

**DESCRIPTIF DE MODULE – ANNEE ACADEMIQUE 2018-2019**

<b>Domaine</b>	Design et Arts Visuels	
<b>Filière</b>	<b>Communication Visuelle</b>	
<b>Orientation(s)</b>	<b>Cinéma, Design Graphique, Media &amp; Interaction Design et Photographie</b>	
<b>Titre du module</b>	Théorie II	
<b>Code</b>	1CV22	DCV303922F18
<b>Type de formation</b>	Bachelor	
<b>Semestre</b>	Semestre 2	
<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 l'acquisition de connaissances générales en design graphique, design industriel et histoire de l'art (unités <b>a, b, c &amp; d</b> ci-dessous). Les étudiant-e-s perfectionnent leur aptitude à pratiquer des méthodes d'analyses pour commenter une œuvre en la situant dans son contexte artistique et culturel et, à construire un environnement référentiel leur permettant de situer leurs propres projets dans un contexte plus large.</p> <p>Ce module vise aussi l'approfondissement de connaissances théoriques spécifiques à l'orientation (unités <b>e</b> ci-dessous) préparant aux différents ateliers pratiques.</p>
<b>Contenu et formes d'enseignement</b>	<p><b>a) Histoire de l'art</b> (5 cours de 4 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>b) Photographie contemporaine</b> (5 cours de 2 périodes): l'enseignement s'articule autour de quelques-unes des figures majeures de la photographie contemporaine. Il traite des enjeux de leur travail et leur démarche (analyse du contenu, des aspects formels) en inscrivant leur production dans un cadre plus large, afin de sensibiliser les étudiant-e-s aux liens entre l'image et le contexte dont elle émane. L'accent est également porté sur l'analyse d'images, afin de fournir aux étudiant-e-s une méthodologie pour comprendre et commenter les photographies.</p> <p><b>c) Histoire du design industriel</b> (5 cours de 2 périodes): des « objets choisis », productions emblématiques qui traversent l'histoire du design, sont décrits et observés sur ce qu'ils indiquent et ce qu'ils impliquent d'une pratique et d'un usage. Ils sont regardés dans ce qu'ils véhiculent du développement des idées et ce qu'ils relatent d'une époque ou d'une société (techniques, styles, culture, etc.). Pour s'initier à la lecture de ces productions, l'observation s'accompagne de récits multiples. Ils combinent les approches historiques du design associées aux approches sémiologiques et critiques. Ils permettent de saisir ce qui appartient au champ spécifique du design tout en repérant les conditions historiques d'apparition d'une production. De la chaise comme objet d'exploration et de recherche aux objets d'interface, se dessinent des problématiques qui travaillent à la construction de notre environnement.</p> <p><b>d) Histoire du design graphique</b> (5 cours de 2 périodes): l'investigation historique du design graphique, du début du XX<sup>e</sup> siècle à nos jours, se focalise autour de cinq champs d'expérimentation. Un premier focus, autour de l'édition, revient aux sources des recherches sur la typographie et la photographie qui ont servi à la médiatisation des avant-gardes. Un second explore les relations entre graphisme et architecture, qui ont jalonné toute la première partie du XX<sup>e</sup> siècle et s'expriment aujourd'hui dans un registre</p>

	<p>urbanistique plus large autour de l'objet signalétique. Le troisième focus interroge la dualité entre graphisme dit « d'auteur » et graphisme publicitaire par une présentation du design graphique en Grande-Bretagne et aux États-Unis, où se sont institués cette double culture et un développement des grandes étapes du discours publicitaire depuis les années 30. Autres champs d'expérimentation visités, celui du cinéma d'animation, où illustrateurs, graphistes et plasticiens se sont emparés de la pellicule comme support direct de leurs créations et celui du disque, qui reste un des domaines les plus prolifiques de la création graphique contemporaine de ces soixante dernières années.</p> <p><b>eDG) Introduction à l'histoire critique du design graphique</b> (5 cours de 2 périodes): ce cours vise à établir des compétences de base sur les 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><b>ePH) Photographie contemporaine, expositions et publications</b> (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 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><b>eMID) Théorie des médias</b> (9 cours de 4 périodes): ce cours présente différents travaux ou pratiques de designers/artistes contemporains et vise à en identifier et comprendre les enjeux. Il met en particulier l'accent sur l'utilisation du code et des algorithmes, de l'interaction et des réseaux dans la pratique du design. L'analyse de projets propose une mise en rapport historique remontant jusqu'aux années 60, ainsi qu'une analyse des principes et techniques utilisés. Ce cours est aussi le lieu d'une discussion critique avec les étudiant-e-s.</p> <p><b>eCI) Technologie et cinéma:</b> cours théorique et pratique dans les domaines suivants:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Domaine du Son: pratique de la captation sonore (fiction et de documentaire), création de sons seuls et d'ambiances, documentation et recherche de son (sonothèques), montage son et finalisation de la bande sonore (initiation au mixage).</li> <li>2. Domaine de l'Image: pratique de la prise de vue et du cadrage, mise en place d'un éclairage, postproduction image et étalonnage.</li> <li>3. Domaines généraux: bases en électricité appliquées à l'éclairage au cinéma. Usages et fonctions de la lumière - moyens de gérer la lumière naturelle - le contraste - les éclairages types - connaissance du parc de lumière ECAL - les filtres - base de la colorimétrie - les accessoires de façonnage de la lumière - mesure et gestion des contrastes. Bases en électro-acoustique.</li> </ol>
<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. Pour l'obtention des crédits, l'étudiant-e doit obtenir la moyenne de 4 au minimum sur les cinq notes attribuées.</p>
<p><b>Modalités de rattrapage</b></p>	<p>Remédiation possible. 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.</p>
<p><b>Enseignants</b></p>	<p>a) Antonio Albanese          b) Claus Gunti          c) Jeanne Quéheillard          d) Pierre Ponant          eDG) Jonas Berthod, ePH) Nathalie Herschdorfer, eMID) Patrick Keller,          eCI) Richard Szotyori</p>

<p><b>Responsable du module</b></p>	<p>Deodaat Tevaeearai</p>		
<p><b>Descriptif validé le</b></p>	<p>29 août 2018</p>	<p><b>Par</b></p>	<p>Deodaat Tevaeearai</p>