

# Catalogue des cours transversaux

25–26

# Sommaire

## Cours pratiques

Semestre d'automne 2025	p.5	Dessin et numérisation, les fondamentaux	Semestre d'automne 2025	p.20	Vidéo	Semestre de printemps 2026	p.32	Introduction à la production d'un film	
	p.6	Game Design		p.21	Animation image par image : cours		p.33	Narration ludique	
	p.7	Systèmes scénographiques		p.22	Animation image par image : projet		p.34	The Infinite Playground	
	p.8	Créagir : Inventer la ville de demain		p.23	Fonte à la cire perdue		p.36	Expérimentation prototypage	
	p.9	After all, love goes through the stomach		p.24	Virtuelle réalité		p.37	Céramique   Bases	
	p.10	P.A.G.E.S					p.38	Céramique   Développement	
	p.11	Observer, imaginer, dessiner					p.39	Créativités artificielles	
	p.12	PratiqueS Textiles					p.40	Random Noise : les bases du code pour la création	
	p.13	Création d'un storyboard		Semestre d'automne 2025 & de printemps 2026	p.25		Cours d'introduction à la photographie numérique	p.41	Animation informatique : cours
	p.14	Images 3D			p.26		Dessin-exploration	p.43	Animation informatique : projet
p.15	Machines animées : interactivité (Arduino) et code créatif	p.27	Dessin-recherche		p.44	Impression, expérimentation et hybridation			
p.16	Moulage bases	p.28	Gravure						
p.17	Mapping	p.29	Sérigraphie : initiation et expérimentation						
p.18	Pratiques photographiques : extérieur	p.30	Laboratoire d'interactivité et programmation I						
p.19	Pratiques photographiques : studio	p.31	Laboratoire d'interactivité et programmation II						

# Sommaire

## Cours théoriques

<b>Semestre d'automne 2025</b>	p.46	Le cinéma, un art spectral : entre fantômes et fantasmagories	<b>Semestre d'automne 2025</b>	p.58	Art des femmes et féminisme à partir des années 1960	<b>Semestre de printemps 2026</b>	p.69	Cinéma(s) d'Afrique de l'Ouest et du Centre
	p.47	Marguerite Duras : romancière et cinéaste		p.59	Pratiques d'écriture		p.70	Théorie et politique de la photographie
	p.48	Ceci (n')est (pas) mon corps. Pouvoir et représentation de soi		p.60	NU		p.71	Digital anthropology
	p.49	Rédiger un texte de présentation de soi ou de son travail – Principes de base et mise en œuvre pour un projet personnel		p.61	Panorama de la modernité : 1900-1945		p.72	Je suis un animal
	p.50	Proof-of-Punk		p.62	Introduction to (writing) architecture		p.73	Historiciser l'anthropocène – Une histoire de la présence humaine sur terre à travers des cartes
	p.51	Creative Economies: Actors, Trends, and Institutions		p.63	Images contemporaines du pouvoir et des contre-pouvoirs		p.74	Economie culturelle et créative
	p.52	Histoire et théorie de la vidéo	<b>Semestre d'automne 2025 &amp; de printemps 2026</b>	p.64	Actualité de la recherche		p.75	Domestic Psycho
	p.53	Design : concepts, formes et attitudes		p.65	Introduction à l'intersectionnalité		p.76	Histoire de l'art (1960-1970)
	p.54	Introduction aux théories critiques : études postcoloniales et décolonialité		p.66	Cours à l'Université de Genève			
	p.56	Video Games and Refugee Camps – A Chronographical History		p.67	Cours d'anglais – niveau débutant / moyen			
				p.68	Cours d'anglais – niveau moyen / avancé			

# Cours pratiques

## Cours pratiques



# Dessin et numérisation, les fondamentaux

Endrias Abeyi

Cours pratiques

Semestre automne 2025

FR Courbe, surface, volume : ces trois notions fondamentales constituent la base de représentation de tout objet. Ce cours propose une initiation au logiciel *Rhinoceros 3D*, un outil complet de dessin en deux dimensions et de modélisation en trois dimensions. À noter qu'aucune connaissance préalable du logiciel n'est requise.

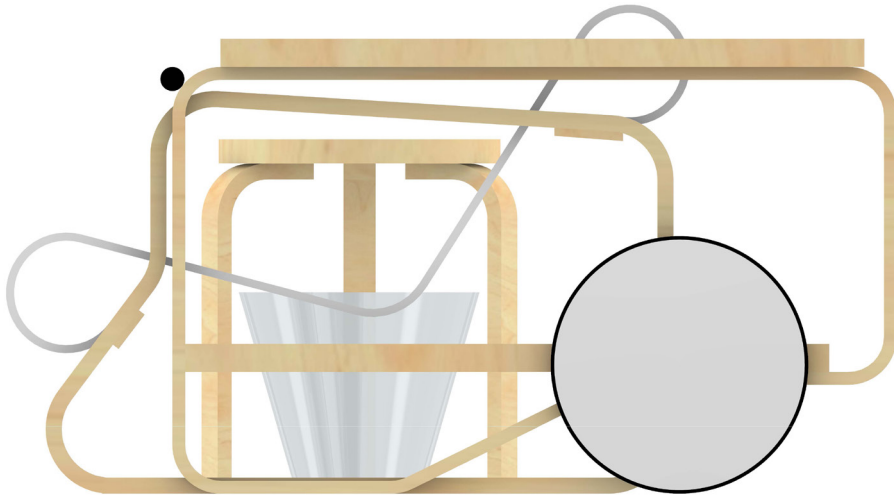
Les étudiant-e-x-s apprendront à :

- Créer des objets simples et complexes
- Générer des surfaces avec ou sans motifs
- Préparer des plans de découpe à l'échelle
- Produire des fichiers exploitables dans les ateliers techniques

La première partie du cours est dédiée à la création de dessin en 2D. Puis, à partir de ces lignes, les étudiant-e-x-s apprendront à créer des surfaces, avant de passer à la transformation en volumes.

Chaque séance est structurée autour d'un cas d'étude précis, pour permettre une assimilation progressive des notions de 2D et 3D.

Matériel requis : papier, crayon, ordinateur avec souris, *Rhinoceros 3D* (installation via le VPN de la HEAD).



# Game Design

## Marion Bareil

Encadrement : Douglas Edric Stanley



6

Cours pratiques

Semestre automne 2025

FR Le game design joue un rôle central dans la conception d'une expérience ludique. C'est l'art de saisir et de faire émerger le concept même du jeu, son univers, ses systèmes, ses mécaniques, sa jouabilité et son design d'interaction. Le game design se conçoit et se décline sur de nombreux supports : non seulement jeux vidéo, mais aussi jeux de plateau, expériences immersives, installations ou encore performances. Il permet même de concevoir des projets qui vont au-delà du divertissement pur, invitant à l'expérimentation, à la réflexion sur notre réalité et à la démocratisation de nouvelles idées.

Ce cours transversal n'est pas orienté vers une discipline en particulier. Il vise plutôt l'élargissement de la définition même du jeu vers différents domaines et encourage l'expansion des sujets que les jeux peuvent traiter. L'objectif de ce cours est de réaliser un prototype de jeu physique (jeu de plateau, jeu de cartes) ou numérique, de manière itérative, tout en permettant aux étudiant-e-x-s d'apprendre à manier les notions fondamentales du game design comme la boucle de jeu, les mécaniques de jeu, la courbe de difficulté, l'équilibrage, le flow, le design d'interaction...

Les médiums utilisés comprennent des outils de prototypage physique (papier, ciseaux, peinture, tissus, impression 3D), ainsi que des outils d'écriture et de conception UI/UX. Ils comptent également des outils de création d'images (numériques et traditionnels) et de création de jeu numérique (*Twine*, *Bitsy*, *Unity*).

Note bene : ce cours peut être pris en complément ou séparément du cours du semestre de printemps sur la « Narration ludique ».

**Quand : vendredi de 14h30 à 18h**

**Lieu : bâtiment H, salle 3.13**

**Langue d'enseignement : français (et anglais en support si besoin)**

Aurore Biache, Alba Kouango &  
Luca Negro, Venenum  
© Marion Bareil – HEAD – Genève

# Systemes scénographiques

Giona Bierens de Haan

Cours pratiques

Semestre automne 2025



7

FR À travers une approche expérimentale, ce cours interroge la notion de décor filmé et explore différentes méthodes de conception, de mise en œuvre et de réalisation de systèmes scénographiques, simples ou complexes. Une série d'exercices pratiques allant de la caméra fixe à la caméra en mouvement, jusqu'à l'intégration d'acteur-rice-x-s dans l'image nous amènera à tester physiquement, des possibilités de mise en scène.

