

HUM-401

Pratiques artistiques I

Briones Amarelo Pablo Javier, Nova Nicolas, Savicic Gordan

Cursus	Sem.	Type
Sciences humaines et sociales	MA1	Obl.

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 : 'Critical Digital Futures' introduit les approches créatives consistant à spéculer sur le futur des technologies numériques ; 'Réalisation' se penche sur les techniques cinématographiques et s'engage dans la réalisation d'un film court.

Contenu**Option 1 (in English) : Critical Digital Futures**

By addressing the notion of "Design Fiction", this course shows how creative approaches in design and new media art make it possible to imagine, anticipate, provoke and question the uses of future technologies: how to imagine the objects and practices of the future? How to use design techniques, such as prototyping or storytelling, to have a forward-looking perspective? How to creatively speculate on the negative effects and more ethical perspectives of digital innovation? Using observation of everyday use of technologies, prototyping, "what if?" scenarios, cultural provocations paired with irony and humor, we will create fictional artefacts and experiences that stimulate conversations. By doing so we will open a debate for a critical understanding of potential futures.

Each course in the fall semester will be devoted to the presentation of a creative approach and case studies in the form of exercises:

1. Research methods to give direction and inspire design work: field research, user observation, spotting faint signals of change.
2. Ideation techniques : how to conduct a brainstorming session, prototyping, screen-based interface prototyping, stop-motion movie making, Interactive paper prototypes, video prototypes, among others.
3. Extrapolating techniques: how to envision tomorrow? How to create scenarios about tomorrow's usage of technologies?

In the second semester, students will develop a project based on a theme related to the future of a given technology, using the approaches presented in the first semester. The theme can be chosen and will be agreed on with project mentors. It will involve imagining a "design fiction", an object or a fictional situation anticipating a possible future based on a technology and its uses. While critical scenarios can be relevant (and accepted in this class), we will also focus on more positive and open perspectives.

Option 2 (en français): Réalisation: Mise en scène avec des acteurs non professionnels

Objectif : Sensibiliser les étudiants aux techniques de mise en scène avec des acteurs non professionnels. Leur fournir des outils de direction d'acteurs spécifiques pour mener à bien le travail avec ces derniers ainsi que développer leurs compétences techniques et artistiques de base pour réussir la mise en scène d'une situation dramaturgique. Chaque étudiant réalise son propre court métrage.

Visionnement d'extraits de films et de courts-métrages tournés avec des acteurs non professionnels, suivi d'une discussion sur les techniques de direction d'acteurs employées. Développement d'une idée de film que chaque étudiant souhaiterait réaliser au sein de l'atelier. Chaque idée sera discutée de manière collective afin d'en explorer les intentions, d'en analyser la faisabilité et d'imaginer les outils avec lesquels l'étudiant pourrait mener à bien son projet. Entraîner la capacité d'observation, d'écoute et de réaction lors du tournage, ce qui permet

d'intégrer des éléments spontanés parfois plus intéressants que ceux recherchés. Transmission des techniques de base et entraînement en matière de son, d'image et de lumière naturelle pour assurer l'aspect formel du film. Organisation de tournages -par binômes ou trinômes- et de sessions de visionnement des rushes -parallèlement aux tournages- pour assurer le suivi pédagogique et munir l'étudiant.e de nouveaux outils en fonction de l'expérience en cours. Chaque étudiant.e réalisera son propre film avec l'aide de son binôme/trinôme. Prise en main d'Adobe Première et montage individuel de la séquence, suivi par l'intervenant et accompagné de discussions liées aux possibilités de recriture au stade du montage. Projection en salle, discussion et défense de chaque projet, suivie d'un bilan de fin d'atelier.

Exigences : Pour la validation du module, la réalisation d'un film terminé est requise ainsi que sa présentation orale et défense en salle de projection. Les exercices pratiques effectués dans chaque rencontre sont essentiels pour l'apprentissage des techniques/outils intellectuels et ont un caractère évaluatif. Une présence régulière pendant toute la durée du cours est donc indispensable.

Mots-clés

Option 1 : design, design fiction, design research, ethnography, field research, ideation, prototyping, critical making, future, speculation, artistic interventions.

POLY-perspective :

- creative perspective
- interdisciplinary perspective

Option 2 : film, cinéma, cinéma du réel, cinéma d'auteur, mise en scène, acteurs naturels, acteurs non-professionnels, casting, scénario, dramaturgie, tournage, montage.

POLY-perspective :

- perspective interdisciplinaire
- perspective créative

<https://www.epfl.ch/schools/cdh/fr/la-vision-du-cdh-poly-perspective/>

Compétences requises

Concepts importants à maîtriser

Option 1:

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. Pour la validation du module, la réalisation d'un film terminé est requise ainsi que sa présentation orale et défense en salle de projection. Les exercices pratiques effectués dans chaque rencontre sont essentiels pour l'apprentissage des techniques/outils intellectuels et ont un caractère évaluatif. Une présence régulière pendant toute la durée du cours est donc indispensable.

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
- Critiquer les projets réalisés et les démarches de création employées

Compétences transversales

- Utiliser une méthodologie de travail appropriée, organiser un/son travail.

- Recevoir du feedback (une critique) et y répondre de manière appropriée.
- Communiquer efficacement et être compris y compris par des personnes de langues et cultures différentes.
- Faire une présentation orale.

Méthode d'enseignement

Option 1 : Courses with short lectures, project critique and practical activities in the autumn semester, project implementation and tutoring in the spring semester.

Option 2 : Exercices pratiques et développement du projet de film durant le premier semestre. Mise en production, tournage et montage pendant le deuxième semestre. Chaque cours inclut des exercices pratiques avec un rendu (oral, écrit ou filmique) à caractère évaluatif.

Travail attendu

Option 1: Participation in the course activities and realization of a project.

Option 2: Participation aux activités du cours et réalisation d'un projet de film.

Méthode d'évaluation

Option 1:

- The first semester evaluation focuses on the implementation of a series of small activities forming a mini-project, which will be carried out in small groups or individually.
- The evaluation of the spring semester focuses on the realization of a project (individual or in duo) and its oral presentation.

Option 2 :

- Premier semestre - Exercices pratiques, écriture du projet (idée, synopsis, traitement) et pitch (oral).
- Deuxième semestre - Visionnement des rushes, évaluation des séquences montées, film terminé et présentation en salle de projection (ouvert au public).
- Remédiation : En cas d'insuffisance, le film ou des parties du film doivent être refaites suivant des consignes précises qui seront définies en discussion avec l'enseignant.

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 : "Notes sur le cinématographe" de Robert Bresson; "La chambre claire" de Roland Barthes; "Sur la photographie" de Susan Sontag; "L'épreuve du réel à l'écran" de François Niney; "Les écarts du cinéma" de Jacques Rancière; "Le spectateur émancipé" de Jacques Rancière; "L'oeuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique" de Walter Benjamin; "Petite histoire de la photographie" de Walter Benjamin; "L'écriture cinématographique" de Pierre Maillot; "Faire un film" Frédéric Strauss et Anne Huet.

Ressources en bibliothèque

- [How to be an explorer of the world : portable art life museum / Keri Smith](#)
- [Speculative everything : design, fiction, and social dreaming / Anthony Dunne and Fiona Raby](#)

Sites web

- www.hesge.ch/head

Liens Moodle

- <https://moodle.epfl.ch/enrol/index.php?id=14594>