

Domaine	Arts visuels
Filière	Bachelor Arts visuels
Titre du module	Approfondissement 4
Type de module	Module fondamental spécialisé – Module obligatoire*
Code	APP4
Type de formation	Bachelor
Crédits ECTS	6 ECTS
Semestre	Module de niveau B6. Semestre de printemps.
Lieu	HEAD - Genève
Prérequis	Aucun prérequis
Langues principales	Français
Compétences visées / Objectifs généraux d'apprentissage	Expérimentation et familiarisation plastique et conceptuelle à différents médiums et/ou situations professionnelles en lien avec les pratiques d'artiste et/ou développement de certaines pratiques. Ouverture à des champs de recherche connexes à l'art et la culture. Acquisition d'outils, de compétences et de connaissances techniques et théoriques en relation directe avec le domaine artistique et développement de compétence transversales permettant de s'initier à la gestion et la mise en œuvre de projets artistiques et de productions culturelles.
Contenu et formes d'enseignement	<p>Les étudiant-e-x-s suivent deux enseignements courts (demi-journée sur le semestre) ou un enseignement long (journée entière sur le semestre) parmi les propositions suivantes :</p> <p><u>Enseignements demi-journée (3ECTS)</u></p> <p>Spécialisés / pratique :</p> <p><u>Pratiques d'écritures</u> Développement d'un projet d'écriture. Situations de travail : réunions hebdomadaires (lectures, discussions, exercices), recherches en bibliothèque, écriture à domicile, tutorat, rencontres avec des auteur-trice-x-s invité-e-x-s.</p> <p><u>Son – bases</u> Familiarisation avec les techniques de production sonore. Théorie, prise de son, composition avec le logiciel Ableton Live ou Midi et diffusion, le tout abordé sous la forme d'exercices pratiques.</p> <p><u>Son – laboratoire</u> Projet d'expérimentation et d'approfondissement lié au domaine sonore. Acquisition de connaissances sur les possibilités de multidiffusion de traitements sonores et de techniques d'enregistrements stéréophoniques.</p> <p><u>Vidéo – laboratoire</u> Projet d'expérimentation et d'approfondissement lié au domaine de la vidéo. Acquisition de connaissances en lien avec la vidéo haute définition.</p> <p><u>Dessin – Figuration</u> Études du corps humain à partir d'un modèle vivant, par la pratique et l'expérimentation intensive du dessin. Observation des spécificités liées aux attitudes possibles en dessin : aspects cognitifs, sensitifs, optiques et moteurs. Initiation aux logiques propres aux médiums (aquarelle, crayons, stylos, pastels, tablette numérique).</p> <p><u>Dessin construit</u> Définition de protocoles singuliers pour élargir l'horizon de la pratique du dessin artistique contemporain en lien avec d'autres médiums et expérimentations picturales.</p>