Le décor sera abordé comme une forme artistique à part entière. Nous réfléchirons à son potentiel de transformation en sujet principal d'une séquence et aux émotions qu'il peut susciter en tant qu'élément déclencheur narratif et sensoriel.

Ce cours invite ainsi à une double lecture : celle de l'image en mouvement et celle de l'espace filmé, tout en confrontant les étudiant-e-x-s aux enjeux concrets de la production – faisabilité, coûts, organisation du travail et coordination des équipes.

Pierre Huyghe, L'expédition  
scintillante, Act 2 (Light Box), 2002  
© Pierre Huyghe

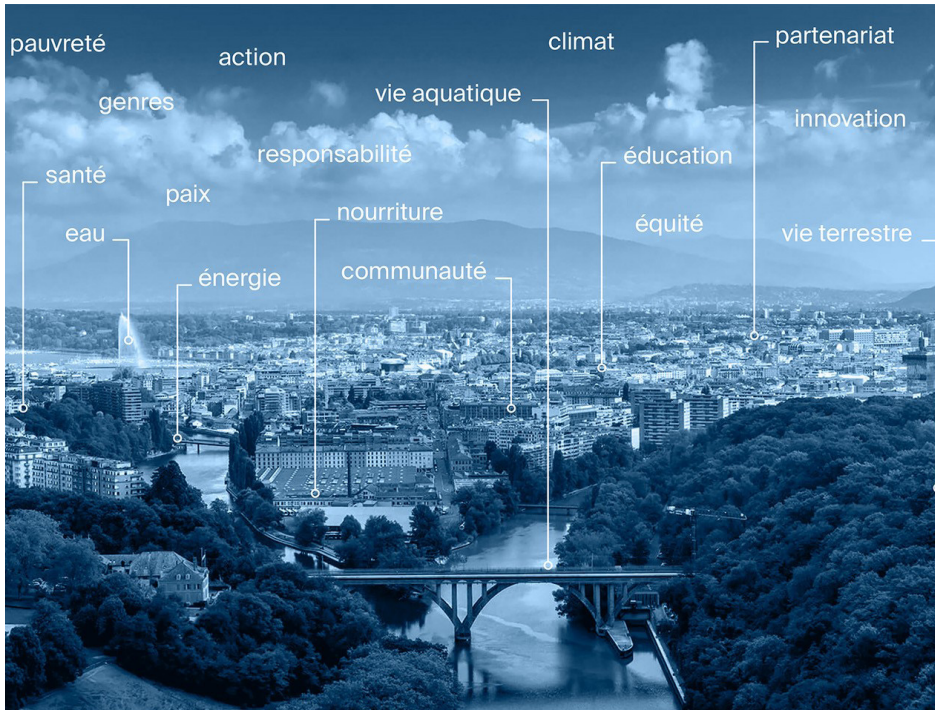
**Quand :** vendredi de 8h30 à 12h  
**Lieu :** bâtiment H, salle 3.13  
**Langue d'enseignement :** français



# Créagir: Inventer la ville de demain

## Yves Corminboeuf

Didier Challand, Véronique Guiné, Nathalie Mongé, Emilie Sandoz (HEPIA), Laurent Cornaglia, Corinne Desjacques (HEG), Denis Schuler (HEM), Gaël Brulé (HEdS), Ulrike Armbruster Elatifi (HETS), Simon Gaberell, Carla Jaboyedoff (CITÉ)



FR Créagir est un cours interdisciplinaire qui réunit des étudiant-e-x-s de Bachelor des six écoles de la HES-SO Genève dans des projets agiles et collaboratifs pour inventer la ville de demain.

Les étudiant-e-x-s collaborent et abordent, en groupes, un projet créatif et concret pour transformer les pratiques de la ville. Les sujets sont proposés par une collectivité publique ou d'autres partenaires. Des contacts directs avec les acteur-ric-e-x-s de terrain concerné-e-x-s sont organisés.

L'équipe pédagogique propose l'apprentissage par projets et privilégie le travail de conception dans le cadre d'ateliers collaboratifs. Elle veille à ce que les étudiant-e-x-s se comprennent et progressent en s'appuyant sur les forces et les compétences du groupe.

La HES-SO Genève offre l'opportunité aux participant-e-x-s de valoriser leurs projets dans le cadre d'un jury, avec à la clé un prix de CHF 6'000.-

### Quand :

**Atelier initiation : 5 jours du 4 au 10 septembre 2025**

**Séances intermédiaires : 2 séances d'une matinée durant le semestre**

**Tutorats : 4 séances le soir durant le semestre**

**Séance collective : 1 soirée durant le semestre**

**Présentation finale : 1 journée le 7 janvier 2026**

**Lieu : Atelier initiation :**

**bâtiment D, salle R.36**

**Tutorats : bâtiment D, salle 1.05**

**Les autres séances ont lieu dans les bâtiments d'autres écoles de la HES-SO Genève.**

**Langue d'enseignement : français**

# After all, love goes through the stomach

## Natacha De Oliveira

Cours pratiques

Semestre automne 2025

EN *"When we cook things, we transform them. And any small acts of transformation are among the most human things we can do. Cooking is both simpler and more necessary than we can imagine."*  
(Tamer Adler, *An Everlasting Meal*, 2011)

*This course will draw connections between different topics related to food; while delving into the production process of the produce that ends up on our plates, we will aim to deconstruct the magic that lies in mastering ancient techniques. Based on the experience of the Domingo collective, we will explore how making and sharing food create a common ground where diversity and discussions can flourish because in the end we are all hungry.*

*We will focus on ritual behaviors and draw on Byung Chul Han's assertions that "we are individuals afloat in an atomized society, where the loss of the symbolic structures inherent in ritual behavior has led to overdependence on the contingent to steer identity." In the process, we will construct webs of alternative thinking, in which new narratives can arise, opening up novel possibilities for future ways of living.*





FR Ce cours transversal propose de former les étudiant-e-x-s à la réalisation individuelle ou collective d'un objet éditorial en tenant compte de l'ensemble de ses paramètres de forme et de contenu.

Le thème de l'atelier est celui de la « collection », à prendre au sens large d'assemblage et d'agencement d'objets, d'images, de mots. Une partie introductive permettra de parcourir l'histoire récente de l'art et du design en nous arrêtant sur quelques exemples marquants de propositions insolites de collections.

Dans un deuxième temps, le corps étudiantin travaillera la collection par le biais du texte (atelier d'écriture) et des images. Des ateliers pratiques leur permettront de singulariser leur approche et de définir leur projet.

Les étudiant-e-x-s produiront enfin les contenus et la mise en forme de l'objet éditorial, et participeront à sa diffusion lors du salon du livre d'artiste et de l'imprimé P.A.G.E.S (17 au 19 avril 2026).

Cet atelier a le souci de penser les projets de manière contextualisée. Il s'agira ainsi d'élaborer des propositions en pensant les publics, la nature de l'événement, etc.



# Observer, imaginer, dessiner

Joëlle Gagliardini

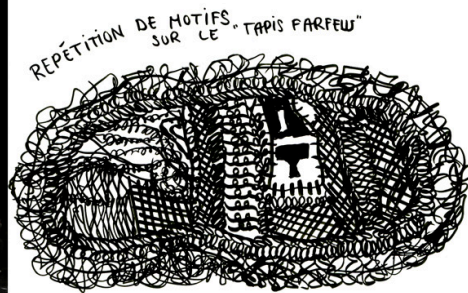
Cours pratiques

Semestre automne 2025

- FR Dessiner, vite et bien. Ce cours de dessin intensif permet d'exercer l'œil et la main afin d'acquérir aisance et liberté dans la pratique. Toutes sortes de techniques et de formats sont proposés – des formes de narration diverses, des textes, des mises en mouvement du corps ainsi que des images parlées, jouées, dessinées. Des processus créatifs qui alimentent l'imagination du projet. Au sein d'une pratique en duo, où jeux dessinés et contraintes volontaires stimulent l'interaction, l'acquisition d'un langage formel et stylistique propre à l'individu au sein du collectif apparaît.
- Les étudiant-e-x-s sont aussi invité-e-x-s à dessiner en extérieur – jardins, musées, théâtres – et à travailler le geste dans l'espace.

