

— HEAD
Genève

2021 — 2024

Plan de
développement

HEAD—Genève

un

futur

d'école

06	AVANT-PROPOS	41	LES PROJETS ET DÉFIS DES DÉPARTEMENTS	65	RECHERCHE APPLIQUÉE ET DÉVELOPPEMENT	79	LE DÉVELOPPEMENT CULTUREL COMME MISSION
11	IDENTITÉ ET PROJET	43	Arts visuels	67	Une recherche au service de la société et de la culture	81	Espace d'exposition LiveInYourHead
13	La HEAD – Genève	44	Bachelor arts visuels	67	Promouvoir la recherche-crédation	81	Le Cube
13	Une école au cœur de la société	44	Work.master	68	Diversification des sources de financement	85	POLITIQUE INSTITUTIONNELLE
15	Un projet pédagogique de son temps	45	Master Trans	68	Développement des doctorats	87	Une gouvernance horizontale et agile
19	LES AMBITIONS DE LA HEAD-GENÈVE	45	Master de recherche CCC	69	Une recherche qui irrigue l'enseignement	88	Une communication institutionnelle pluridimensionnelle Porte-drapeau des valeurs et des objectifs stratégiques de la HEAD
20	Une école leader dans le champ de la création numérique	49	Architecture d'intérieur / Design d'espace — Enjeux contemporains	69	Renforcer la valorisation et l'Open Access	89	Le numérique comme vecteur d'une communication plus horizontale
21	Le Pool numérique	50	Bâtiment H: un département, trois programmes	71	PRESTATIONS DE SERVICES	89	Une communication interne renforcée par les outils numériques
24	La professionnalisation, un enjeu stratégique	50	Bachelor Architecture d'intérieur	73	Une école en lien avec l'écosystème genevois	91	Des infrastructures de premier plan mais encore lacunaires
29	Transversalité et interdisciplinarité: une dimension essentielle du projet pédagogique	51	Master MAIA (Master of Arts in Interior Architecture)	73	Des mandats au service de la pédagogie et de la professionnalisation	91	Une administration performante sur laquelle peut se reposer le projet institutionnel
30	L'internationalisation pour décentrer ses pratiques	51	Master Espace et communication	75	FORMATION CONTINUE		
36	Nouveaux paradigmes	53	Communication visuelle — Département	77	Le défi de l'autofinancement de la formation continue		
		54	Communication visuelle — Bachelor	77	De nouveaux projets, de nouveaux formats		
		55	Communication visuelle — Master Media Design				
		57	Design mode bijou et accessoires — Département				
		58	Bachelor Design mode				
		58	Bachelor Design produit, bijou et accessoires				
		59	Master Design mode et accessoires				
		59	Chaire en Design horloger				
		61	Cinéma — Département				
		62	Bachelor Cinéma				
		63	Master Cinéma				

Avant-

propos

La HEAD – Genève poursuit depuis quinze ans un projet des plus ambitieux. Ambitieux non pas pour l'école elle-même, ce qui serait un projet vide de sens, mais pour ceux qui font la HEAD, à tous les sens du verbe, c'est-à-dire au sens où un-e artiste ou designer peut dire : « j'ai fait la HEAD », mais plus encore au sens où ils donnent à l'école son vrai visage. En actualisant le projet et tous les possibles qu'elle leur offre, serait-ce en les contestant, mais encore en contribuant à l'élaboration de son projet même et à la définition de ses modalités de mise en œuvre.

La HEAD a pris rang parmi les meilleures écoles d'art en Europe. Riche d'équipes enseignantes aussi diverses que réputées, elle attire en nombre croissant des étudiant-e-x-s de toutes origines. Elle est dédiée à leurs rêves. Elle est observée, de loin. Et pourtant, son projet n'en reste pas moins toujours inachevé. Parce qu'une école se pense en relation directe, effective, avec un monde bouleversé à une vitesse accélérée, effaçant nos repères sitôt établis, niant toute certitude, parfois sur un mode angoissant. Mais aussi parce qu'être en mouvement, tester sans cesse de nouvelles hypothèses et modalités de travail, poursuivre de nouveaux défis, est une vertu et exigence intrinsèques pour un lieu de création. Qui est, avant tout, un lieu d'aventures personnelles et collectives, mieux, un lieu de passions.

La HEAD s'efforce ainsi de se réinventer année après année, d'anticiper le futur proche de l'art, du cinéma, du design, tout en restant fidèle à ses lignes de forces et valeurs fondatrices, avec ces mêmes interrogations : comment favoriser au mieux, pour nos étudiant-e-x-s, une aventure de création, personnelle ou collective, comment leur permettre de répondre aux exigences professionnelles nouvelles ? Et, pour cela, comment placer l'école au centre du jeu, dans la cité, auprès des institutions et entreprises qui, à une échelle internationale, seront demain les partenaires de nos diplômé-e-x-s ?

Ce sont là les vertus et enjeux d'un plan de développement. Il porte l'exigence vitale d'un projet remis à plat et en question, collectivement repensé et réinventé pour les prochaines années. Tout comme il permettra, à son terme, de mesurer la réalité des projets et évolutions réalisés. En ce qu'il constitue une forme de contrat, ce plan de développement répond aussi à une forme élémentaire d'honnêteté à l'endroit de la communauté de l'école et, plus encore, de ceux qui souhaiteront l'intégrer dans les prochaines années : dire ce que l'on fait et faire ce que l'on dit.

Jean-Pierre Greff
Directeur

— HEAD
Genève

Remise des diplômes HEAD-Genève 27.06.19



Haute école d'art et
de design

Identité

et

projet





La HEAD – Genève

Créée tout au long de l'année académique 2006-2007 à partir de la réunion de deux écoles plus que bicentennaires, l'Ecole supérieure des beaux-arts et la Haute école d'arts appliqués, la HEAD – Genève a, en une dizaine d'années, pris rang parmi les écoles européennes les plus en vue. Elle dispense des formations Bachelor et Master en Arts visuels, Cinéma, Architecture d'intérieur / Design d'espace, Communication visuelle et Design mode, bijou et accessoires.

Elle est organisée en cinq départements qui regroupent ces disciplines, ainsi qu'en cinq pools transversaux: audio-visuel, édition - impression, matériaux - prototypage, numérique et photographie. Son développement s'appuie sur des moyens conséquents, des équipes plurielles, un corps enseignant composé d'artistes et de designers réputé-e-x-s et une capacité à attirer en nombres des étudiant-e-x-s particulièrement engagé-e-x-s. En installant son nouveau campus au cœur de la ville, la HEAD – Genève affirme sa volonté d'établir un pôle d'excellence pour l'art et le design à Genève. La HEAD – Genève fait partie de la HES-SO (Haute École spécialisée de Suisse occidentale) Genève, qui réunit six hautes écoles de niveau universitaire, proposant des formations axées sur la pratique professionnelle et reconnues internationalement.

Une école au cœur de la société

Une école de cette envergure, portée à un degré élevé d'ambition, est un projet qui ne peut se satisfaire de remplir les seules missions d'enseignement qui lui échoient traditionnellement. Elle doit former une vision plus large. Une vision de son inter-relation avec le monde, la société et le territoire dont elle fait partie. Elle a une fonction exploratoire et se conçoit comme entité politique dans le sens où elle s'empare des questions et grands enjeux qui traversent notre société contemporaine en s'adressant aussi bien au public qu'au citoyen. Elle est par ailleurs en prise directe avec le développement de l'espace contemporain, qu'il soit physique ou virtuel grâce aux liens étroits qu'elle entretient avec la scène artistique tout comme avec le tissu économique ou les institutions internationales qui contribuent à l'identité de Genève.

Cette inscription dans la société contemporaine et son attractivité aux yeux des milieux socio-économiques et institutionnels se traduisent par des opportunités nombreuses de création à l'échelle 1:1 ou dans l'espace dématérialisé. À la vision d'une école-sanctuaire, fonctionnant en vase clos et sans liens directs avec les réalités « de terrain », la HEAD – Genève préfère celle, plus actuelle, d'un creuset de rencontres et de partenariats enrichissants pour chacun des acteur-trice-x-s de ce riche écosystème.

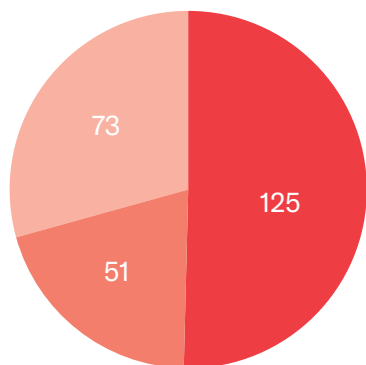


Un projet pédagogique de son temps

La HEAD – Genève accueille non seulement de nombreux enseignant-e-x-s, intervenant-e-x-s et conférenciers-ère-x-s de renom, mais aussi des artistes et designers émergent-e-x-s et précurseur-x-s. Elle applique une pédagogie pensée comme un espace de liberté et de responsabilité personnelle et sociale.

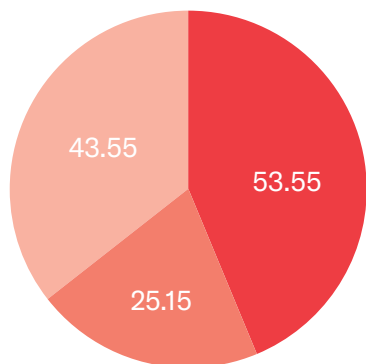
Encourageant la singularité de chacun, l'enseignement dispensé à la HEAD – Genève privilégie le dialogue entre enseignant-e-x-s et étudiant-e-x-s, lesquels sont acteur-ric-e-x-s de leur propre parcours de création. Les enseignements théoriques, qui s'inscrivent en dialogue avec des pratiques esthétiques fondées sur la recherche et l'expérimentation, visent l'acquisition de connaissances et l'exercice d'une réflexion intellectuelle plurielle.

Savoir-faire et savoir-penser sont les piliers dialectiques d'une pédagogie qui refuse tout dogmatisme et qui apporte des outils critiques pour appréhender le monde contemporain. École en constante transformation et sans cesse irriguée d'expériences nouvelles, elle a une fonction exploratoire et porte comme ambition fondamentale d'être un laboratoire du contemporain.



