

HUM-401(a)

Pratiques artistiques I

Nova Nicolas, Perret Jean

Cursus	Sem.	Type
Sciences humaines et sociales	MA1	Opt.

Langue d'enseignement	français / anglais
Crédits	3
Session	Hiver
Semestre	Automne
Examen	Pendant le semestre
Charge	90h
Semaines	14
Heures	3 hebdo
Cours	2 hebdo
Projet	1 hebdo
Nombre de places	30

Résumé

Ce cours propose 2 options : 'innover' met l'accent sur la diversité des pratiques dans le design et la création par un projet tourné vers la spéculation autour des nouvelles technologies ; 'filmer' se penche sur les techniques cinématographiques et s'engage dans la réalisation d'un film court.

Contenu**Option 1 : Une boîte à outil pour l'innovation**

En abordant la notion de "Design Fiction", ce cours montre comment les approches de création en design et art numérique permettent d'imaginer et d'anticiper les usages des technologies à venir : comment imaginer les objets et pratiques du futur ? Comment utiliser les techniques du design, comme le prototypage ou la narration (storytelling) pour avoir un regard prospectif ?

Chaque cours du semestre d'automne sera consacré à la présentation d'une approche de création et à des études de cas sous forme d'exercices :

1. Méthodologies de recherche préalables à la création : observation des usages et des pratiques comme source d'inspiration, dessin d'observation.
2. Techniques de génération d'idées et de création : storyboarding/storytelling, prototypage, création d'interfaces numériques, esquisses, création d'images animées, détournement de supports standards (Powerpoint, Excel).

Au second semestre, les étudiant-e-s réaliseront un court projet basé sur le choix d'une thématique lié au futur d'une technologie donnée, en employant les approches présentées au premier semestre. Il s'agira d'imaginer une « design fiction », un objet ou une situation fictionnelle anticipant un futur possible basé sur une technologie et ses usages.

Option 2 : Cinéma du réel

Les étudiant-e-s définissent une approche cinématographique personnelle en mettant à profit les outils techniques et de réflexions proposé au cours afin de réaliser un projet de manière autonome. Exposés assortis de visionnage d'extraits de films. Mise en perspective de quelques textes théoriques de référence. Initiation aux pratiques fondamentales de la prise de son, de vue et du jeu d'acteur. Approche du montage et de la postproduction.

Mots-clés

Option 1 : création, conception, recherche, prototypage, détournement, design fiction, futur, spéculation.

Option 2 : Cinéma, film, documentaire, mise en scène, acteurs, spectateur

Compétences requises**Concepts importants à maîtriser****Option 2:**

Les étudiant.e.s n'ont pas besoin d'avoir d'expérience technique préalable dans l'audiovisuel. Le cours pratique aura lieu à Genève dans les locaux de la HEAD, en général un samedi par mois.

Acquis de formation

A la fin de ce cours l'étudiant doit être capable de:

- Identifier les démarches de création mises en place par une série d'artistes, designers et cinéastes contemporains.
- Caractériser les approches mises en jeu dans chaque projet; les mettre en œuvre dans la réalisation d'un projet de création

Compétences transversales

- Utiliser une méthodologie de travail appropriée, organiser un/son travail.
- Communiquer efficacement et être compris y compris par des personnes de langues et cultures différentes.
- Recevoir du feedback (une critique) et y répondre de manière appropriée.
- Être conscient et respecter des directives légales pertinentes et du code éthique de la profession.
- Faire une présentation orale.
- Comparer l'état des réalisations avec le plan et l'adapter en conséquence.

Méthode d'enseignement

Option 1 : Cours avec réalisation de courtes activités pratiques au semestre d'automne, réalisation et suivi de projet au semestre de printemps.

Option 2 : Cours-séminaire-projet de recherche. Intervention de collaborateurs du Département Cinéma/cinéma du réel, invitation de professionnels (cinéaste, chef opérateur, ingénieur du son, monteur) pour mener des ateliers. Tutorat pour les films de fin d'année.