## Indications pratiques :

Les étudiant-e-x-s sont prié-e-x-s de porter des vêtements amples non délicats et d'apporter leur matériel de dessin, du papier A3, un cahier d'esquisses et des outils graphiques.



Dessins réalisés par Joana Schmid  
lors de répétitions au Théâtre  
du Grütli à Genève, durant la pièce  
« S'enraciner dans les ruines » de  
Dorothee Thébert et Filippo Filliger  
© Joëlle Gagliardini – HEAD – Genève

**Quand :** vendredi de 14h30 à 18h  
**Lieu :** bâtiment D, salle 1.13  
**Langue d'enseignement :**  
français

# PratiqueS Textiles

## Magdalena Gerber

Cours pratiques

Semestre automne 2025



FR Ce cours propose aux étudiant-e-x-s d'acquérir des connaissances et de développer des travaux liés aux matières et aux techniques textiles.

Les thématiques abordées durant la première partie du cours comprennent le passage du fil à la surface avec des nœuds, du tissage, ou encore des mailles ainsi que la transformation de tissus existants par assemblages ou interventions de surface par le fil, la teinture ou la peinture. La deuxième partie est réservée à la réalisation d'un projet personnel lié à la pratique artistique/de design de chaque étudiant-e-x.

Le cours combine apports théoriques et pratiques et permet une expérimentation immédiate des diverses techniques.

À la fin du semestre, chaque étudiant-e-x propose une présentation ou un accrochage qui reflètent ses recherches personnelles.



# Création d'un storyboard

Raphaël Haab

Cours pratiques

Semestre automne 2025

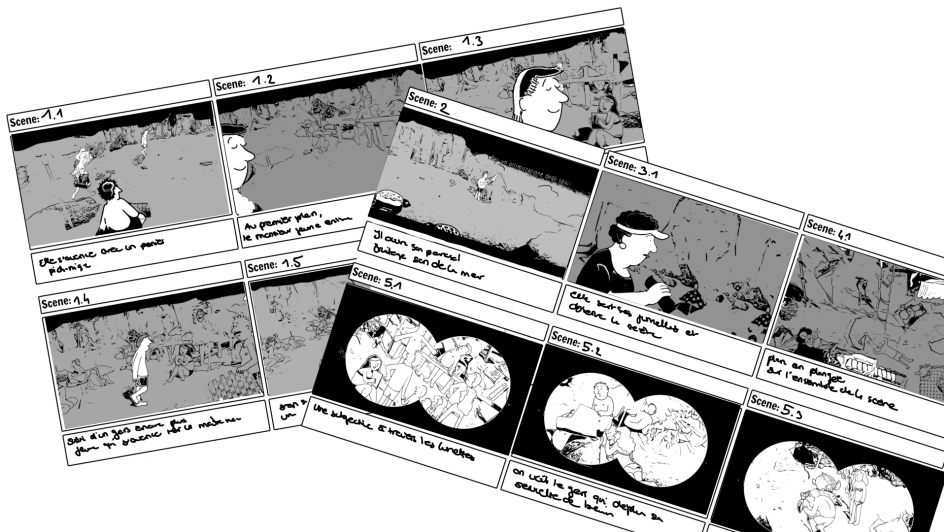
FR Vous avez déjà une idée ou une histoire de court-métrage à l'esprit que vous souhaitez réaliser, mais vous ne savez pas encore comment la raconter en images ? Ce cours est fait pour vous ! Il a pour objectif la création d'un storyboard qui pourra être utilisé dans le cadre d'un projet personnel ou d'un projet transversal en lien avec un autre cours.

Nous y découvrirons les coulisses d'une sélection de court-métrages, à travers leurs dossiers de production, leurs scénarios et leurs *storyboards* / *animatics* et nous analyserons différentes formes de structures narratives. Nous aborderons l'importance de la structure du récit, le cadrage, l'articulation des plans et de la cohérence narrative ainsi que l'ambiance colorée, tout comme le rythme et le timing. Si le processus abordé sera principalement axé sur le film d'animation, nous nous intéresserons aussi à la fiction, au documentaire ainsi qu'à quelques projets transmédiés.

Ce cours est ouvert à tout-e-x-s, mais il exige de se présenter avec une idée narrative ou une histoire pré-existante à adapter. Le travail prendra une forme collaborative et les participant-e-x-s échangeront leurs idées et complèteront d'autres projets ainsi que leurs propres projets en fonction des retours reçus.

## Indications pratiques :

Les étudiant-e-x-s doivent se munir de papier, de crayon et d'un ordinateur avec une souris, sur lequel iels auront installé un logiciel de montage vidéo et le logiciel *Blender*. À noter qu'aucune connaissance préalable du logiciel *Blender* n'est demandée.

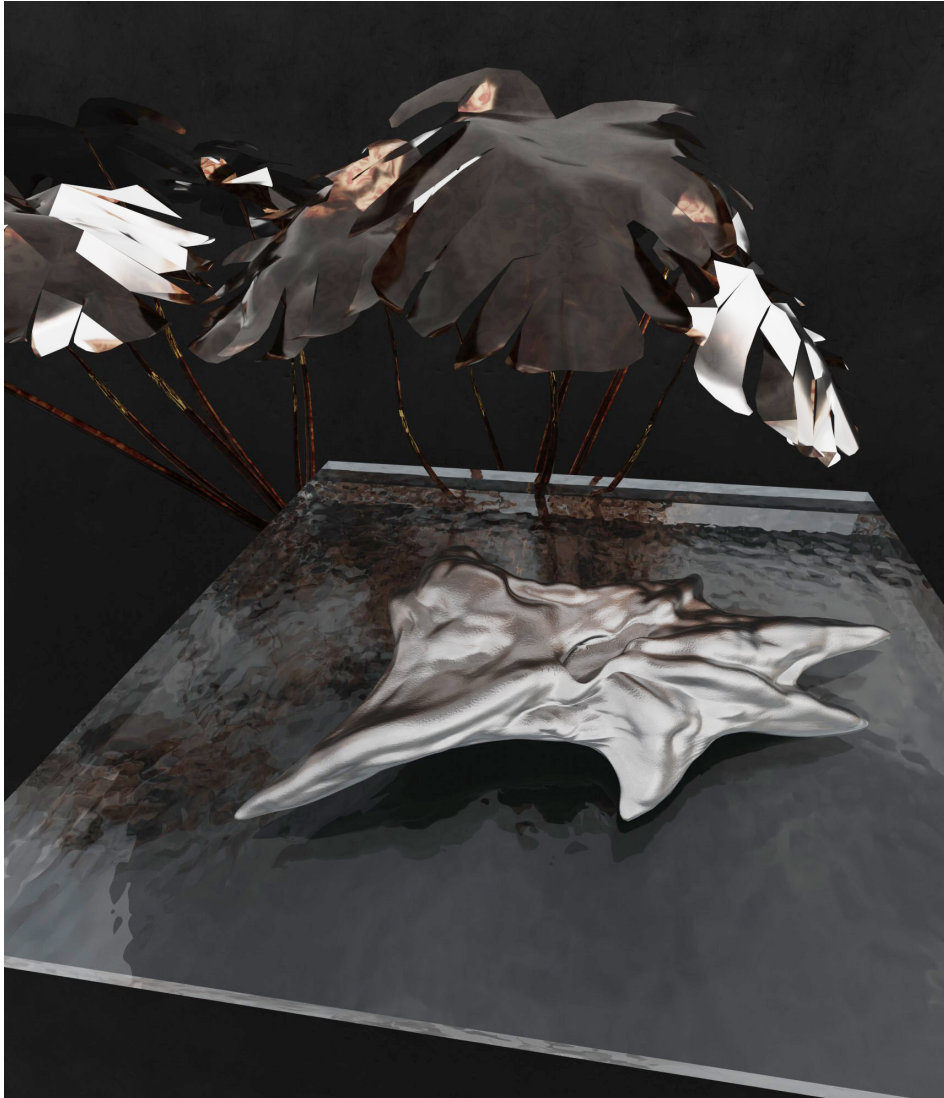


# Images 3D

## Claudy Iannone

Cours pratiques

Semestre automne 2025



FR Cours proposé aux étudiant-e-x-s de toutes les filières sauf la filière communication visuelle et illustration

Ce cours propose une introduction à la création d'images en trois dimensions à l'aide de *Blender*, un logiciel libre reconnu dans les domaines de l'animation, du jeu vidéo, du cinéma d'animation, du *motion design* et de la visualisation numérique. Il constitue une première approche des techniques fondamentales de production d'images et de séquences animées en 3 dimensions.