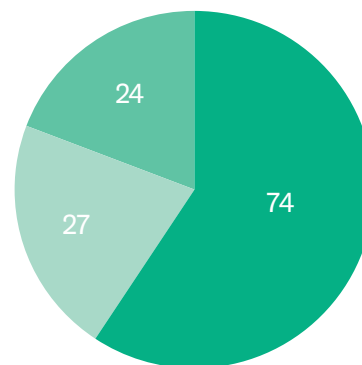
Structure du personnel (Personnes)

- Corps enseignant (Professeur-e-s; maître-s d'enseignement; Chargé-e-s de cours)
- Corps intermédiaire
- Personnel administratif et technique (PAT)



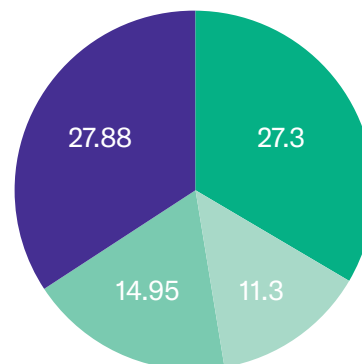
Structure du personnel (Equivalent plein temps "EPT")

- Corps enseignant (Professeur-e-s; maître-s d'enseignement; Chargé-e-s de cours)
- Corps intermédiaire
- Personnel administratif et technique (PAT)



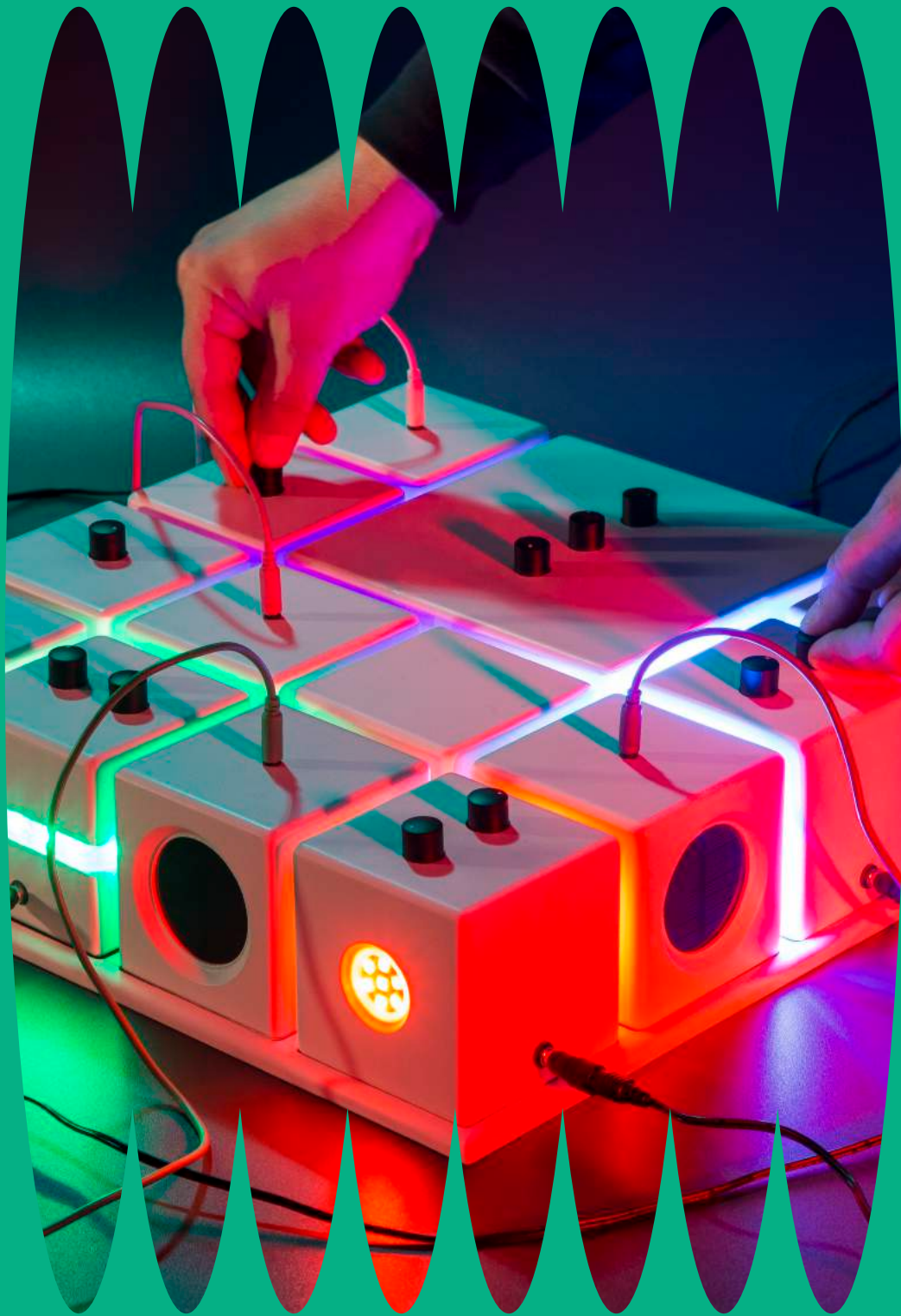
Corps enseignant (Personnes — sans les vacataires)

- Chargé-e-s de cours
- Professeur-e-s HES (PO; PA; PAPTC)
- Maître-s d'enseignement



Corps enseignant (EPT — avec les vacataires)

- Enseignant-e-s vacataires
- Chargé-e-s de cours
- Professeur-e-s HES (PO; PA; PAPTC)
- Maître-s d'enseignement



Les ambitions

de

la

HEAD—Genève

Une école leader dans le champ de la création numérique

Le numérique traverse, dès son origine, les champs de l'art et du design. Les artistes et les designers se sont emparés très tôt de ce nouveau « matériau », pour l'explorer, le travailler, l'exploiter mais aussi l'interroger (sur un mode critique, à l'instar de ce qui a été pratiqué dans le cadre du master CCC (critical curatorial cybermedia dans sa version originelle) de la HEAD – Genève).

Dès sa création en 2007, la HEAD – Genève a investi ce nouveau territoire de création avec son programme postgrade Immédiat, au sein du CCC, puis dès 2009, avec l'ouverture de son Master Media Design, qui approfondit le champ du numérique à travers le design d'interaction, le jeu vidéo ou l'édition numérique, tout en étudiant sa culture sous toutes ses formes. Les autres départements ne sont pas restés à l'écart des évolutions induites par le numérique.

Celui-ci est dans tous les interstices de la création contemporaine. La pandémie du Covid-19 a montré cependant, si besoin était, la nécessité de l'investir encore davantage, à la fois à travers les champs de création qu'il déploie, mais aussi comme outil d'innovation pédagogique.

La culture et l'expertise numériques doivent encore être renforcées au sein du personnel d'enseignement et de recherche (PER) et du personnel administratif et technique (PAT) pour que la HEAD – Genève puisse relever les grands défis contemporains. La création récente d'un Pool numérique transversal, opérationnel depuis la rentrée 2021, contribue à l'internalisation de cette expertise et accroît la capacité d'action de l'école en ce domaine.

Le Pool numérique

Le Pool numérique doit devenir à l'horizon 2024 un lieu de ressources centralisé, de veille technologique et d'appui à des usages pédagogiques innovants. En tant que centre de compétences pour le corps étudiant, enseignant et administratif, il développera une bibliothèque de ressources en ligne (tutoriels) et élaborera une offre de formation accessibles à tous-te-x-s. Il appuiera des projets de recherche ou de développement culturel portant sur des enjeux contemporains majeurs que la HEAD – Genève entend pleinement investir (*VR/AR, machine learning, technologies, blockchain, game design, computer-generated imager (CGI), mode numérique, etc.*). Le Pool numérique est ainsi destiné à :

- Développer l'offre pédagogique numérique à partir d'une cartographie des compétences présentes au sein de la HEAD à Genève. Le Pool numérique aura notamment pour mission de contribuer à renforcer les compétences en *game design* au sein des départements dans le but de créer à terme au sein de son département Communication Visuelle une formation (Bachelor et Master) en Game Design qui répondra aux attentes du monde professionnel¹. L'industrie du jeu vidéo représentait en effet en 2021 un poids économique plus de deux fois supérieur à la musique et au cinéma réunis.
- Développer des partenariats avec des groupes technologiques et avec des plateformes de création et distribution d'art et de design en ligne.
- Promouvoir un agenda culturel lié au numérique, avec des institutions partenaires en Suisse et à l'étranger.
- Contribuer à la formation numérique du personnel de la HEAD – Genève sur la base d'un plan de formation ambitieux.
- Soutenir l'innovation pédagogique des équipes enseignantes dans le développement de nouveaux formats de cours, notamment autour du *e-learning*
- poursuivre les efforts en matière d'équipements visant à permettre l'enseignement à distance et/ou hybride et le développement de supports pédagogiques numériques performants.
- Proposer une infrastructure de premier plan – salles techniques ou d'innovation – ainsi que des ressources et des ressources spécifiques.

De façon plus générale, un saut quantitatif et qualitatif devra être opéré par la HEAD – Genève sur le plan du numérique, que cela soit dans les contenus des formations de base, dans les formats pédagogiques, dans la formation à distance, dans la communication interne ou externe, et dans la culture numérique du corps enseignant et étudiant. Ce changement de paradigme permettra à l'école de faire face aux défis contemporains, d'anticiper ceux du futur, et de positionner la HEAD comme un acteur majeur du numérique à l'échelle suisse et internationale.



La professionnalisation, un enjeu stratégique

La HEAD – Genève met au cœur de son action le devenir professionnel de ses étudiant-e-x-s. Elle développe un projet pédagogique visant un haut niveau et une grande diversité des compétences acquises, en Bachelor comme en Master, ainsi qu'une capacité à mettre en œuvre, dès la sortie de l'école, un projet professionnel aussi singulier soit-il.

À cette fin, la HEAD – Genève entend accompagner la mise en place de nouveaux modèles économiques, anticiper et encourager l'affirmation de nouvelles professions et être force de proposition dans les métiers émergents. Elle entend demeurer attentive à l'apparition de nouveaux modèles professionnels et économiques et assurer à ses diplômé-e-x-s des compétences qui soient en adéquation avec l'écosystème, les structures professionnelles les plus novatrices ainsi qu'avec les évolutions des attentes du marché et des milieux professionnels et culturels.

Elle vise à permettre à ses étudiant-e-x-s de comprendre les différents contextes de travail et à s'y intégrer. Elle promeut une dimension « entrepreneuriale » des études, au sens de l'action d'entreprendre, c'est à dire oser, réaliser, inscrire ses enjeux de création dans une réalité socio-culturelle prégnante.

La professionnalisation constitue aussi la clé d'une réussite artistique et professionnelle pour toutes les étudiant-e-x-s, quel que soit le milieu dont ils proviennent. Elle participe d'une politique inclusive qui s'inscrit pleinement dans la stratégie HES de formations professionnelles pratiques, vectrices d'intégration et de réussite sociale. Cette politique englobe des actions en faveur du développement d'enseignements métiers ou de stages, des mandats avec des acteurs professionnels et culturels et des mesures plus institutionnelles.

La professionnalisation s'envisage de manière double: d'une part en développant les enseignements et les expériences professionnels au sein du cursus et, d'autre part, en accompagnant les diplômé-e-x-s dans la transition difficile entre l'école - structurante et forte des moyens qu'elle offre - et la vie professionnelle, aventureuse, d'un-e-x jeune artiste, designer, cinéaste. Cette accent sur la professionnalisation passera notamment par:

- Une cartographie précise et détaillée des débouchés professionnels des formations Bachelor et Master effectuée par chacun des cinq départements de l'école. Elle doit permettre aux étudiant-e-x-s de se projeter davantage dans leur futur professionnel et de mieux intégrer la dimension professionnalisante au sein des formations.
- Un renforcement de l'enseignement des compétences techniques spécifiques et des outils en lien direct avec l'insertion professionnelle (CV et portfolio, gestion de projets, travail en équipe, compétences de savoir-être).
- La généralisation de la possibilité pour chaque étudiant-e-x, quel que soit son programme de formation, d'effectuer un stage durant son cursus et la promotion de cette opportunité lorsqu'elle existe déjà.
- Une évaluation qui intègre davantage l'inscription du projet dans une réalité socioprofessionnelle donnée avec des membres externes des jurys de diplômés qui garantissent une viabilité du projet dans le monde professionnel.