	<p><u>Objet construit</u> Focalisation sur les domaines de la sculpture. Recherches, et par la pratique, découverte de nouvelles techniques et de nouveaux matériaux. Définition d'une méthode de travail personnelle. Développement d'un projet à partir d'une problématique personnelle et réalisation en volume.</p> <p>Spécialisés / projet :</p> <p><u>(s')immerger</u> Initiation, réflexion et recherches autour de la notion d'immersion. A l'âge des technologies immersives (réalité virtuelle, réalité augmentée, etc.), analyse des conséquences et influences que cette nouvelle ontologie produit sur l'art et la manière dont l'art et les artistes s'en emparent. Développement d'un projet collectif autour de ce principe.</p> <p><u>Exposer en ligne</u> Exploration et conscientisation de l'utilisation des outils numériques personnels et portables quotidiens à des fins artistiques. Réflexion sur le potentiel créatif des logiciels de dessin, d'animation, de photo, de vidéo, de screenrecording, de 3D, de dessin sur tablette (accessible et bon marché). Questionnement sur les formats (diffusion et types d'écrans) et création d'une plateforme d'exposition / un projet d'art en ligne.</p> <p><u>Dessiner, conserver, accrocher</u> Consolidation de compétences graphiques et techniques autour du dessin. Développement d'une connaissance approfondie du médium, de la diversité des mises en œuvre des supports, de l'encadrement du dessin et de sa conservation.</p> <p><u>Performer</u> A travers un accompagnement et la préparation à l'édition 2023 du festival ACT, mise en perspective de différents aspects théoriques et pratiques liés à la performance et à ses modes d'intervention et de diffusion.</p> <p><u>Intervenir- BIP</u> Confrontation et familiarisation aux questions de la commande publique et de l'art dans l'espace public. Réponses à des mandats à travers la participation à des concours pour la réalisation de projets pérennes ou éphémères. Implication des étudiant-e-x dans des projets professionnels à l'échelle 1:1.</p> <p><u>Enseignements journée entière (6 ECTS)</u></p> <p>Spécialisés / projet :</p> <p><u>Éditer</u> Développement et réalisation d'un projet personnel d'édition. Au moyen de la PAO et de diverses techniques d'impression numériques ou plus anciennes, travail autour de l'interaction forme / contenu et réalisation d'une publication sur support papier.</p> <p><u>Pratiquer la photographie</u> Enseignement des pratiques photographiques dans les arts jusqu'à la finalisation d'une proposition individuelle qui donnera lieu à une exposition collective. Études transversales des problématiques liées au médium à travers l'expérimentation.</p> <p><u>Stage</u> Selon la procédure en vigueur à la HEAD – Genève, un stage, compatible sur le plan temporel avec le cursus en Bachelor arts visuels et dont les objectifs et contenus correspondent à ceux développés dans le cadre des enseignements spécialisés / projet peut valoir à l'étudiant-e-x 3 ECTS, dans le cadre de ce module s'il est approuvé avant le début du semestre par la responsable de filière.</p>
<p>Modalités d'évaluation et validation</p>	<p>Le travail fourni fait l'objet d'une évaluation continue et/ou finale (jury) par la ou les professeur-e-x-s responsable-x-s de l'unité de cours et/ou du module. L'assiduité et la participation aux enseignements font partie des éléments évalués. Les absences non justifiées ne peuvent excéder 20% du temps d'enseignement. La qualité de la réalisation des travaux rendus (correction orthographique et grammaticale pour les textes, clarté de la mise en page, structuration des présentations orales, qualité professionnelle des photographies, impression, maquettes, etc.) peut être un élément déterminant de l'évaluation.</p> <p>Chaque étudiant-e-x est tenu-e-x d'indiquer les différents applicatifs ou logiciels utilisés pour la réalisation de son travail ou projet. L'étudiant-e-x doit, s'il-elle-x est sollicité-e-x par l'enseignant-e-x, préciser la nature du recours à ces applicatifs.</p>

	<p>Dans le cas d'un stage effectué en équivalence de ce module, ou d'une partie de ce module, l'étudiant-e-x doit, pour valider les crédits ECTS, soumettre à la responsable de son option :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Une attestation dûment remplie par l'institution / l'organisme / l'artiste. Cette attestation repose sur un modèle établi par la HEAD – Genève ; • Un rapport de stage. A la demande du-de la responsable d'option, ce rapport de stage peut faire l'objet d'une présentation orale à l'intention des autres étudiant-e-x-s. <p>Les évaluations sont exprimées par une appréciation « acquis » ou « non-acquis ». Les crédits ECTS sont attribués ou refusés en bloc.</p>
Modalités de remédiation et de répétition	<p>Si le résultat de l'évaluation est légèrement insuffisant, l'étudiant-e-x peut bénéficier d'une session de remédiation. La remédiation consiste en un modeste travail complémentaire ou supplémentaire qui doit être accompli sous la direction de l'enseignant-e-x concerné-e-x dans un délai fixé dans le calendrier académique. Lorsque les résultats de la remédiation sont jugés suffisants par la responsable du module et l'équipe pédagogique, les crédits sont alloués.</p> <p>Répétition : si les crédits attribués au module ne sont pas obtenus, le module doit être répété dès que possible. Pas de remédiation possible lors de la répétition du module.</p>
Enseignant-e-x-s	<p>Emmanuelle Pireyre (Pratiques d'écritures) ; Swan Thommen (Son – bases et Son – Laboratoire) ; Claude Piguët (Vidéo – laboratoire) ; Jean-Xavier Renaud (Dessin – Figuration) ; Pascal Berthoud (Dessin construit et Dessiner, conserver, accrocher) ; Luc Mattenberger (Objet construit) ; Sylvain Ménétreay (<u>(s)</u>immerger) ; Hervé Graumann (Exposer en ligne) ; Davide Christelle Sanvee et David Zerbib (Performer) Claude-Hubert Tatot et Christian Robert-Tissot (Intervenir- BIP) ; Remi Brandon et Pierre Leguillon (Éditer) ; Aurélie Pétreil (Pratiquer la photographie) ;</p>
Responsable du module	Pascal Berthoud
Descriptif validé le	04.09.2023
Par	Charlotte Laubard, responsable du département Arts Visuels

* Module dont l'échec après répétition peut entraîner l'exclusion définitive de la filière selon le Règlement en vigueur sur la formation de base (bachelor et master) à la HES-SO.