L'objectif principal est une familiarisation avec les outils et les méthodologies propres à la 3D, à travers un projet simple intégrant l'ensemble des étapes de production. Combinant enseignements théoriques, démonstrations techniques et exercices pratiques, le cours encourage l'acquisition progressive d'une autonomie créative et technique.

Le cours vise en particulier : la compréhension des principes de base de l'imagerie 3D ; l'apprentissage des techniques de modélisation, texturage, gestion de l'éclairage et mise en place de caméras ; et l'initiation aux différentes méthodes de rendu (images fixes et animations) et aux formats d'exportation.

À l'issue du cours, les étudiant-e-x-s auront acquis une maîtrise fonctionnelle de *Blender* et seront en mesure de concevoir et produire des images ou de courtes séquences animées, en mobilisant les compétences clés du pipeline 3D.

# Machines animées : interactivité (Arduino) et code créatif

Vytas Jankauskas



15

Cours pratiques

Semestre automne 2025

FR Ce cours conçoit la technologie comme un médium créatif. Une première partie sera consacrée à l'étude de l'histoire de l'art numérique, à l'analyse des œuvres, ainsi qu'à la connaissance des machines (« hardware ») et des moyens de les programmer (« software ») que les artistes et les designers choisissent en fonction de leurs idées. Dans la deuxième partie du cours, nous explorerons les bases de la programmation, en partant de zéro avec un microcontrôleur *Arduino*, pour faire interagir le numérique avec le monde physique. Nous explorerons également des outils plus complexes tels que *Raspberry Pi*.

Nous pourrions par ailleurs envisager de travailler sur des projets que vous êtes déjà en train de développer dans vos domaines respectifs, pour autant que les besoins s'inscrivent dans le cadre de l'enseignement proposé.

L'objectif final sera de proposer une mini-installation élaborée grâce aux compétences acquises dans le cadre du cours. Cette installation, si elle est pertinente et fonctionnelle, sera présentée dans la salle du Pool numérique durant la journée portes ouvertes du 17 janvier 2026.

EN *This course sees technology as a creative medium.*

*The first part of the course will be devoted to studying the history of digital art, analysing the works, and learning about the hardware and software that artists and designers choose for their ideas. In the second part of the course, we will explore the basics of programming, starting from scratch with an Arduino microcontroller, to make the digital interact with the physical world. We will as well explore more complex tools such as Raspberry Pi.*

*In addition, we may consider working on projects that you are already developing in your respective fields, as long as the needs fit in with the proposed teaching.*

*The final objective will be to propose a mini-installation developed using the skills acquired during the course. This installation, if it is relevant and functional, will be presented in the Digital Pool room during the Open Day on 17 January 2026.*

Dennis de Bel, Sneakernet  
(ou Feline Filesharing), 2014  
© Dennis de Bel

**Quand :** vendredi de 14h30 à 18h  
**Lieu :** bâtiment A, salle S.22  
(Pool numérique)  
**Langues d'enseignement :**  
français et anglais



# Moulage bases

## Aline Morvan

Cours pratiques

Semestre automne 2025



16

FR Par le biais d'une approche progressive, basée sur la créativité personnelle, le cours permet d'apprendre les rudiments de diverses techniques de moulage afin de reproduire toutes sortes d'objets en 3 dimensions. Plâtre, terre, céramique et divers polymères seront utilisés dans le cadre de projets personnels développés par les étudiant-e-x-s. Des démonstrations et des explications techniques permettront à chacun-e-x de gagner progressivement en autonomie et d'utiliser au mieux une partie des équipements du Centre d'expérimentation et de réalisation en céramique contemporaine (CERCCO) de la HEAD – Genève.

Les objectifs pédagogiques comprennent le repérage des différentes contraintes techniques d'une forme à reproduire ; l'apprentissage des différents types de moules et leurs caractéristiques et des différents matériaux à mouler ; le choix et l'explicitation du processus de reproduction adapté à un projet de création spécifique ; et la mobilisation de connaissances pour reproduire différentes formes avec rigueur et soin.

### Indications pratiques :

Il est conseillé de venir avec un tablier et des chaussures d'atelier. Une modeste participation de CHF 30.- est demandée à chaque étudiant-e-x pour certaines matières premières (plâtre, porcelaine de coulage). Les éventuels matériaux plus onéreux seront à la charge de l'étudiant-e-x.

Moule en plâtre en 8 parties destiné  
au coulage de porcelaine  
© Aline Morvan – HEAD – Genève

**Quand : vendredi de 8h30 à 12h  
ou de 14h à 17h30**  
**Lieu : bâtiment D, CERCCO**  
**Langue d'enseignement : français**

# Mapping

## Laurent Novac & Camille de Dieu

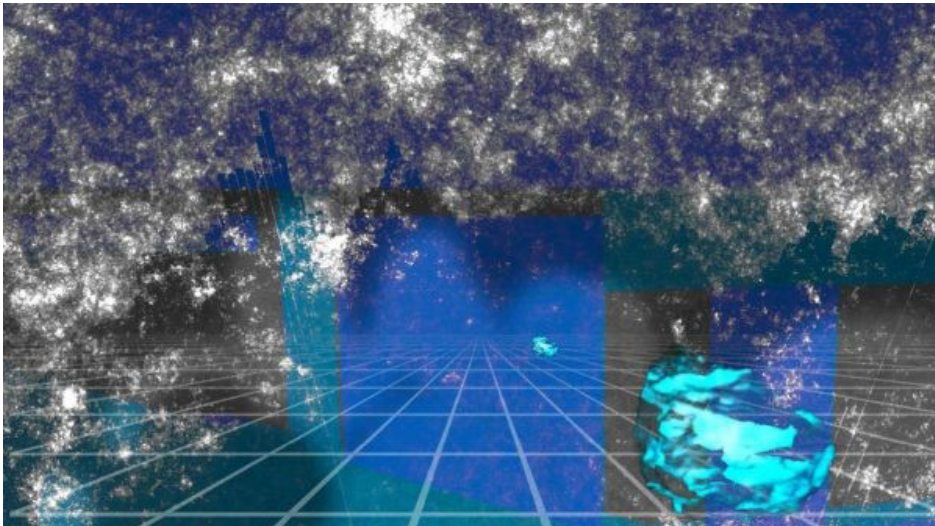
Cours pratiques

Semestre automne 2025

FR Dans le cadre de ce cours, les étudiant-e-x-s seront amené-e-x-s à créer un projet d'installation audio-visuel. Les participant-e-x-s apprendront la modélisation et la conception d'une installation et la création de visuels animés en temps réel tout en les liant à des créations sonores ou d'autres dispositifs tels que des barres leds ou des capteurs – cela à travers notamment le logiciel *MadMapper*.

Le cours couvrira un large éventail d'outils nécessaires à des créations impliquant de l'image, du son et de la lumière : les différents protocoles pour la manipulation d'une installation en live (midi, osc, dmx, analyse audio, etc.), la création de visuels paramétriques (« materials »), la technique de projection (projection « mapping »), l'utilisation de capteurs (*Arduino*), le contrôle de dispositifs lumineux ou encore le laser. Les perspectives d'application des techniques abordées sont vastes : réalisation d'installations audiovisuelles, scénographie, installation interactive, spectacle vivant, performances, etc.

Le cours sera orienté projet et axé sur une mise en pratique des outils appris.



# Pratiques photographiques : extérieur

Aurélie Pétrel

Cours pratiques

Semestre automne 2025

FR Cet atelier de photographie est ouvert à tou-te-x-s les étudiant-e-x-s de la HEAD – Genève qui disposent d'un début de pratique photographique et des connaissances élémentaires des outils. Il vise à approfondir l'utilisation du médium comme moyen de recherche et d'expression à travers des propositions formulées par l'enseignante puis le suivi d'un projet personnel. L'étudiant-e-x est amené-e-x à réaliser une série en dehors d'un studio équipé et à explorer les différentes typologies d'images. La chambre photographique argentique, le moyen format numérique et les différents boîtiers 24 × 36 sont utilisés.