Axes forts du projet d'école formulé depuis 2007, les liens qui unissent l'étudiant-e-x avec l'école ne s'arrêtent pas au moment du diplôme. La HEAD – Genève poursuit un dialogue fécond avec ses diplômé-e-x-s et prolonge sa responsabilité envers ses étudiant-e-x-s bien au-delà de l'école.

Le compagnonnage perdure à travers, par exemple, un dispositif de soutien à la création de structures professionnelles (Pulse), l'attribution de prix et bourses et le développement de nombreux projets conduits avec le concours de ses alumni. La relation avec ces dernier-ère-x-s et notamment la mise en place d'une organisation d'alumni et d'une plateforme permettant leur mise en relation sont un objectif institutionnel clé de la période 2021-2024.





Transversalité et interdisciplinarité: une dimension essentielle du projet pédagogique

Forte d'un nouveau campus (2021) regroupant la majorité des étudiant-e-x-s sur un même site, la HEAD – Genève est invitée à repenser ses enseignements de façon plus transversale. La proximité des différentes pratiques enseignées donne l'occasion de dresser des ponts entre les différents champs et de réfléchir à un socle pédagogique commun. Elle permet aussi d'élargir le « terrain de jeu commun », d'intensifier les échanges entre disciplines et d'œuvrer à la construction d'une identité commune forte. Du point de vue de l'étudiant-e-x, cette transversalité offre une certaine optionalité permettant d'accroître la liberté de choix et la capacité d'encourager, au sein de l'école, des parcours singuliers.

Le regroupement de la majorité des étudiant-e-x-s sur un seul site a permis le développement d'un large éventail d'enseignements transversaux proposés aux étudiant-e-x-s en Bachelor. Ces enseignements comprennent des cours tutoriels techniques et pratiques et des enseignements professionnels et théoriques que les étudiant-e-x-s choisissent en fonction du développement de leurs objectifs pédagogiques et professionnels. Cette offre est destinée à être développée pour inclure un horizon commun d'enseignements autour des grands enjeux contemporains auxquels tout artiste ou designer est confronté: globalisation, migrations, nouveaux styles de vie, crise écologique, redéfinition du genre, cultures numériques ou encore circulation des images. Un objectif serait d'étendre cette offre partiellement aux étudiant-e-x-s en Master.

Les collaborations pédagogiques menés entre départements doivent par ailleurs continuer d'être encouragées, de même que les partenariats avec les institutions académiques genevoises: Université de Genève (UNIGE); Institut de hautes études internationales et du développement (IHEID); et autres domaines HES. Au sein d'une école comme la HEAD – Genève, le potentiel de telles collaborations reste grand et les approches inter et transdisciplinaires qui en découlent sont toujours fécondes et innovantes. Les ateliers transversaux et projets interdisciplinaires rencontrent du reste une adhésion forte des étudiant-e-x-s. Les projets transversaux, semaines inaugurales, semaines « de tous les possibles », *summer schools*, semaines hors cadre ou encore les grands projets emblématiques conduits par l'école (exposition au Salone del Mobile Milan, défilés Mode, etc.) sont autant d'opportunités pour développer de tels échanges ou collaborations.

L'internationalisation pour décentrer ses pratiques

La HEAD-Genève se situe au centre d'un vaste réseau international et la plupart de ses étudiant-e-x-s disposent d'une expérience interculturelle au terme de leurs études. Les mondes de l'art et du design ne connaissent pas de frontières géographiques. Ils revêtent spontanément un caractère planétaire.

En 2020, 61 % des diplômé-e-x-s en Master bénéficiaient d'une « expérience internationale » au sens large, à savoir une mobilité d'étude, un stage international ou un Bachelor dans un autre pays que la Suisse. C'est dans le sens de cette ouverture aux arts du Tout-Monde et de l'invention de nouvelles épistémologies de l'art et du design que la HEAD entend, malgré la pandémie², poursuivre son action en faveur d'une internationalisation toujours plus forte de son action tout en favorisant les échanges virtuels afin de réduire son bilan carbone.

Cette ouverture à l'autre, préalable au dialogue, participe à un enrichissement mutuel et au nécessaire décentrement qu'implique la démarche d'artiste designer. Elle contribue aussi à offrir à aux étudiant-e-x-s de la HEAD-Genève une expérience de différentes scènes, notamment européennes, dans lesquelles iels seront amené-e-x-s à évoluer. Elle constitue, enfin, une opportunité d'étoffer l'offre pédagogique proposée en permettant aux étudiants d'aller se former aux pratiques pointues offertes au sein de 106 écoles partenaires dont 25 situées hors d'Europe.

Par essence multiculturelle et plurilingue, la Suisse occupe dans cette perspective une place singulière. La HEAD-Genève accorde aux échanges et aux projets académiques nationaux un soutien constant, convaincue de la richesse et de l'importance de ces relations. Qu'il s'agisse de projets pédagogiques nationaux, d'échanges dans le cadre des réseaux de recherche (SDN-SARN), ou encore de manifestations d'importance nationale (Art Basel, Design Days, Designers' Saturday Langenthal, Journées de Soleure, Festival de Locarno, etc.), tous constituent des expériences plurielles fortement légitimantes.

L'action de la HEAD-Genève en faveur de l'internationalisation visera prioritairement à :

- Consolider son réseau international en accordant la priorité à des partenariats académiques, institutionnels et culturels internationaux qui font du sens à long terme. Dans ce contexte, chaque département concevra un programme de projets internationaux visant à développer un réseau de partenaires internationaux (écoles et institutions locales). Les accords ou projets spécifiques construits de manière bilatérale entre les équipes pédagogiques HEAD et les partenaires locaux et œuvrant à développer une diversité d'expériences pour les étudiant-e-x-s seront privilégiés. Ces projets pourront avoir trait à la pédagogie, à la recherche, au développement culturel ou aux relations internationales et s'appuyer sur les partenaires stratégiques de la HEAD que sont Swissnex, les institutions de soutien au rayonnement culturel, le réseau des ambassades, et également une pluralité d'acteurs locaux plus ou moins institutionnalisés. Le développement international passera aussi par une présence récurrente dans des événements et des salons internationaux. Une attention constante sera accordée à l'impact environnemental et social et au caractère équitable de ces projets internationaux.
- Renforcer le sentiment d'appartenance à la communauté HEAD des nombreux-se-x-s étudiant-e-x-s et enseignant-e-x-s venu-e-x-s de l'étranger pour y travailler au travers d'actions telles que séances d'accueil spécifiques et kit de rentrée conviviale. A cette fin, l'école entend aussi systématiser une communication interne et externe bilingue (email, site web, newsletter) et poursuivre la mise en place du programme de mentorat HEAD-Mates.
- Développer la culture du plurilinguisme en matière d'enseignement, en Master principalement, mais aussi en Bachelor, et offrir, à chaque étudiant-e-x, l'opportunité de développer ses compétences linguistiques, en français comme en anglais.
- Poursuivre le développement d'une politique ambitieuse en matière de mobilité étudiante, avec comme objectif que l'ensemble des étudiant-e-x-s natif-ve-x-s de Suisse romande puissent bénéficier d'une expérience internationale durant un parcours complet (Bachelor et Master).
- Soutenir et promouvoir la mobilité du personnel d'enseignement et de recherche.

2. Le Covid a coupé cet élan avec 37% d'annulations des mobilités dues aux politiques de restrictions sanitaires.

Les écoles partenaires de la HEAD
HEAD Partner Schools



Mobilité étudiante
(moyenne par année académique)
Étudiant-e-x-s HEAD en mobilité out
→ 60, dont 20 hors d'Europe

Étudiant-e-x-s en échange
accueilli-e-x-s à la HEAD
→ 40, dont 20 en provenance d'Europe

Stages intra-cursus
→ 40 étudiant-e-x-s en grande
majorité en Europe

Événements, expositions, workshops internationaux de la HEAD
 HEAD's events, exhibitions, workshops around the world



Nouveaux paradigmes

La HEAD – Genève s’engage à promouvoir les valeurs d’inclusivité au sein de sa communauté et porte une attention accrue aux enjeux écologiques et à l’impact des humains sur la planète. Interpellée par ses propres étudiant-e-x-s, elle croit aux vertus du *dissensus* et du dialogue critique et constructif pour se transformer et pour intégrer ces questions dans sa gouvernance, dans son offre pédagogique comme dans le référentiel de compétences de ses diplômé-e-x-s.

Du concept moderne de durabilité dans les années 1980 à celui de l’anthropocène dans les années 2000 jusqu’aux glossaires post-humains des années 2010, jamais la centralité de l’humain n’a été jugée aussi problématique. Elle interpelle l’art et le design contemporains et questionne à nouveaux frais son historiographie.

La HEAD – Genève appelle à une réflexion où le non-humain et l’humain s’articulent dans un dialogue renouvelé et convoquent les paroles habituellement ignorées, ou négligées. Il s’agit non seulement de trouver des solutions aux défis environnementaux et scientifiques, mais aussi d’étudier et comprendre les relations écosystémiques entre les organismes vivants et non vivants. Autant de défis essentiels pour penser et pratiquer l’art, le cinéma et le design contemporains.

A travers les itérations infinies du *Post-*, *In-*, *Non-*, et *More-than-human*, la HEAD entend contribuer à une nouvelle épistémologie environnementale qui problématise le rôle et la responsabilité humaine dans les transformations en cours. L’offre pédagogique des départements et celle des enseignements transversaux intégrera ces préoccupations.

La HEAD – Genève constate également l’indiscutable nécessité d’agir vivement et fermement en faveur d’une réduction de l’impact environnemental de ses activités afin de répondre «aux besoins concrets des générations présentes sans compromettre la capacité des générations futures de répondre aux leurs». Siège de la Commission Brundtland, Genève est un espace propice à l’innovation et à la créativité pour répondre aux changements et aux mutations à venir de notre société. La HEAD – Genève inscrit son action dans le cadre de la Stratégie de durabilité 2021-2024 de la HES-SO et s’engage au niveau institutionnel par l’intermédiaire d’un projet participatif initié fin 2019, dont les résultats ont permis la mise en place d’un plan d’action durable comprenant vingt mesures dans les champs de l’enseignement, de la recherche et innovation, de la responsabilité sociale, de la gestion durable, de la communication et de la gouvernance avec des objectifs mesurables et un calendrier de mise en œuvre.

La HEAD – Genève place également au premier plan de ses ambitions le bien-être de l’ensemble de sa communauté. Durant l’année académique 2020-2021, elle s’est engagée en faveur de davantage d’inclusivité à travers douze mesures d’envergure, dont la création d’un poste de délégué à l’inclusivité. Ces mesures sont vouées à être développées et consolidées dans les années à venir, de manière à instaurer une culture toujours plus bienveillante au sein du corps enseignant et étudiant. La HEAD – Genève s’engage pour cela à former et à sensibiliser ses équipes au respect des personnes (race, genre, classe, capacité) et de leur environnement et à travailler à la diversification du contenu de ses enseignements, y compris techniques et professionnels.

La HEAD – Genève croit en sa capacité collective à œuvrer en faveur d’une école inclusive, vectrice d’intégration sociale, et forte de sa diversité. Elle s’engage à décentrer ses positions, à construire, dispenser et incarner un savoir pluriel, dans tous les champs professionnels et pédagogiques de la création. Elle poursuivra la mise en place d’infrastructures inclusives et s’engage à agir de manière inconditionnelle à l’accueil et à la sécurité de tout-e-x-s les personnes de sa communauté.

