH) Nathalie Herschdorfer eMID) Christophe Guignard eCI) intervenant·e·s externes</p>

Responsable module	Deodaat Tevaeearai		
Descriptif validé le	20 septembre 2022	Par	Deodaat Tevaeearai