Ce cours combine des séquences de cours référencées à partir des histoires de la photographie, des lectures d'images et une pratique de l'image. Les priorités sont une familiarisation avec le vocabulaire photographique et la réalisation de prises de vue en extérieur, avec et sans lumière artificielle. Une attention particulière est portée au renforcement de l'acuité visuelle et de la capacité à déconstruire une image.

Indications pratiques :

Le cours se déroule pour partie à l'extérieur. Il est donc important de prévoir des vêtements chauds et confortables.





# Pratiques photographiques : studio

## Aurélie Pétrel

Cours pratiques

Semestre automne 2025

FR Cet atelier de photographie est ouvert à tou-te-x-s les étudiant-e-x-s de la HEAD – Genève qui disposent d'un début de pratique photographique et des connaissances élémentaires des outils. Il vise à approfondir l'utilisation du médium comme moyen de recherche et d'expression. L'étudiant-e-x est amené-e-x à réaliser une série en utilisant un studio équipé et en explorant les différentes typologies de lumière.

Le cours propose un enseignement spécifique des pratiques et des techniques photographiques liées aux éclairages artificiels. Il permet à l'étudiant-e-x d'expérimenter différents processus photographiques et de développer ses compétences en matière de prise de vue, de mise en lumière, de composition, d'adresses et de post-production.

En parallèle, l'étudiant-e-x approfondit sa compréhension de l'usage de la lumière dans la photographie contemporaine, l'étude de cas concrets rythmant les séances de cours. C'est à travers l'examen de différentes approches que l'étudiant-e-x tire des clés pour la mise en œuvre de ses propres séries.

### Indications pratiques :

Différents accessoires sont à prévoir en fonction de la série développée par l'étudiant-e-x (par exemple, textiles, vêtements, maquillage, fleurs, accessoires et objets divers)



# Vidéo

## Claude Piguet

Cours pratiques

Semestre automne 2025

FR Ce cours est ouvert à tout-e-x-s les étudiant-e-x-s qui souhaitent maîtriser une chaîne de production vidéo, de la conception d'une idée à la diffusion.

Tout au long du semestre, nous aborderons les questions liées aux notions théoriques de la vidéo, aux prises de vues, au tournage et à la postproduction. Le travail de postproduction, conduit avec le logiciel *Adobe Premiere Pro*, comprendra le montage des images tournées, le montage sonore, les transitions, les effets, les titrages ainsi que l'exportation et la diffusion sur des formats numériques.

Afin d'accompagner et de mettre en pratique ces notions, les étudiant-e-x-s réaliseront leur propre travail vidéo au cours du semestre.

L'objectif de ce cours est de montrer aux étudiant-e-x-s les différentes étapes d'une production vidéo et de leur donner les outils nécessaires pour les réaliser le mieux possible.

Indications pratiques :

Les étudiant-e-x-s sont prié-e-x-s de se munir d'un disque dur pour travailler sur leur projet vidéo.





# Animation image par image : cours Olivier Riechsteiner

Cours pratiques

Semestre automne 2025

- FR Ce cours a pour objectif l'acquisition des techniques de base de l'animation, image par image. Trois techniques sont abordées : l'animation de papiers découpés, le dessin animé sur papier et l'animation d'objets.
- L'animation de papiers découpés permet une approche intuitive et simple de l'animation. Le but est de découvrir les différentes possibilités de la mise en mouvement.
- Avec le dessin animé sur papier, l'approche de l'animation est plus réflexive, l'animation devant être pensée à l'avance. Les principes suivants sont abordés : dessin animé, capture des images, transparence des fonds et montage.
- L'animation d'objets met en œuvre l'expérience acquise avec les deux techniques précédentes, en y ajoutant la création de personnages en volume, la prise de vue d'objets et l'animation dans l'espace.
- L'enseignement comprend des projections de courts métrages d'animation, de la théorie et de petits exercices et mini-projets, personnels ou collectifs. Les sujets sont libres. Une projection d'évaluation a lieu à la fin du dernier cours.
- Indications pratiques : les étudiant-e-x-s peuvent travailler avec leur ordinateur personnel.

- EN *The aim of this course is to acquire the basic techniques of stop-motion animation. Three techniques are covered : paper cutout animation, cartooning on paper, and object animation.*

*Paper-cut animation offers a simple and intuitive approach to animation. The aim is to explore the many possibilities of creating motion.*

*With cartooning on paper, the approach to animation is more reflective, requiring the animation to be carefully planned in advance. Key principles covered include animation, image capture, background transparency, and editing.*

*Object animation builds on the experience gained with the previous two techniques, introducing the creation of three-dimensional characters, object shooting, and animation in space.*

*The teaching includes screenings of animated short films, theoretical sessions, as well as small exercises and mini-projects, both individual and collaborative. Topics are open and chosen freely by the participants. An assessment screening will be held at the end of the final session.*

*Practical informations : students may work on their personal laptops.*



21

Arsen Acby, Mini-projet dessin  
animé, 2024, film Full HD  
© Arsen Acby

**Quand : vendredi de 8h30 à 12h**  
**Lieu : bâtiment A, salle S.12**  
**Langues d'enseignement :**  
**français et anglais**

# Animation image par image : projet Olivier Riechsteiner

Cours pratiques

Semestre automne 2025

FR Ce cours s'adresse à des étudiant-e-x-s qui ont déjà une expérience en animation. Il leur offre la possibilité de développer un projet – personnel ou collectif – en animation image par image. Il peut s'agir d'un petit film d'animation, d'une recherche esthétique et/ou technique, ou de toute autre expérimentation. Les sujets sont libres.

L'enseignement prend la forme d'un suivi de projet. Il propose un calendrier de réalisation en 3 parties : préparation (pré-production), réalisation (production) et finalisation (post-production). Ce calendrier peut être suivi, ou non, selon la nature du projet.

Le premier cours est dédié à une réflexion sur le projet ; un court document PDF qui présente ce projet est demandé à la fin du cours. À l'issue de la phase de préparation, les étudiant-e-x-s effectuent une courte présentation de leur projet afin d'échanger avec leurs collègues. Une projection d'évaluation a lieu à la fin du dernier cours.

Indications pratiques : les étudiant-e-x-s peuvent travailler avec leur ordinateur personnel.

EN *This course is designed for students who already have experience in animation. It offers them the opportunity to develop a project – personal or collective – in stop-motion animation. It can be a short animated film, an aesthetic and/or technical research project, or any other experiment. Topics are open and chosen freely by the participants.*

*Teaching takes the form of project follow-up. The course proposes a three-part production schedule : preparation (pre-production), execution (production) and finalisation (post-production). This schedule may or may not be followed, depending on the nature of the project.*

*The first session is dedicated to reflecting on the project. By the end of the class, students are asked to submit a short PDF document outlining their project. Following the preparation phase, each student presents their project briefly for discussion with their peers. An assessment screening is held at the end of the final session.*