La HEAD entend lutter contre toutes formes d’intolérance, d’inégalités, d’exclusion et de harcèlement, et invite chaque personne à interroger son comportement au sein de la collectivité pour interagir dans le respect et la valorisation des personnes et des différences. Ce processus vise à la création et au maintien d’une culture de la diversité à tous les niveaux institutionnels et promeut un environnement sensible aux discriminations, pour l’ensemble des collaborateur-rice-x-s, des étudiant-e-x-s et de toute personne présente dans l’institution et en lien avec elle.





Les projets et défis des départements



Arts visuels

Plusieurs axes de développement internes au Département Arts visuels ont été identifiés en 2019 lors des «chantiers pédagogiques» menés par plus de 60 membres du département, enseignant-e-x-s et assistant-e-x-s, avec la participation d'étudiant-e-x-s.

La nécessité de «décentrer la pédagogie» afin d'œuvrer pour une plus grande inclusivité dans les enseignements, a conduit le Département à développer de nouveaux cours en Bachelor et en Master autour des problématiques de la globalisation et de la construction des identités. Tout en poursuivant cet effort, notamment par la formation des équipes en place sur ce sujet, le Département va intégrer de manière réflexive et proactive dans ses enseignements et ses projets les questions liées à l'écologie et au numérique.

Le devenir professionnel et la nécessité de mieux former les étudiant-e-x-s à l'appréhension de l'art et de la culture en tant que champs d'activités complexes, aux multiples enjeux et acteur-rice-x-s, constitue un autre objectif repéré et défini lors de ces «chantiers pédagogiques».

Conscient-e-x-s des limites d'un enseignement issu de la tradition Beaux-Arts célébrant les individualités exceptionnelles, le Département va porter une plus grande attention à la valorisation des différents parcours, activités et possibilités d'insertion professionnelle dans ce vaste écosystème.

Plusieurs actions sont et seront menées, parmi lesquelles :

- Mise à jour des «profils de compétence» Bachelor et Master en 2022 et intégration plus cohérente de ces compétences dans les critères et modes d'évaluation
- Mise en œuvre d'un cours transversal professionnalisant en Master dispensé par Visarte en 2022
- Introduction en Bachelor aux professions connexes (telles que scénographie, régie d'exposition, édition, médiation, production, documentation photographique ou filmique) par le biais de rencontres et par l'accroissement des cours «spécialisés/projet» en 2022-2023
- Approfondissement des compétences techniques dans le cadre des pools, notamment pour le Master

Avec le développement exponentiel de la HEAD-Genève et les interactions pédagogiques et collaborations nouvelles entre les départements art et design, rendues possible dans le cadre du regroupement sur un même campus, se pose la question de la masse critique du Département Arts visuels, dont les effectifs très importants – près de la moitié de l'école – résultent d'un héritage historique.

Un rééquilibrage progressif permettra d'assurer un meilleur suivi des parcours des étudiant-e-x-s pendant et après l'école. Cela permettra aussi de libérer des énergies pour développer et consolider de nouveaux axes et formats d'enseignement repérés comme centraux : transversalité et interdisciplinarité, offres de cours en ligne, et développement d'une formation continue pertinente.

Bachelor arts visuels

Instituée avec succès il y a une quinzaine d'années, la partition du Bachelor en cinq options fera l'objet d'un bilan et d'ajustements en 2023-2024 en regard de l'évolution des pratiques de création et du déménagement dans un seul bâtiment permettant de nouvelles synergies.

En particulier une réflexion menée conjointement avec le Département Cinéma sur les évolutions structurelles concernant la production et la diffusion des images en mouvement (films expérimentaux, essais filmiques, vidéos d'artistes, installations multimédia, dispositifs immersifs) conduira à proposer de nouvelles approches pédagogiques transversales à la croisée des disciplines.

Cette réflexion sur les options amènera également à repenser le début du cursus des étudiant-e-x-s entrant en première année et les formats d'enseignement à mettre en place, pour leur permettre de s'orienter judicieusement et d'opérer des choix conscients dans la très grande pluralité des pratiques artistiques contemporaines.

Work.master

Le Work.master continuera de donner la priorité aux pratiques d'atelier chez les jeunes artistes visuels et à guider leurs pratiques, par-delà la délimitation du médium, dans le contexte d'expositions. La nouvelle équipe de Work.Master va faire évoluer son programme afin de remédier aux effets croisés du grand nombre d'étudiant-e-x-s et du fractionnement des enseignements, en veillant à maintenir une relation 1:1 entre équipe enseignante et projets singuliers des étudiant-e-x-s artistes.

Le programme s'assurera d'une plus grande inclusivité dans ses invitations et développera de façon plus approfondie ses projets avec des scènes artistiques diverses en prêtant une attention particulière aux scènes antistatiques appartenant au Sud global.

Master Trans

Orienté depuis cinq ans vers le développement des pratiques artistiques socialement engagées, le programme du Master Trans fera l'objet d'un bilan. Le master TRANS- défend une approche qui s'appuie sur la notion de *praxis*, c'est à dire l'interaction permanente entre théorie et pratique, condition d'émergence d'une démarche artistique singulière et transformative, à la hauteur des enjeux environnementaux, sociaux et politiques de la société contemporaine.

Il s'agira d'évaluer comment cette approche se concrétise dans le cursus proposé, d'identifier les forces et les points à améliorer dans la proposition et de valoriser les parcours des alumni-ae.

Master de recherche CCC

Le programme d'études vise à former les étudiant-e-x-s à développer une pratique de recherche spécifique à un projet au moyen de formats expérimentaux.

Les domaines de réflexion prévus pour 2023-2025, incluent le développement, dans la pédagogie et avec nos étudiant-e-x-s, de liens plus étroits avec des organes de recherche au sein de l'école (Irad, PhD Forum) ou avec d'autres plateformes institutionnelles ou non-institutionnelles en Suisse et à l'étranger. Amplifier la diversité des pratiques curatoriales et de recherche sera l'un des champs de réflexion à mener en 2023-2024.





Architecture d'intérieur / Design d'espace — Enjeux contemporains

Le Département Architecture d'intérieur/ Design d'espace de la HEAD – Genève explore le rôle des espaces, du design et des médias dans la construction des sociétés contemporaines. Il aborde des problèmes urgents tels que la crise climatique, les virtualités du numérique et la construction de communautés inclusives. La pratique de design d'espace est considérée comme multidimensionnelle, articulant la diversité des espaces, des objets et des communautés qui configurent la réalité le long de nombreuses voies et échelles, du matériel au numérique, du local au mondial.

Animé par des ambitions internationales, le Département prépare ses étudiant-e-x-s à intervenir dans une réalité centrée sur l'humain et le non-humain au travers d'une formation technique de pointe, d'une vaste pratique en design et d'une formation intellectuelle. Une telle formation aide les étudiant-e-x-s à développer leur esprit critique et à formuler des solutions professionnelles qui articulent la créativité individuelle et une conscience des implications collectives.

Bâtiment H: un département, trois programmes

Avec la surélévation du bâtiment H, les trois programmes du Département (1 programme de Bachelor et 2 programmes de Master) seront réunis dès l'automne 2022 sous un même toit, ce qui représente un changement majeur et exige :

- Une vision claire des spécificités et des complémentarités de chaque programme.
- Un élargissement des collaborations entre les deux programmes de Master sous la forme de workshops transversaux, jurys transversaux et séances critiques.

Bachelor Architecture d'intérieur

Institué avec succès il y a une quinzaine d'années, le Bachelor en Architecture d'intérieur fera l'objet d'une auto-évaluation interne HES et d'éventuels ajustements en 2022, en regard de l'évolution des pratiques contemporaines du design d'espace. Dans le cadre de cette réflexion et afin de mieux sensibiliser les étudiant-e-x-s aux enjeux contemporains de la discipline, plusieurs mises à jour sont déjà en cours :

- Diversification des modules d'atelier par rapport aux compétences « métiers » et aux critères professionnalisants d'écologie, inclusivité et innovation numérique.
- Introduction des nouveaux cours de « culture et design d'objet » et de « circularité et *upcycling* ».

Master MAIA (Master of Arts in Interior Architecture)

Créé avec succès en 2019, le Master en Architecture d'intérieur poursuivra son développement en 2022-2024 en lien avec les évolutions professionnelles contemporaines de l'architecture d'intérieur :

La maîtrise des aspects professionnels du projet et l'étude des sphères publiques, privées et commerciales des intérieurs contemporains seront au cœur du programme, avec une focalisation sur les paradigmes contemporains de l'écologie, de l'innovation numérique et de l'inclusivité. Le programme MAIA aborde à la fois les réponses aux défis environnementaux et sociétaux (économie circulaire, bilan carbone, etc.) et les implications des nouveaux paradigmes écologiques (post-humain, non-humain, etc.) pour l'architecture d'intérieur en tant que discipline, dans toutes ses dimensions professionnelles : design d'espace, mobilier contextualisé, virtualité et médias, recherche, curation ou édition culturelle.

Master Espace et communication

Issu et ancré dans la pratique professionnelle du design d'exposition et d'événement, le Master Espace and Communication est un programme de deux ans qui explore les intersections entre l'espace, les médias et les objets. À travers la production de récits complexes diffusés par le biais de mediums multimédias et multi-sensoriels, d'installations, d'expositions, de films ou encore de performances, le-la spectateurice est engagé-e-x dans une relation intrinsèque avec le design.

Au cours des trois à cinq prochaines années, le Master en Espace et communication continuera à promouvoir et à appliquer cette stratégie et cette formation en design. Il veillera également à recruter une équipe diversifiée, qui pourrait être plus locale, et à chercher des partenaires professionnels plus diversifiés, tout en encourageant les candidat-e-x-s internationaux issu-e-x-s d'un large éventail d'horizons académiques et culturels.



Communication visuelle — Département

La création en 2021 de l'orientation Bachelor Illustration et la refonte de celle en communication visuelle ont renforcé leurs spécificités et contribuer à la mise en place de programmes pédagogiques plus distincts. Les deux orientations Bachelor articulées au Master Media Design continueront néanmoins de développer une offre commune autour de la création d'images, des enjeux narratifs et des cultures numériques propre au Département.

Les réflexions prospectives du Département en vue du développement de son portefeuille académique s'orienteront principalement autour de deux axes :

- La mise en place d'une nouvelle orientation du master HES-SO en Design autour de la question des supports de lecture et de la création de contenus éditoriaux (livre imprimé, interfaces numériques, nouveaux outils de création, expériences interactives) est envisagée pour la rentrée académique 2025. Dans un environnement économique et de production en perpétuelle transformation, le programme de ce Master sera un trait d'union supplémentaire entre nos deux orientations de Bachelor.
- À l'automne 2022, une chaire en *Game Design* proposera un cursus spécialisé complémentaire (optionnel) aux étudiant-e-x-s des Bachelor et Master des Départements Communication visuelle et Cinéma. Cette formation professionnalisante abordera toutes les dimensions de la création de jeux vidéo, ses enjeux et ses moyens de production. À moyen terme, la mise en place d'une option au sein du Master Media Design ou d'une nouvelle filière *Game Design*, de niveau Bachelor et/ou Master, proposant un programme plus complet, est envisagée.