Travail attendu

Participation aux activités du cours et réalisation d'un projet de film.

Méthode d'évaluation

Évaluation sur une base semestrielle par une note associée à 3 ECTS:

Option 1:

- L'évaluation du premier semestre porte sur l'acquisition de connaissances et la réalisation d'une série de petites activités formant un mini-projet, qui sera réalisé en groupe ou individuellement.
- L'évaluation du semestre de printemps porte sur la réalisation d'un projet (individuel ou en duo) et sa présentation orale.

Option 2 :

- Note du premier semestre fragmentée par les acquis suivants: techniques du jeu d'acteur, présentations régulières de l'avancement du projet en cours, rendus des dossiers et présentation orale.
- Note du second semestre: projet individuel pratique dont la note considère: la qualité et l'engagement de l'étudiant dans la présentation écrite et orale, la réalisation, le montage la post-production du film et la soutenance orale devant un jury.

Encadrement

Office hours	Non
Assistants	Non
Forum électronique	Non
Autres	Email/Skype

Ressources

Bibliographie

Option 1 :

- Auger, J. (2013). Speculative design: crafting the speculation, *Digital Creativity*, 24(1), pp. 11-35.
http://ellieharmon.com/wp-content/uploads/02-06-Auger_Design-Fictions.pdf
- Bleecker, J. (2009): Design Fiction: A Short Essay on Design, Science, Fact and Fiction
 (<http://blog.nearfuturelaboratory.com/2009/03/17/design-fiction-a-short-essay-on-design-science-fact-and-fiction/>).
 NFL Press.
- Dunne, A. & Raby, F. (2013). *Speculative Everything Design, Fiction, and Social Dreaming*, MIT Press
- Kinsley S, 2010, "Representing 'things to come': feeling the visions of future technologies" *Environment and Planning A* 42(11) 2771 – 2790
- Smith, K. (2008). *How to Be an Explorer of the World*. Perigee Trade.
- Sterling, B. (2009) Design fiction. *interactions* 16, 3.
 TBD Catalog: a making-of: <http://makingof.tbdcatalog.com/>

Option 2 :

- THOMPSON, Roy *The grammar of the shot* (Focal Press, Boston, 1998, 187 pages)
- TRUFFAUT, François, *Hitchcock* (Touchstone, 1985)
- COMOLLI, Jean-Louis, *Voir et pouvoir*, Lagrasse, Éditions Verdier, « Coll. Sciences humaines », 2004.
- DARDENNE, Luc, *Au dos de nos images, 1991-2005, suivi du scénario du Fils et de L'Enfant, de Jean-Pierre et Luc Dardenne*, Paris, Editions du Seuil, « Coll. La Librairie du XXle siècle », 2005.
- DELEUZE, Gilles, *L'image-mouvement. Cinéma 1*, Paris, Les Editions de Minuit, « Coll. Critique », 1983.
- RANCIERE, Jacques, *Le Destin des images*, Paris, La Fabrique éditions, 2003.
- TANNER, Alain, *Ciné-mélanges*, Paris, Éditions du Seuil, 2007.

Ressources en bibliothèque

- [How to Be an Explorer of the World / Smith](#)
- [Five Years of 100 Days / Bierut](#)
- [Recherche-Création en design / Léchet-Hirt](#)
- [Au dos de nos images / Dardenne](#)
- [Hitchcock / Truffaut](#)
- [The Reflective Practitioner : How Professional think in Action / Schön](#)
- [A Designer's Research Manual / Viscocky O'Grady](#)
- [The grammar of the shot / Thompson](#)
- [Ciné-mélanges / Tanner](#)
- [Le Destin des images / Rancière](#)
- [Voir et pouvoir / Comolli](#)
- [L'image-mouvement / Deleuze](#)
- [Speculative everything : design, fiction, and social dreaming / Dunne](#)

Sites web

- www.hesge.ch/head