*Practical informations : students may work on their personal laptops.*



22

Illia Brentini, Animation de tissu,  
2024, film Full HD  
© Illia Brentini

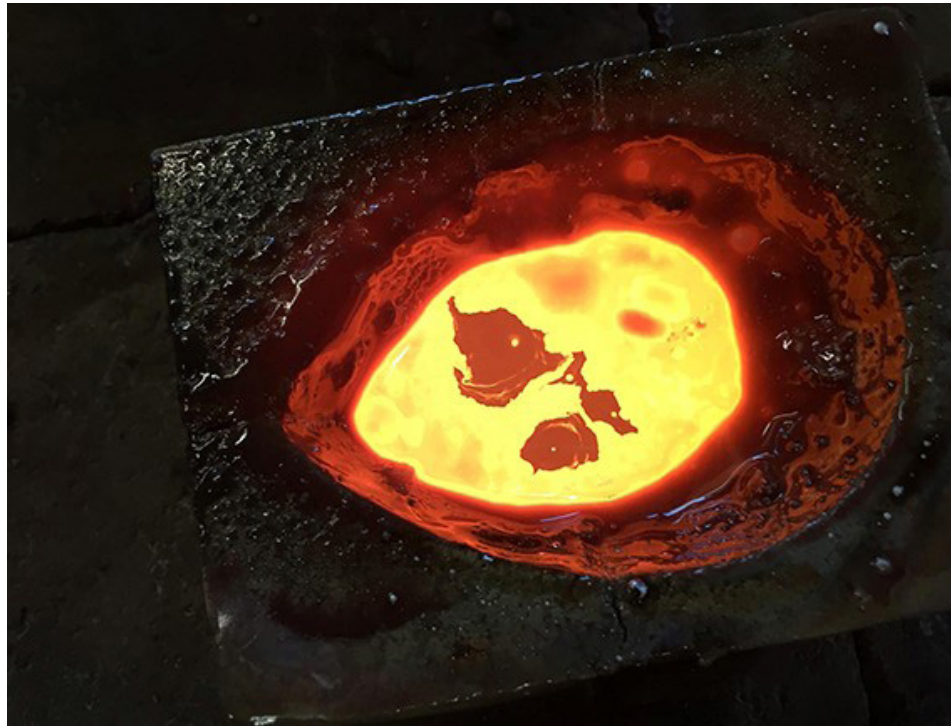
**Quand : vendredi de 14h30 à 18h**  
**Lieu : bâtiment A, salle S.12**  
**Langues d'enseignement :**  
**français et anglais**

# Fonte à la cire perdue

## Fabrice Schaefer

Cours pratiques

Semestre automne 2025



FR La fonte à cire perdue est une technique qui permet de transformer des objets en cire en métal par un procédé de moulage de précision. Cet atelier a pour but de pratiquer, de façon autonome, la technique de la fonte à la cire perdue et ses variantes en plusieurs séances de fonte. L'étudiant-e-x pratique le modelage et la sculpture en cire pour réaliser des petits volumes : bagues, pendentifs, boucles d'oreilles et autres petits objets.

L'étudiant-e-x réalise ensuite l'ensemble des opérations de mise en plâtre et de la fonte du métal (argent et/ou bronze). L'étudiant-e-x termine enfin les objets à l'établi en sciant, limant les tiges de coulées et les imperfections et éventuellement en polissant les bijoux.

Les objectifs de ce cours sont ainsi l'apprentissage : de différents processus de mise en forme de la cire ; de la constitution d'un arbre de coulée et des processus de mise en plâtre ; des processus de fonderie dans les règles de sécurité ; de l'ébavurage et de l'achèvement des objets coulés en métal.

# Virtuelle réalité

## Simon Senn

Cours pratiques

Semestre automne 2025



FR Ce cours propose une prise en main du logiciel *Unity* et de différents logiciels 3D. L'expérimentation de plusieurs méthodes de modélisation et de reconstruction de volumes (scan 3D et photogrammétrie) sert de base au développement d'expériences interactives en réalité virtuelle et en réalité mixte.

Le cours aborde principalement le sujet de la représentation digitale et tridimensionnelle de personnes existantes. Partant de la création de ces « répliques digitales » à leurs diverses utilisations possibles (animation, « virtual embodiment », « deepfake », intelligence artificielle générative, etc.), il aborde également les questions éthiques et juridiques qu'elles soulèvent.

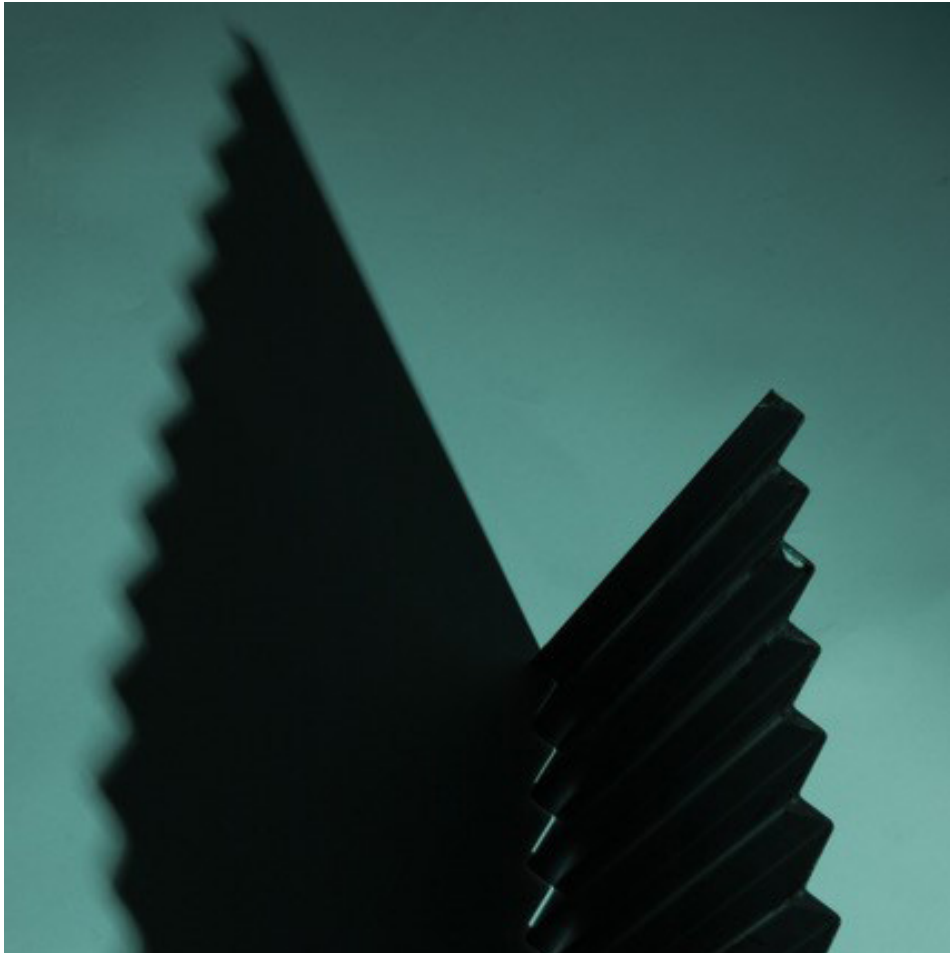
Les principaux logiciels utilisés sont *Agisoft Metashape*, *Unity*, *Character Creator*, *Stable Diffusion* et *Blender*.

Le cours, qui n'exige aucun prérequis technique, se présente comme un laboratoire d'expérimentation. Chaque étudiant-e-x réalise un projet personnel avec les outils abordés dans le cadre du cours.



# Cours d'introduction à la photographie numérique

Yvan Alvarez



25

Cours pratiques

Semestre automne 2025  
& printemps 2026

FR Le cours d'introduction à la photographie numérique s'adresse à tou-x-te-s les étudiant-e-x-s qui débutent en photographie ou qui souhaitent revoir les bases techniques et conceptuelles de l'image. Il permet de se familiariser avec les appareils et leurs nombreuses fonctions et de découvrir la prise de vue en studio ainsi que les bases de la retouche numérique.

Les thématiques abordées comprennent: initiation au fonctionnement de base d'un appareil reflex (vitesse, diaphragme, sensibilité ISO, focale); initiation aux réglages et prise en main (capteur et résolution, poids et format d'une image); initiation à la prise de vue en studio (utilisation des flashes, de la cellule, réflecteur, *soft box*); initiation à l'editing et à la retouche numérique via *Lightroom*; et initiation à la lecture d'images et à l'élaboration d'un langage photographique personnel.

L'étudiant-e-x est amené-e-x à mettre en pratique les acquis techniques en réalisant une série photographique personnelle durant les heures de cours.