Communication visuelle — Bachelor

L'orientation Illustration est axée sur les pratiques impliquant l'image et la narration : illustration, bande dessinée, animation. Durant trois ans, les étudiant-e-x-s acquièrent les outils traditionnels et numériques pour développer leur démarche d'auteur-e-x et répondre à des mandats divers. Ils et elles expérimentent le dessin et les techniques de création d'images sous toutes leurs formes et exercent leurs compétences à raconter des histoires, à scénariser des idées ou à formuler des messages.

Le développement de cette orientation s'articulera autour des axes suivants :

- Développement de l'apport des fondamentaux du graphisme, permettant aux étudiant-e-x-s d'adapter leurs projets à différents supports de communication, tels que l'édition de livres, les productions audiovisuelles ou numériques, et répondre à des travaux de commande, favorisant ainsi une insertion professionnelle réussie.
- Développement de l'offre pédagogique des champs de l'illustration jeunesse et de l'illustration de presse.
- Création à l'automne 2024 d'une option *non fiction* au sein de l'orientation afin de proposer une nouvelle offre pédagogique autour des enjeux liés à la visualisation scientifique ou la didactique visuelle.

L'orientation Communication visuelle forme les designers graphiques de demain à travers les grandes disciplines du domaine : design éditorial, design d'espace, identité visuelle, design d'interaction. La gestion de la typographie, la création d'images, la hiérarchisation de l'information et la cohabitation entre cultures de l'imprimé et numériques, sont au centre de cette formation.

Le développement de cette orientation s'articulera autour des axes suivants :

- Renforcement de l'apprentissage des fondamentaux spécifiques à l'orientation, principalement autour de la gestion typographique, la création d'images et de l'animation.
- Exploration et compréhension des champs sociétaux et professionnels peu ou non couverts par le design actuellement tels que la santé, l'économie et les sciences.
- Renforcement des usages du design graphique liés au numérique par le développement de nouveaux modules autour *creative coding* et du design d'interaction.
- Renforcement des enseignements autour du design d'information : sémiologie, signe, pictogramme, systèmes d'information, visualisation de données.

Communication visuelle — Master Media Design

Depuis plus de dix ans, le Master Media Design offre une formation professionnalisante centrée autour des interactions humains – machines, la conception de jeux, de narrations interactives ou encore de création d'interfaces et d'objets connectés. Ainsi, ce programme a permis, jusqu'à présent, à nos étudiant-e-x-s et diplômé-e-x-s de maîtriser les différentes facettes du design d'interaction allant de la programmation créative à la modélisation 3D et la réalisation d'expériences immersives. Ils font désormais carrière dans des agences de communication, de design, dans l'entrepreneuriat, les arts numériques ou encore le secteur de la recherche.

Aujourd'hui, le Master Media Design compte évoluer ces cinq prochaines années en abordant de manière prospective et critique les grands enjeux qui vont impacter (et impactent déjà) les pratiques du design numérique. Notre programme pédagogique se consacrera particulièrement à l'expansion du *machine learning* comme outil créatif dans le champ du design d'interaction, l'impact des technologies numériques sur l'environnement et la création de nouvelles formes de narrations (jeux vidéo, narrations interactives, expériences ludiques).

Ces enjeux seront abordés principalement par l'enseignement de compétences pratiques pour former des designers qui pourront concevoir les expériences connectées de demain. Nos ateliers seront complétés par des séminaires de recherche pour permettre au Master de produire des projets impactants dans les champs énoncés et de se positionner au niveau national et international.

Pour mettre en place ce développement l'équipe pédagogique du Master Media Design, en collaboration avec ses étudiant-e-x-s se focalisera sur les objectifs suivants :

- Élargir les opportunités professionnelles de nos diplômé-e-s au niveau local et international. Le design numérique se mêle désormais avec le milieu de la mode, du cinéma et de l'architecture, le monde du spectacle... Le Master Media Design investira ces nouveaux croisements à travers de projets concrets et partenariats pour concevoir des formats hybrides inattendus et innovants.
- Étendre le rayonnement du Master au niveau international. En produisant des savoirs et des projets autour du *machine learning*, du jeu et des nouvelles formes de narration, le Master s'établira comme une référence dans ces domaines au niveau national et international. Ceci passera par la création de tutoriels en ligne, d'un référencement riche et précis de notre GitHub et par le développement de nos cycles de conférences Distortion et Creative Coding.
- Intégrer à l'ensemble des ateliers et des projets des réflexions autour de l'accessibilité des interfaces et des jeux pour dépasser les biais validistes. Ces notions centrales dans le milieu professionnel du design numérique et du *game design* feront partie du socle pédagogique.
- Devenir une référence dans le domaine du jeu et de la narration interactive. Le Master continuera à expérimenter dans ces champs tout en nouant des liens forts avec le milieu de la profession du jeu en Suisse et en Europe. Ceci sera réalisé grâce à l'ouverture de la Chaire en Game Design, mais aussi par le croisement des enseignements en narration et *machine learning*.



Design mode bijou et accessoires — Département

Le Département Design mode bijou et accessoires propose deux formations Bachelor et une formation Master. Les étudiant-e-x-s peuvent par ailleurs bénéficier d'un cursus particulier autour du design horloger et de l'univers des montres. Ces formations visent à préparer les étudiant-e-x-s à intégrer les métiers de la création au sein d'entreprises et studios actifs dans les domaines de la mode, du bijou et de l'accessoire.

Face à un univers professionnel en constante mutation, du point de vue tant esthétique que des modes de fonctionnement, le Département veille à une adaptation constante des contenus pédagogiques pour former des professionnel-le-x-s polyvalent-e-x-s, capables de s'insérer professionnellement. Les enseignant-e-x-s œuvrent à accompagner les étudiant-e-x-s de manière individuelle, en tenant compte de leurs talents et besoins spécifiques, et à leur permettre d'agir comme des créateur-rice-x-s ouvert-e-x-s sur le monde, conscient-e-x-s de leurs compétences et de leur capacité à les mettre en œuvre.

Le renforcement prévu d'enseignements transversaux propres au département, notamment en lien avec la professionnalisation (CV, portfolio, réseaux sociaux, etc.) et différentes spécialités (print design, stylisme, création de costumes, etc.) élargira encore l'éventail des devenir professionnels des étudiant-e-x-s.

Bachelor Design mode

Reconnu internationalement, le Bachelor en design mode a vu ses diplômé-e-x-s au cours des dernières années connaître d'importants succès en termes aussi bien de visibilité (Festival International de la Mode de Hyères, Swiss Design Awards, etc.), que de reconnaissance professionnelle. Plusieurs d'entre eux se sont vus proposer des postes importants dans des maisons de mode de renom.

S'appuyant sur ses réussites, le Bachelor reste à l'écoute des enjeux et des évolutions contemporains et veille à demeurer en prise directe avec le métier et sa réalité professionnelle. Dans ce contexte, une attention particulière est portée aux évolutions aussi bien technologiques (mode virtuelle, nouvelles économies de la création, prototypage 3D) que sociétales (écologie, redéfinition des genres et inclusivité).

Bachelor Design produit, bijou et accessoires

Désormais unique formation en design bijou de Suisse, le Bachelor en Design bijou et accessoires entend investir et réinventer le champ élargi des possibles de ce que le bijou peut être aujourd'hui. Au-delà du bijou traditionnel, la formation explore, en adéquation avec les nouveaux modes de vie, le bijou contemporain et toutes les nouvelles formes d'ornement et d'« accessoirisation » du corps et de son entour (bagagerie, bijoux de table, etc.).

Dans ce contexte, une attention particulière est portée à la conception de produits répondant aux attentes et aux contraintes liées à la production industrielle. La formation en design bijou et accessoires entend renforcer ces enseignements et resserrer encore ses liens avec l'industrie. L'objectif est d'élargir le spectre professionnel au-delà de la création de bijoux et de l'ouvrir vers des devenir professionnels de direction artistique ou de designer industriel et de produits.

Master Design mode et accessoires

À vocation résolument internationale, le Master en design mode et accessoires forme des designers capables d'occuper des postes à responsabilités et de donner de nouvelles impulsions esthétiques à leur marque ou dans le cadre d'un studio. A cette fin, des liens étroits sont tissés avec l'industrie et l'artisanat de la mode, du vêtement, des accessoires et du bijou. Ils permettent aux étudiant-e-x-s de se confronter aux enjeux et exigences du monde professionnel. Le projet Studio Master est à cet égard exemplaire.

En partenariat étroit avec des marques de renom (Bally, Salomon, Hermès), il permet aux étudiant-e-x-s de vivre la réalité d'un studio de design : des contraintes de fabrication à la nécessité d'inscrire sa démarche dans l'ADN du client. Formation pluridisciplinaire, le Master permet à chaque étudiant-e-x, quels que soient sa provenance et son univers esthétique, de présenter et développer son projet professionnel en bénéficiant d'un encadrement personnalisé de la part de professionnel-le-x-s reconnu-e-x-s.

Chaire en Design horloger

Grace au soutien d'une Fondation, la Chaire en design horloger offre la possibilité aux étudiant-e-x-s du Département d'obtenir une formation pointue et spécialisée dans ce champ singulier du design. Des enseignements spécifiques permettent aux étudiant-e-x-s en Bachelor de découvrir l'univers des montres et à certains d'entre eux, qui réalisent un projet de diplôme dans ce champ, d'inscrire leur parcours au cœur de la culture horlogère et du patrimoine genevois ou suisse.

La poursuite en Master donne la possibilité aux étudiant-e-x-s de réaliser de véritables projets horlogers complexes et innovants. Les liens étroits tissés depuis de longues années avec l'ensemble des acteur-ice-x-s professionnel-le-s- du domaine permettent aux étudiant-e-x-s d'évoluer au sein de l'écosystème horloger suisse et garantissent une intégration professionnelle de premier plan. Un effort de prospection des technologies émergentes (NFT, *game design*) sera conduit pour diversifier les champs d'activité de cette chaire en design horloger.



Cinéma

— Département

Après s'être dédié durant une dizaine d'années à l'enseignement du cinéma documentaire, ou de façon plus large au «cinéma du réel», le bachelor cinéma se développe désormais autour de toutes les formes cinématographiques contemporaines (fiction, film documentaire ou expérimental, série), pour autant que celles-ci soient accompagnées d'une haute exigence formelle et esthétique et par des contenus cohérents et singuliers dans leur affirmation.

Il s'agit bien de mettre l'accent sur la réalisation de films en prise avec le monde actuel. Il s'agit encore pour le Département de trouver dorénavant un point d'équilibre délicat entre une démarche artistique exploratoire et l'acquisition de compétences techniques à même de favoriser l'insertion professionnelle des étudiant-e-x-s dans la branche cinématographique, tant locale qu'internationale. Plus simplement dit: travailler dans un espace délimité par deux pôles bien définis, création et professionnalisation.

Bachelor Cinéma

Ce changement de cap, qui rapproche dorénavant notre bachelor des écoles de cinémas, telles la FEMIS ou l'INSAS, par exemple, n'est possible que s'il est accompagné d'une transformation nette et franche de certains enseignements, tout comme d'une ouverture accrue au monde professionnel et à ses enjeux. C'est principalement le constat d'un décalage manifeste, ces dernières années, entre les compétences acquises par les étudiant-e-x-s au sein du Département durant leur bachelor, et les exigences professionnelles de la branche cinématographique à leur égard lorsqu'ils en sortent, qui a déclenché cette remise en question.

Ce processus marqué de professionnalisation, déjà amorcé lors de l'ouverture de l'«option montage» il y a trois ans, se concrétise par la mise sur pied d'une «option son» dès cette année qui sera suivie dans les deux ans à venir d'une «option image». Nous avons aussi prévu la création de modules «scripte», soit une formation de quatre semaines sur les années BA2 et BA3, donnant ainsi l'occasion à l'étudiant-e qui en aurait fait le choix, de se profiler dans ce métier, en acquérant les outils nécessaires qui lui permettraient d'effectuer des stages dans ce domaine à l'issue de ses études.

Dans un souci permanent de transversalité concrète et efficace, nous préparons également, en collaboration avec les Départements Architecture d'Intérieur et Design Mode, le développement d'un module «Production Design», incluant des ateliers de scénographie, de création costumes et d'accessoires, donnant ainsi la possibilité aux étudiant-e-x-s de s'approcher de ces métiers du cinéma et de leurs enjeux. Là encore, il ne s'agit pas d'une formation professionnelle pure, mais plutôt de la création d'une passerelle vers ces domaines spécialisés, qui pourraient être suivie par des stages dès l'obtention du diplôme.

Parallèlement à ces nouvelles démarches, nous allons renforcer l'option Réalisation en permettant l'acquisition de compétences techniques accrues, tant dans le domaine de la mise en scène, de la direction d'acteur-trice-x-s, du découpage, que dans celui de l'écriture et du récit au sens large.

D'autre part, nous entendons renforcer la circulation des œuvres de nos étudiant-e-x-s à travers non seulement leurs sélections fréquentes dans les festivals internationaux, mais aussi en permettant leur diffusion sur de nouvelles plateformes digitales.

Nous travaillons également à l'édification de mesures et de projets favorisant l'intégration des alumni-ae dans le monde professionnel: par la mise sur pied de projets filmiques en partenariat avec des institutions locales ou nationales d'envergure (RTS, Festivals, institutions culturelles, etc.), ou par l'organisation de conférences avec des personnalités du monde cinématographique ouvertes au public et à la branche, encourageant ainsi la connaissance du milieu tout comme le réseautage.

Master Cinéma

Les développements évoqués plus haut et les perspectives d'une collaboration renouvelée entre la HEAD et l'ECAL sur la place du cinéma dans les hautes écoles de la HES-SO, doivent nous inviter à repenser le Master en Cinéma mené conjointement depuis 2006. Premier Master du domaine Design et arts visuels, le développement du Master en Cinéma a souffert, malgré des succès évidents, des conditions strictes imposées lors de sa création par les autorités fédérales: volée de 15 étudiant-e-x-s et cursus ouvert qu'une année sur deux.

Repenser aujourd'hui et dans les prochaines années, conjointement, le programme et l'organisation de Master apparaît indispensable pour répondre aux bouleversements que connaît l'industrie cinématographique et les métiers qui la composent. Dix-huit ans après son ouverture, il s'agira de renforcer le Master et de redessiner son avenir à travers une nouvelle organisation et une ambition pédagogique accrue, portée par des moyens augmentés.

Fort de la bonne entente entre hautes écoles et de la volonté affichée d'avancer main dans la main dans le processus de renforcement de l'enseignement du cinéma en Suisse Romande, le développement du Master Cinéma peut désormais être envisagé avec créativité et confiance. Il s'agira alors de faire de ce Master une réelle continuité du programme Bachelor et de consolider l'aspect professionnel de la formation en renforçant l'acquisition de compétences techniques et en favorisant l'insertion dans le milieu professionnel.

Pour prendre son essor dans les meilleures conditions, le Master devra se développer de manière équitable entre les deux écoles, tant en termes de moyens, de répartition géographique de compétences que d'accompagnement pédagogique des étudiant-e-x-s.



Recherche

appliquée

et

développement



Une recherche au service de la société et de la culture

Pour la HEAD – Genève, l'artiste ou le designer chercheur-se-x participe, à travers les partenariats initiés ou conduits avec les institutions publiques et les entreprises de référence du domaine, au développement de l'écosystème de la culture et de l'économie créative. L'école développe et défend la vision d'une recherche en art et design indissociable de la pratique (recherche-crédation).

Dans le cadre du domaine design et arts visuels de la HES-SO, elle dispose d'un plan pluriannuel de développement détaillé de ses activités de recherche. Les activités de recherche de la HEAD – Genève recouvrent l'ensemble des disciplines enseignées au sein de l'école.

Promouvoir la recherche-crédation

La HEAD – Genève est une école qui défend la « recherche-crédation » comme enjeu central et qui croit en la capacité de cette dernière à renouveler les épistémologies et à être un facteur d'innovation et de renouvellement du monde. La décennie 2005-2015 a permis de construire une nouvelle épistémologie de la recherche en art et design, notamment dans les pays du nord de l'Europe et au Québec. Elle distingue une recherche « sur » d'une recherche « avec » ou « en » art et en design (« avec » et « en » renvoyant à la « recherche-crédation », c'est-à-dire à un type de recherche porté par des artistes et designers en tant qu'artistes et designers). La recherche « en » art et en design, qui vise à explorer les champs de la création pour les renouveler de l'intérieur, reste encore mal comprise et peu soutenue par les instances de financement.

Le développement d'une recherche spécifique en art et design représente un objectif pour la HEAD, tant en termes d'obtention de financements (actions à mener auprès de la HES-SO, du Fonds national suisse de la recherche scientifique (FNS) et de Pro Helvetia) que de reconnaissance académique. De nombreux artistes, designers et cinéastes qui enseignent au sein de HEAD pourraient à terme s'engager dans cette voie prometteuse. Le dispositif d'accompagnement de ces nouveaux acteur-rice-x-s doit être renforcé via des formations internes et externes.

Il s'agit par ailleurs de développer et d'accroître la participation à des projets interdisciplinaires. L'objectif est ici de promouvoir, depuis l'art et le design, un type de recherche à fort potentiel et de bénéficier de financements encore peu sollicités (Interreg, CITé, fonds interdomaines HES, etc.). Les requêtes de recherche centrées sur l'innovation pédagogique ouvrent d'autres pistes à explorer résolument.

Diversification des sources de financement

La recherche à la HEAD – Genève peut bénéficier de cinq types de sources de financements: HES-SO (domaine design et arts visuels et appels transversaux); FNS; entreprises privées (mandats de recherche); Innosuisse (innovation technologique et sociale); fondations (par exemple Velux, Gebert Rüf, Mercator, etc.).

La recherche de fonds de tiers est pour le moment construite et consolidée autour des deux premiers piliers, avec une notable augmentation du nombre de dépôts et de projets obtenus. Elle doit à présent davantage explorer les autres possibilités et en premier lieu Innosuisse, qui peut être investi par quasiment l'ensemble du corps enseignant de la HEAD.

Développement des doctorats

La mise en place du partenariat doctoral entre la HEAD – Genève et l'EPFL (école doctorale EDAR) en 2016 a donné lieu à cinq contrats d'assistantat-doctorat de 4 ans (40%+40%), avec une première soutenance réussie en octobre 2021 (Félicien Goguey, MA Media Design). Le domaine design et arts visuels HES-SO a obtenu en 2021 un financement de Swissuniversities pour développer un programme doctoral avec SACRE (Paris Sciences & Lettres - PSL).

La HEAD – Genève y prendra pleinement part et envisage encore d'autres pistes, notamment à Genève, pour permettre à ses jeunes chercheur-euse-x-s d'avoir accès au doctorat. Dans ce contexte, le PhD Forum (anciennement CCC PhD Forum) a vocation à devenir une formation transversale en arts et design de préparation au doctorat, en partenariat avec des universités certifiantes.

Une recherche qui irrigue l'enseignement

Ces dernières années, plusieurs actions ont été mises en place pour renforcer les liens entre recherche et pédagogie. La plupart des requêtes déposées comprennent des phases de travail impliquant le corps étudiant, ou à défaut des actions de valorisation (symposiums, expositions, etc.). Des présentations de l'IRAD sont organisées en début d'année académique et lors de réunions de départements. Le cours transversal de Bachelor «Actualité de la recherche» offert par la HEAD – Genève et l'Université de Genève a été remanié pour valoriser les projets HEAD et représenter à parité l'art et le design.

Le module «Training to Research» proposé par la HEAD – Genève et l'ECAL a été recentré sur la préparation du mémoire théorique de Master. Un premier workshop a été conduit par l'IRAD en février 2022 sur le thème des métavers et NFT dans le cadre de la «semaine de tous les possibles». Les «Manifestes» HEAD – Publishing sont bilingues et publiés en *open access* afin de pouvoir être utilisés dans les cours. Enfin, plusieurs projets de recherche financés par la HES-SO ont pour objectif de développer de nouvelles formes de pédagogie utilisant au mieux les technologies numériques.

Renforcer la valorisation et l'Open Access

La HEAD a produit un grand nombre de projets de recherche de grande qualité, mais ces derniers restent mal connus tant au sein de l'institution qu'à l'extérieur. La valorisation de la recherche constitue dès lors un enjeu central. Elle passe notamment par des publications en *open access* et un archivage systématique et répertorié de l'ensemble des activités de recherche.

Dans ce contexte un effort particulier va être poursuivi pour valoriser d'autres formes et formats de recherche comme des prototypes, expositions, conférences, podcasts, etc. Un effort d'archivage plus général devra être conduit pour préserver et valoriser la mémoire de l'école et développer des projets spécifiques.

Prestations

HERMÈS



de

services



Une école en lien avec l'écosystème genevois

Une école d'art et de design ambitieuse (non pour elle-même mais pour ses étudiant.e.x.s) se doit d'être plus qu'une école, c'est-à-dire un acteur culturel majeur de la cité et un partenaire privilégié pour les milieux socio-économiques et institutionnels. La HEAD – Genève croise ainsi les modèles de laboratoire de recherche et de l'entreprise.

En répondant aux sollicitations d'entreprises privées et d'entités publiques, la HEAD – Genève met ses compétences pointues à la disposition de l'espace public citoyen et professionnel. C'est également un moyen d'offrir à ses étudiant.e-x-s l'opportunité de se confronter aux réalités professionnelles de leurs disciplines.