Travail de Kateryna Sushynska  
© Kateryna Sushynska – HEAD  
– Genève

**Quand : mardi de 18h30 à 20h**  
**Lieu : bâtiment A, Pool**  
**photographie**  
**Langue d'enseignement : français**

# Dessin-exploration

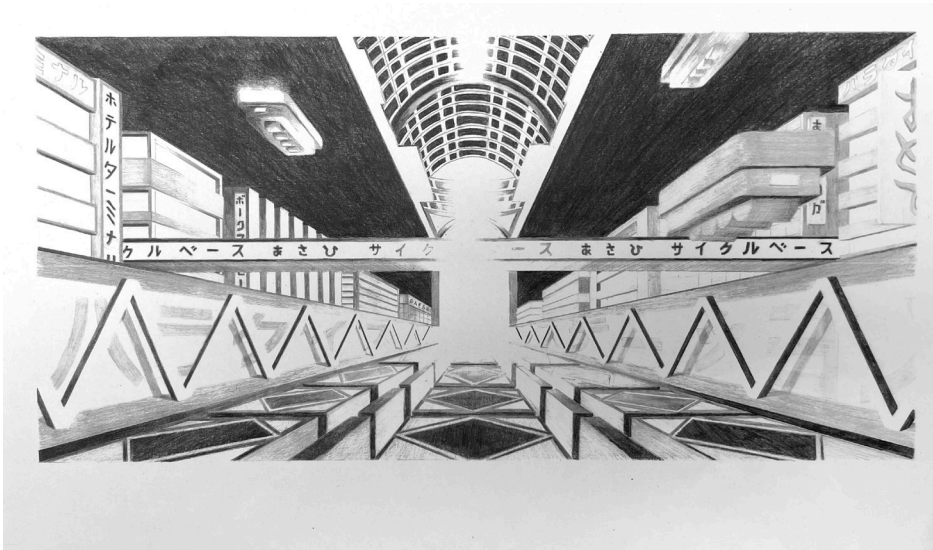
## Pascal Berthoud

Cours pratiques

Semestre automne 2025  
& printemps 2026

FR L'étude de la ligne, les mécanismes de l'évolution d'une forme, la recherche plastique et conceptuelle dans la représentation de volumes figuratifs ou abstraits, la spatialisation de formes à deux et trois dimensions, la matérialisation d'une idée et d'une intention par le dessin, le geste, ou encore le recours au dessin géométrique ou « d'expression » dans le processus de réalisation d'une image constituent les axes centraux du cours.

Le dessin est conçu et exploré à partir d'une initiation aux techniques « à la main » (mise au carreau, utilisation de la « réserve », crayon gris, dessin rehaussé de couleurs, aquarelle, gouache, etc.) et aux techniques numériques (utilisation du logiciel *SketchUp* conçu comme un carnet virtuel de croquis deux dimensions et trois dimensions). À travers des explorations graphiques sur des supports variés et à partir de temporalités multiples, les étudiant-e-x-s engageront une réflexion et une expérimentation dans l'espace à deux et trois dimensions.



26

Patrizio Tannorella, Réalisation  
dans le cadre de l'atelier  
« Dessin-exploration », 2023,  
crayon gris sur papier  
© Pascal Berthoud – HEAD – Genève

**Quand :** vendredi de 8h30 à 12h  
**Lieu :** bâtiment D, salle R.01  
**Langue d'enseignement :**  
français

# Dessin-recherche

## Pascal Berthoud

Cours pratiques

Semestre automne 2025  
& printemps 2026



27

FR Dans le cadre de cet atelier, les étudiant-e-x-s pratiqueront le dessin à travers des exercices et des expérimentations faisant appel à de multiples techniques graphiques telles l'aquarelle, la gouache sur papier, le neocolor, le crayon gris, le crayon de couleur, le fusain ou le collage. Des articles de journaux et de revues spécialisées apporteront régulièrement des éclairages sur l'actualité du dessin. À partir des propositions figurant dans un support de cours, les étudiant-e-x-s réaliseront des travaux sur papier dans une perspective de recherche personnelle, se familiarisant ainsi avec des notions telles que l'abstraction, la représentation, l'utilisation de la « réserve », la couleur et celle d'une série cohérente de dessins. La technique de « la mise au carreau » sera notamment utilisée pour construire une image à différentes échelles. La restitution d'une image par le dessin, la dissolution d'un sujet par différents procédés graphiques et l'élaboration d'une narration graphique constitueront autant de thématiques spécifiques qui permettront aux étudiant-e-x-s de saisir les potentialités multiples du dessin.

Rin Heo, Réalisation dans le cadre  
de l'atelier « Dessin-recherche »,  
2024, aquarelle sur papier  
© Pascal Berthoud – HEAD – Genève

**Quand :** mardi de 18h30 à 21h30  
**Lieu :** bâtiment D, salle R.01  
**Langue d'enseignement :**  
français



# Gravure

## Noémie Degen

Cours pratiques

Semestre automne 2025  
& printemps 2026

**FR** Ce cours est dédié à l'expérimentation autour de différentes techniques de gravure et à la production de multiples. Les étudiant-e-x-s acquièrent les techniques de base de la linogravure, de la gravure sur bois, de la gravure sur bois en couleur, de la taille-douce (pointe-sèche sur acétate et cuivre et eau-forte sur cuivre) et du monotype. À partir de leurs recherches personnelles, les étudiant-e-x-s conçoivent un projet en utilisant les techniques mises à disposition dans l'atelier de gravure. Ils gravent la matrice (forme utilisée pour l'impression), préparent l'encre et le papier et impriment à la main et avec une presse.

Le cours propose une expérimentation autour des techniques de la gravure, que ce soit au niveau des supports d'impression (papiers, textiles) ou des multiples possibilités qu'elle offre dans les étapes de sa réalisation.

Indications pratiques :

Les étudiant-e-x-s sont prié-e-x-s d'apporter un tablier de travail et de porter des vêtements non délicats. Le matériel nécessaire aux exercices proposés est fourni.

**EN** *This course is dedicated to experimentation with different engraving techniques and the production of multiples. Students learn the basic techniques of linocut, woodcut, color woodcut, intaglio (drypoint on acetate and copper and etching on copper) and monotype. Based on their personal research, students design a project using the techniques available in the engraving workshop. They engrave the matrix (the form used for printing), prepare the ink and paper, and print by hand and with a press.*

*The course provides an opportunity to experiment with printmaking techniques, both in terms of printing media (paper, textiles) and the multiple possibilities they offer in the various stages of production.*

*Practical informations :*

*Students are kindly requested to bring a work apron and to wear clothing that is not delicate. All materials required for the exercises are provided.*

Gauche : Peter Wächtler, Untitled,  
2019, pointe-sèche, eau-forte  
sur Somerset Satin, 56 x 76 cm  
© Peter Wächtler

Droite : Lee Bontecou, Eighth Stone,  
1965-1968, lithographie, 63.3 x 50.8 cm  
© Lee Bontecou

**Quand : vendredi de 14h30 à 18h**  
**Lieu : bâtiment H, salle S.02**  
**Langues d'enseignement :**  
**français et anglais**



# Sérigraphie : initiation et expérimentation

## Nadia Hedjazi

Cours pratiques

Semestre automne 2025  
& printemps 2026

FR Ce cours présente les différents champs d'impression possibles en sérigraphie – dessin au trait, aplat, dégradé, typo, trame, image vectorielle, bitmap, matière. Il offre aussi une exploration de la couleur et de ses superpositions.

À travers un enseignement technique et pratique, les étudiant-e-x-s s'initient au procédé de sérigraphie par le biais d'une expérimentation artistique par groupes de deux sous la forme d'un petit livre narratif qui sera au final une œuvre collective.

Dans la seconde partie du cours, les étudiant-e-x-s façonnent et explorent dans la matière un ou plusieurs projets personnels, accompagné-e-x-s par un enseignement le plus individualisé possible.

À l'issue de ce cours, les étudiant-e-x-s auront appris les principes techniques de la sérigraphie, sauront organiser leur travail en conséquence et seront autonomes dans la pratique de ce procédé d'impression.

### Indications pratiques :

Les étudiant-e-x-s sont prié-e-x-s d'apporter un tablier de travail et de porter des vêtements non délicats. À l'exception du matériel utilisé dans le cadre du travail collectif, le matériel est à la charge de l'étudiant-e-x.



# Laboratoire d'interactivité et programmation I

Daniel Zea

Cours pratiques

Semestre automne 2025  
& printemps 2026



30

- FR Ce cours propose d'acquérir les connaissances de base pour programmer des plateformes interactives mêlant son et image (vidéo, image générative, 3 dimensions). La construction de systèmes permettant de connecter le monde physique et celui des ordinateurs est aussi abordée (capteurs, moteurs, microcontrôleurs, etc.). Le cours porte principalement sur les logiciels *MaxMSP* et *Arduino*. Les compétences acquises dans le cadre de ce laboratoire visent la création d'une structure de pensée. Il s'agit du design d'interaction appliqué à des projets d'installation, des performances, la conception d'objets mobiles, des pièces audiovisuelles, du mapping ou encore la nouvelle lutherie. Essentiellement axé sur le codage à partir d'objets graphiques, ce cours aborde également des sujets théoriques au travers de l'analyse d'œuvres d'artistes numériques.