Des mandats au service de la pédagogie et de la professionnalisation

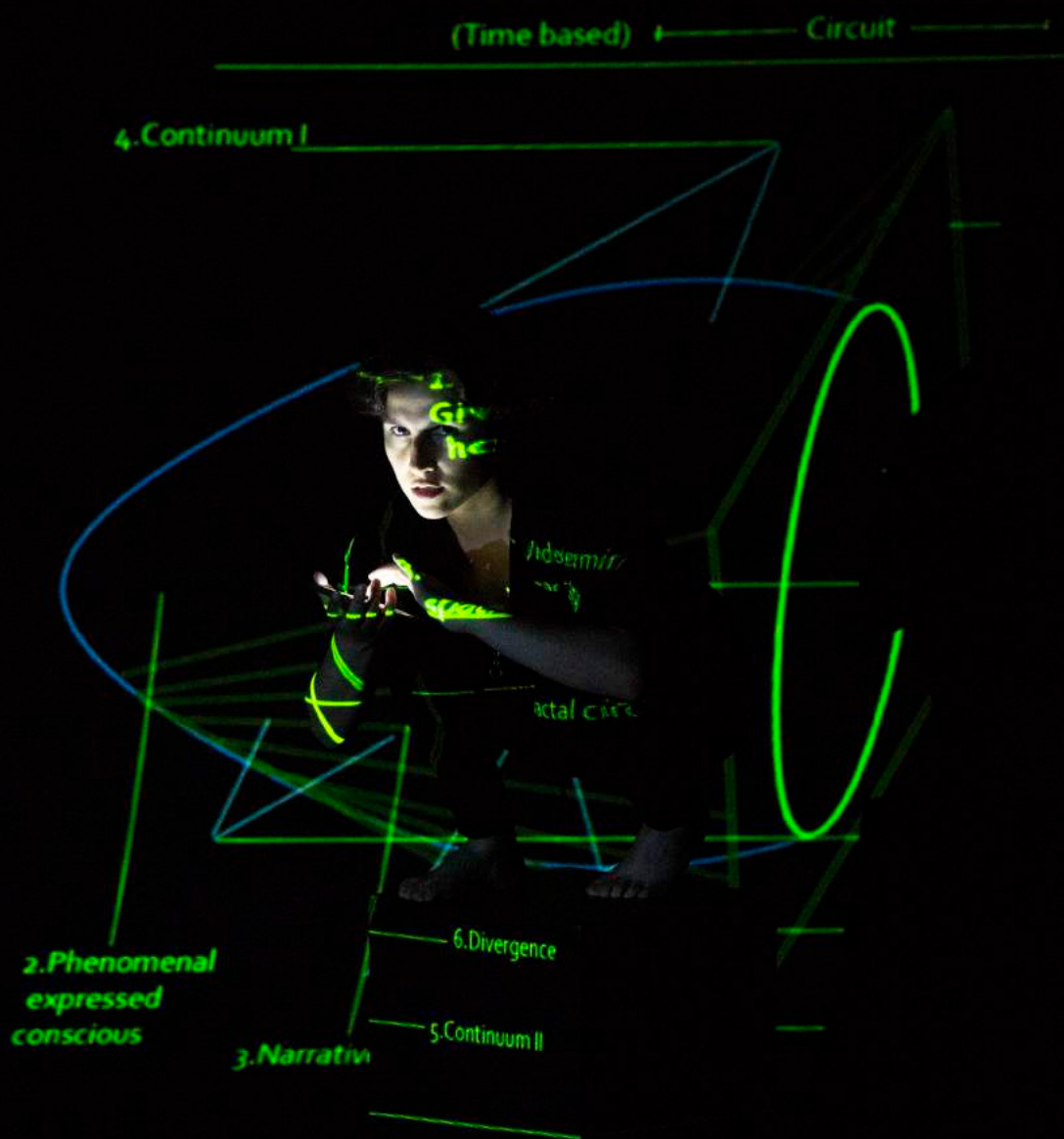
Les mandats tels que conduits à la HEAD, c'est à dire ceux qui associent pleinement les étudiant.e-x-s, sont un axe de développement pédagogique essentiel. Ils renforcent la dimension professionnalisante de la formation en offrant l'opportunité aux étudiant.e-x-s de travailler sur des projets réels à l'échelle 1:1.

Pour que cette expérience soit pleinement profitable, les étudiant.e-x-s doivent être encore davantage impliqué.e-x-s dans la phase préparatoire – élaboration du briefing, du cahier des charges, du budget – et dans la réalisation des projets – contacts avec les mandants et les entreprises chargées de l'exécution, suivi de production.

Formation

continue





Le défi de l'autofinancement de la formation continue

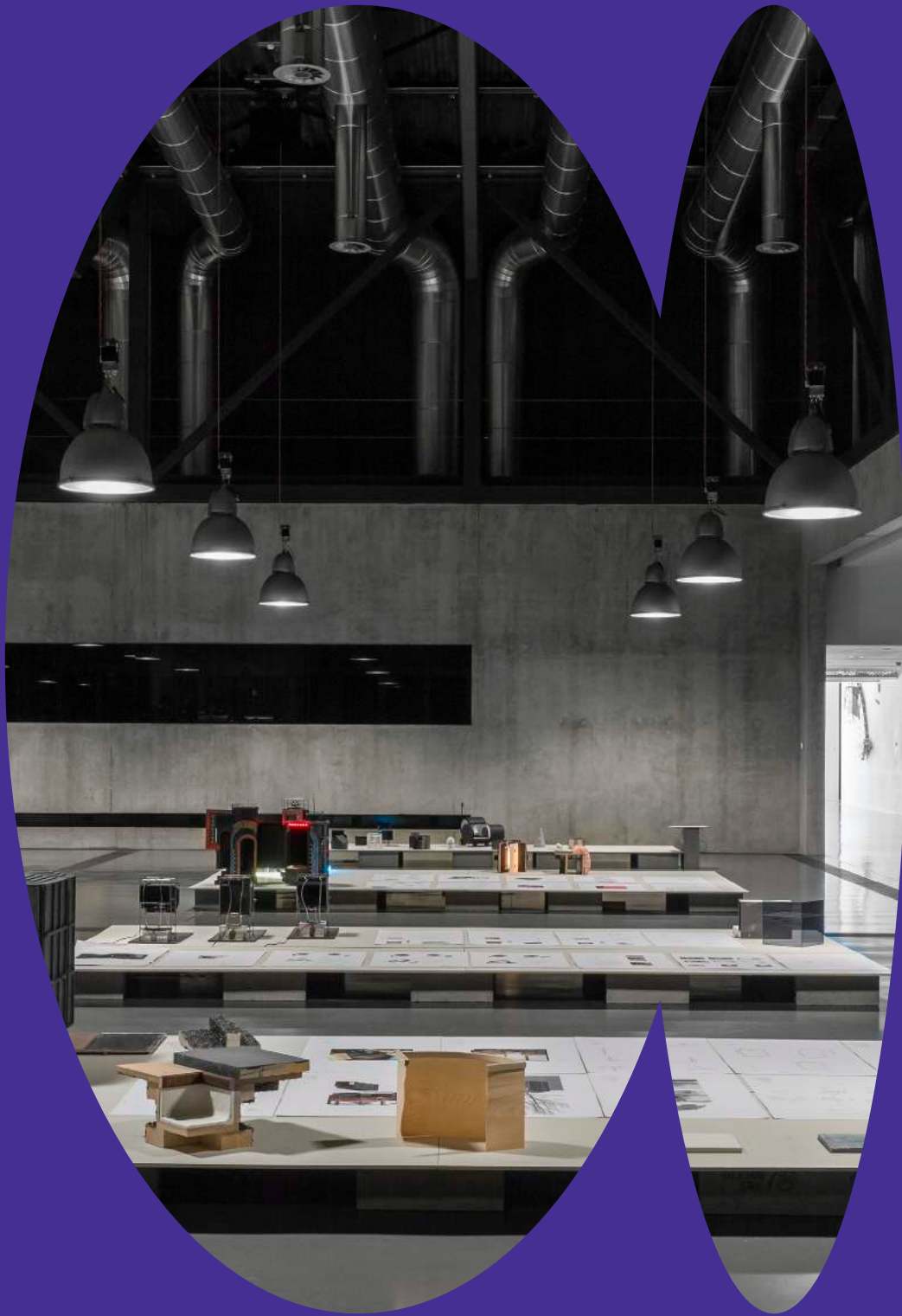
En matière de formation continue, la HEAD-Genève collabore, à l'heure actuelle, uniquement à deux formations continues conduites par d'autres hautes écoles de la HES-SO Genève: le CAS *Projets urbains et pouvoir d'agir* (HETS) et le projet de CAS *en Gestion des collections d'art* (HEG). La formation continue demeure, dès lors, un chantier à investir pour l'école.

Les règles d'autofinancement à 125% restent une contrainte forte pour une offre destinée à des milieux professionnels disposant de peu de ressources pour soutenir la formation continue de leurs membres. Il s'agit donc aussi de considérer la capacité financière des futurs client-e-x-s et d'élargir, au-delà des milieux de designers et d'artistes, le public potentiel pour y inclure des personnes intéressées par l'art et le design issues d'autres professions et souhaitant élargir leur horizon.

De nouveaux projets, de nouveaux formats

Dans ce contexte, différentes pistes émergent en matière de formation continue certifiante, en particulier dans le champ du numérique qui apparaît professionnalisant et en ligne avec les demandes du marché de travail. À cet égard un CAS HEAD en réalité virtuelle ou en *game design* semble une piste de développement prometteuse, de même qu'une collaboration avec un potentiel CAS «Blockchain & Finance décentralisée» conduit par la HEG.

Par ailleurs, compte tenu de l'offre locale abondante de formations pour adultes, travailler sur de nouveaux formats non certifiants, de courte durée, visant des publics spécifiques semble pertinent. En effet, des formations de deux ou trois jours, une semaine au plus, autour des compétences créatives et de la conduite de projets artistiques ou de design – à propos des réseaux sociaux, de la gestion de l'identité numérique, des visites virtuelles ou encore des liens entre écologie et mode – peuvent assurément trouver leur public.



Le
développement
culturel

comme

mission

Inséparablement lieu de formation tertiaire et espace de production et de diffusion de la culture contemporaine, la HEAD – Genève développe, depuis sa création, un programme d'action culturelle à la fois dense et diversifié. Celui-ci se construit le plus souvent en étroite collaboration avec les institutions genevoises, nationales, et internationales. Des partenariats sont ainsi engagés avec les théâtres, musées, festivals, bibliothèques, les autres écoles, etc., pour donner lieu à des projets spécifiques, sis au croisement de la pédagogie et de la sphère professionnelle.

Aux collaborations avec les institutions phares de Genève (Grand Théâtre de Genève, Nouvelle Comédie, Croix-Rouge genevoise et Comité international de la Croix-rouge, Centre d'art contemporain, Mamco, CERN, etc.) viennent s'ajouter l'organisation d'événements spécifiques créés ou co-crésés par la HEAD – Genève, tels que les expositions New Heads, le Prix Art Humanité, le Défilé de mode, le salon P.A.G.E.S, etc. Tous ces projets offrent aux étudiant-e-x-s la possibilité de porter leurs projets hors de l'école, de les éprouver au contact du réel et de se confronter aux personnalités actives dans le champ culturel.

Par ses actions, l'école entend dégager un espace de débat et de réflexion en phase avec les questionnements contemporains. Elle propose ainsi, chaque année, un programme de rencontres-conférences intitulé «Talking HEADS». Ces forums d'échanges ouverts au public donnent la parole aux meilleur-e-x-s professionnel-le-x-s du champ de l'art et du design et les invitent à partager leur expérience de création.

La HEAD – Genève joue également un rôle significatif dans le champ de l'édition. Première école d'art européenne à posséder sa propre revue online (20'000 visites mensuelles), la HEAD – Genève agit ici comme le vecteur d'un laboratoire de la pensée critique, pratique et théorique. Elle a également créé en 2020 sa propre structure éditoriale multisupports, Head – Publishing. La première collection publiée sous ce label est celle des «Manifestes», une série d'essais libres de droits proposant un point de vue singulier ou prospectif dans les champs de l'art ou du design. L'école publie, enfin, de nombreux ouvrages en coédition. Elle a ainsi remporté le prix du plus beau livre du monde avec l'Almanach Ecart, publié avec art&fiction en 2020 et issu d'un projet de recherche HEAD. C'est avec ce même éditeur qu'elle publie également une collection de premiers textes de jeunes diplômé-e-x-s.

Dans les années à venir, la HEAD entend encore renforcer sa position dans le champ de la culture et de l'édition, en jouant pleinement son rôle de creuset de la création émergente. Sur le plan pédagogique, il s'agit d'investir toujours davantage le champ de la culture comme le lieu d'une expérience professionnalisante, avec la possibilité de renforcer un réseau et de comprendre les différents contextes de travail.

En multipliant les rencontres régulières avec les praticien-ne-x-s, la HEAD – Genève continuera à questionner les différents aspects de la production culturelle, en les investissant de manière prospective ou spéculative. L'ambition de l'institution consiste ainsi à apparaître encore plus clairement comme lieu ressource pour la création émergente, où l'expérience et la recherche allient pratique, théorie et fiction dans une conversation fertile qui permet d'anticiper les formes et les enjeux d'un futur proche³.

Espace d'exposition LiveInYourHead

Installé dans un nouveau lieu rénové pour l'occasion, LiveInYourHead jouit désormais d'une position centrale et d'espaces d'exposition de grande qualité. L'installation d'un espace librairie en 2022 va permettre de compléter les aménagements du lieu. Toujours tournée vers la présentation de projets expérimentaux menés par des enseignant-e-x-s et des personnalités invitées avec les étudiant-e-x-s, la programmation vient s'ouvrir à des projets plus interdisciplinaires, menés par plusieurs départements au sein de l'école.

Le Cube

Enfin, l'école dispose avec *Le Cube* d'un espace d'environ 1800 m² pour accueillir des manifestations propres ou co-produites, des colloques, des événements extérieurs, mais aussi des activités pédagogiques et les événements phares de la vie de l'école que sont les portes ouvertes, les expositions ou la fête des diplômés. Le Cube représente une fenêtre d'exception sur la cité et un lieu emblématique de la vie culturelle genevoise.

3. Voir le colloque international *Histoires d'un futur proche* organisé par le HEAD en 2018. Actes disponibles sur : issue-journal.ch



How to talk about spaces that only exist in memory?
by Marion Vergne

Can we satisfy our needs without compromising the future?

How to create a sustainable future in a rural village?

Can we satisfy our needs without compromising the future?

How to integrate a cinema in a historical context?
by Laila Gomez



Politique

institutionnelle



Une gouvernance horizontale et agile

Depuis sa création, la HEAD – Genève est issue d'un projet volontariste qui repose sur une adhésion collective des membres de la communauté HEAD. Aujourd'hui, le défi repose sur la mise en place d'une organisation au fonctionnement plus horizontal et collectif qui conserve cependant son agilité institutionnelle et sa capacité de projection. Pour y parvenir, la HEAD – Genève adoptera des méthodes de travail innovantes permettant de favoriser un partage des responsabilités.

Cela passera aussi, dans une logique de subsidiarité, par une précision accrue des zones d'autonomie (lisibilité et transparence des responsabilités) dans le fonctionnement des départements. Il s'agit également que la communauté étudiante et le personnel soient pleinement parties prenantes du projet HEAD à travers la poursuite d'un dialogue resserré entre direction (Conseil de direction), départements, communauté étudiante et personnel. Cela devra aussi se traduire par un accroissement de la participation étudiante et du personnel, notamment de l'association d'étudiant-e-x-s Syndicat et de l'association du personnel (AP-HEAD), aux différentes instances et à la mise en place de processus de consultation légitimes et opérants.

Une communication institutionnelle pluridimensionnelle Porte-drapeau des valeurs et des objectifs stratégiques de la HEAD

Le service de la communication et des relations extérieures a pour vocation d'accompagner la HEAD dans le déploiement de sa stratégie à moyen et long terme. Son rôle est d'asseoir l'image et le positionnement de l'école, tout en valorisant son rayonnement au niveau local, national et international. Le nouveau campus et ses nouvelles infrastructures permettent à la HEAD de se projeter dans le XXI^e siècle et positionnent l'école de manière visible et tangible comme l'un des acteurs majeurs de l'enseignement supérieur en art et en design, en Europe et dans le monde.

Le service de la communication doit refléter cette exigence en proposant des outils performants – qu'ils soient physiques, imprimés ou numériques – et des supports visuels en phase avec sa communauté et les enjeux qui l'animent. Il œuvre à la transmission d'une image forte, plurielle et avant-gardiste de l'école, à travers des informations claires – avec originalité, fraîcheur et conviction –, et veille à la diffusion de ses valeurs à travers chaque message, action ou manifestation, à un niveau local, national ou international. La communication de la HEAD vise également à faire transparaître, dans ses différents contenus, les enjeux contemporains qui animent et traversent sa communauté, comme ceux de la durabilité, de l'inclusivité et les grandes questions sociétales.

Le numérique comme vecteur d'une communication plus horizontale

La HEAD se propose de poursuivre son évolution vers des contenus toujours plus numériques et interactifs pour valoriser les travaux des étudiant-e-x-s, sa production culturelle ainsi que ses nombreux partenariats institutionnels, culturels et économiques. Elle entend innover et faire évoluer ses stratégies, ses outils et ses supports. La rentrée 2022-2023 sera marquée par l'inauguration de son nouveau « campus virtuel » sous la forme d'un nouveau site Web (après un appel d'offres conduit en 2022) et d'une application mobile. Les réseaux sociaux proposent un autre support de communication essentiel.

La HEAD les envisage comme des médiums stratégiques pour faire vivre sa communauté au-delà de ses espaces physiques et développer sa visibilité et sa notoriété auprès de ses différents publics-cibles. Sa stratégie s'articule autour de deux axes principaux : la valorisation de la créativité et du savoir-faire de ses étudiant-e-x-s ainsi que la promotion de l'école comme actrice de la vie culturelle grâce à un agenda d'événements riches et innovants. La HEAD se propose d'envisager ses nouveaux médias pas seulement de manière verticale, mais plutôt comme des plateformes d'échanges. Elle entend multiplier les interactions avec ses publics-cibles pour faire de ces nouveaux lieux des espaces à part entière de son « campus virtuel ».

Une communication interne renforcée par les outils numériques

Depuis toujours, la HEAD fait face, par sa taille et sa dispersion sur plusieurs sites géographiques, à un défi en ce qui concerne sa communication interne. Avec son nouveau Campus, le défi d'une communication interne plus fluide perdure. Dès la rentrée 2022-2023, la HEAD se dotera d'une application mobile « Pocket Campus » permettant une meilleure communication entre les étudiant-e-x-s, la direction, le personnel administratif et pédagogique, et les alumni-ae. Application mobile et web, Pocket Campus, permettra de centraliser en une seule interface l'ensemble des outils et applicatifs web mis à disposition de la communauté HEAD (webmail, Moodle, agenda, plan, gestion des impressions etc.).



Des infrastructures de premier plan mais encore lacunaires

Le campus HEAD est une infrastructure académique de premier plan et une vraie réussite. Malgré toute ses qualités, il reste des lacunes, qui correspondent à l'inachèvement fatal de tout projet d'école d'envergure. Parmi les manques identifiés, on peut évoquer :

- 1000 m² de locaux qui permettraient de créer un Pool son et un Pool audiovisuel (studio de prise de vue, une salle d'étalonnage).
- Un auditoire digne de ce nom, une salle de cinéma et 2 salles satellites qui permettraient d'accueillir tous les cours dans de bonnes conditions, voire d'en proposer de nouveaux.

Une administration performante sur laquelle peut se reposer le projet institutionnel

Un projet partagé repose enfin sur une administration fluide, au service des utilisateur-riche-x-s et garantissant le respect du cadre réglementaire. Les attentes en faveur de plus d'efficacité, de réactivité et de suppression de différentes lourdeurs administratives sont fortes. Elles se confrontent parfois à la nécessaire transparence des procédures et au respect d'un cadre réglementaire toujours plus prescriptif. Un processus de simplification doit être engagé de manière continue. Il repose sur l'identification des chantiers prioritaires et la mise en place de mesures concrètes de simplification dans le respect du cadre légal.



p.8-9	Campus HEAD, Bâtiment H © photo Michel Giesbrecht
p.10	Campus HEAD, Bâtiment A © photo Michel Giesbrecht
p.12	Le Cube, installation d'une exposition de travaux de diplômés, Master Espace et Communication, 2021 © photo Michel Giesbrecht
p.14	Exposition de diplômés Architecture d'intérieur, Communication visuelle et Media Design, 2019 © photo Michel Giesbrecht
p.18	Travail de diplôme de Johan Pardo, Master Media Design, 2021 © photo Raphaëlle Mueller
p.22-23	Exposition Distortion Festival, Master Media Design, 2021 © photo Michel Giesbrecht
p.26-27	Portes ouvertes 2019 ©HEAD – Genève, Michel Giesbrecht Sur la photo: Laurence Imstepf Fuentes et Timothée Bédât
p.28	Semaine de tous les possibles, Mind the Gap, 2022 © photo Guillaume Collignon
p.38	Jours Bleus 2021 2019 ©HEAD – Genève, Michel Giesbrecht
P.39	Travail de diplôme Master CCC, Laila Torres Mendieta, 2019 © photo Baptiste Coulon
P.40	Exposition Département Architecture d'intérieur, 2020 © photo Michel Giesbrecht
p.42	LiveInYourHead, Exposition Sauve qui peut, performance; décomposée par; Pierre Bal-Blanc; avec; Douna Lim-Theo Pessa, David Sentkar; Eva Zornio ©HEAD – Genève, Michel Giesbrecht
p.46-47	Vue de LiveInYourHead, espace d'exposition au Boulevard James-Fazy, Bâtiment D, 2021 © photo Michel Giesbrecht
p.48	The Milk Bar, Herbarium of Interiors, Salon international du Meuble de Milan 2021, Master en Architecture d'intérieur © Michel Giesbrecht
p.52	Play me a Story ©Bastien Gomez
p.56	Collection de diplôme, Lora Sonney, Prix Master Firmenich 2021 © photo Calypso Mahieu
p.64	Pool Numérique ©Michel Giesbrecht
p.66	Projet de diplôme Master Media Design Vincent Belet, 2021 © photo Raphaëlle Mueller
p.70	Vitrine hermès ©Michel Giesbrecht
p.72	Workshop Salomon ©Raphaëlle Mueller
p.74	Studio TEC, Tommy Poiré, Etienne Kurzaj, Pulse Tapis, 2022 © photo Morgan Carlier
p.76	Diplôme CCC, 2020 © photo Michel Giesbrecht
p.78	Vue d'exposition dans Le Cube, 2021 © photo Michel Giesbrecht
p.82-83	Vue d'exposition dans Le Cube, 2021 © photo Michel Giesbrecht
p.84	Vue de l'exposition Narratives of a Near Future, 2017 © photo Michel Giesbrecht
p.86	Lancement de la publication ORACLES, 2018 © photo Michel Giesbrecht
p.90	Vue du studio photo, 2020 © photo Michel Giesbrecht
p.92-93	Vue du Campus HEAD, 2022 © photo Michel Giesbrecht

HEAD – Genève
Haute école d'art et de design
5, avenue de Châtelaine
1203 Genève

www.head-geneve.ch
www.headgeneve.show

#headgeneve
facebook.com/head.geneve
instagram.com/headgeneve
twitter.com/headgeneve