NOTE: les cours débiteront le lundi 9 mars. Les deux premiers cours (23 février et 2 mars) seront remplacés par le lundi 13 avril et le lundi 1er juin. Les participant-e-x-s devront s'assurer d'être disponibles à ces deux dates.

- EN *This course provides the basic knowledge needed to program interactive platforms combining sound and images (video, generative images, 3D). The construction of systems to connect the physical and computer worlds is also covered (sensors, motors, microcontrollers, etc.). The course focuses mainly on the MaxMSP and Arduino softwares. The skills acquired in this laboratory are aimed at creating a structure of thinking. This involves interaction design applied to installation projects, performances, the design of mobile objects, audiovisual pieces, mapping, and new lutherie. The course focuses primarily on coding using graphic objects, but it also addresses theoretical issues through the analysis of digital artists' works.*

NOTE: *The courses will begin on Monday 9 March. The first two classes (23 February and 2 March) will be replaced by classes on Monday 13 April and Monday 1st June. Participants must ensure that they are available on these two dates.*

**Quand :** lundi de 18h30 à 21h30  
**Lieu :** bâtiment A, salle 1.11  
(atelier vidéo-son)  
**Langues :** français et anglais

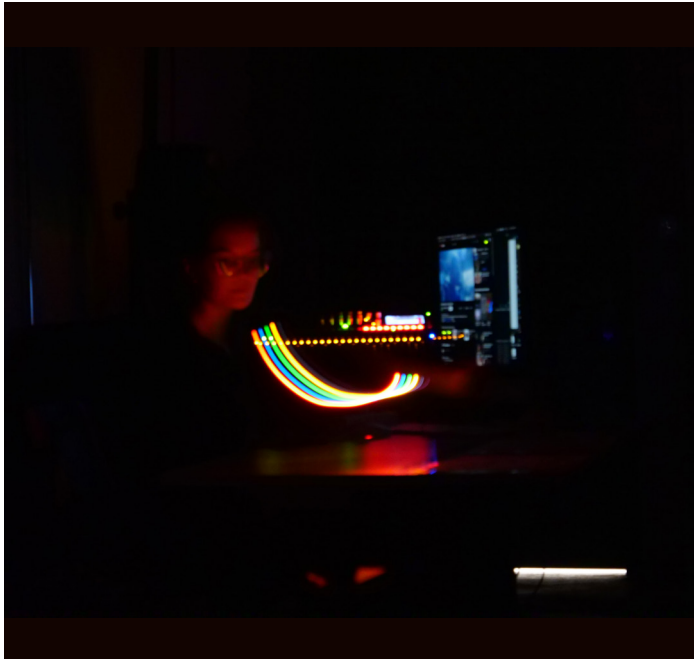
Mahée Rossé  
© Sergei Leonov – HEAD – Genève

# Laboratoire d'interactivité et programmation II

Daniel Zea

Cours pratiques

Semestre automne 2025  
& printemps 2026



31

FR Ce cours est destiné uniquement aux étudiant-e-x-s qui ont suivi Laboratoire d'interactivité et programmation I. les cours débuteront le lundi 9 mars. Les deux premiers cours (23 février et 2 mars) seront remplacés par le lundi 13 avril et le lundi 1er juin. Les participant-e-x-s devront s'assurer d'être disponibles à ces deux dates.

Il propose un approfondissement des stratégies de programmation des plateformes interactives mêlant son et image (vidéo, image générative, 3 dimensions).

La construction de systèmes permettant de connecter le monde physique et celui des ordinateurs est aussi abordée (capteurs, moteurs, microcontrôleurs, etc.). Le cours porte principalement sur les logiciels MaxMSP et Arduino. Les compétences acquises dans le cadre de ce laboratoire visent la création d'une structure de pensée. Il s'agit du design d'interaction appliqué à des projets d'installation, des performances, la conception d'objets mobiles, des pièces audiovisuelles, du mapping ou encore la nouvelle lutherie. Essentiellement axé sur le codage à partir d'objets graphiques, ce cours aborde également des sujets théoriques au travers de l'analyse d'œuvres d'artistes numériques.

EN *This course is intended only for students who have taken "Interaction design & programming lab I". The courses will begin on Monday 9 March. The first two classes (23 February and 2 March) will be replaced by classes on Monday 13 April and Monday 1st June. Participants must ensure that they are available on these two dates.*

*It offers an in-depth look at programming strategies for interactive platforms combining sound and image (video, generative image, 3D).*

*The construction of systems to connect the physical and computer worlds is also covered (sensors, motors, microcontrollers, etc.). The course focuses mainly on the MaxMSP and Arduino softwares. The skills acquired in this laboratory are aimed at creating a structure of thinking. This involves interaction design applied to installation projects, performances, the design of mobile objects, audiovisual pieces, mapping, and new lutherie. The course focuses primarily on coding using graphic objects, but it also addresses theoretical issues through the analysis of digital artists' works.*

Elodie Rochat, Dancing Lights, 2024  
© Sergei Leonov – HEAD – Genève

**Quand : lundi de 18h30 à 21h30**  
**Lieu : bâtiment A, salle 1.11**  
**Langues : français et anglais**

# Introduction à la production d'un film

Palmyre Badinier

Cours pratiques

Semestre de printemps 2026

FR Cours proposé aux étudiant-e-x-s de toutes les filières (y compris la filière arts visuels) sauf l'orientation cinéma de la filière arts visuels

Ce cours offre aux étudiant-e-x-s un éclairage sur les bases économiques et les étapes de réalisation d'un film documentaire ou fictionnel.

Les étudiant-e-x-s apprennent à rédiger un dossier pour un projet de film, qu'il s'agisse d'un film de fiction, d'un documentaire ou d'un court métrage. Ils acquièrent ainsi des connaissances sur le pitch, le synopsis, la note d'intention et la note de réalisation; le développement d'une structure narrative ou le mouvement d'un film; la structure d'un scénario; le calendrier prévisionnel des phases de création, production et postproduction; le budget prévisionnel et le plan de financement; et, enfin, la distribution d'un film.

Le cours aborde les questions de droits d'auteurs et celles des droits musicaux et des droits à l'image. Il analyse également la problématique de la production et de la diffusion cinématographiques, notamment en Suisse.

À travers l'étude de cas concrets, le cours invite par ailleurs les étudiant-e-x-s à réfléchir aux incidences des choix artistiques sur le coût d'un film, et inversement, ainsi qu'à la nature du travail et aux responsabilités des producteur-rice-x-s et réalisateur-rice-x-s.

Au terme de ce cours, les étudiant-e-x-s sont capables de réaliser un dossier de production pour une œuvre audio-visuelle.





# Narration ludique

## Marion Bareil

Cours pratiques

Semestre de printemps 2026

Encadrement : Douglas Edric Stanley



33

FR La narration interactive permet à l'audience de participer et d'influencer le résultat d'une histoire. Elle prend de nombreuses formes : jeux vidéo, livres, bandes dessinées, jeux de rôle, films et séries interactives (par exemple *Bandersnatch* sur Netflix) ou encore théâtre immersif.

Rendre une narration ludique, c'est avant tout décomposer une histoire et la traduire en un système cohérent avec lequel on va jouer. De l'écriture à la mise en scène, en passant par l'articulation entre le contenu et les mécaniques ludiques, tout cela contribue à ce que la narration s'adapte aux choix du public et lui offre une expérience immersive et riche de sens.

Dans le cadre de ce cours, nous allons apprendre à raconter une histoire et la traduire en un système ludique pour créer un prototype de narration interactive. À travers ce prototype, nous allons explorer et comprendre le principe de la narration procédurale.

Les médiums utilisés comprennent des outils d'écriture et de conception UI/UX (*Figma*, *Adobe XD*, *In Vision*). Ils comptent également des outils de création d'images (numériques et traditionnels) et de narration ludique (*Twine*, *Bitsy*, *Unity*).

Nota bene : ce cours peut être pris en complément ou séparément du cours du semestre d'automne sur le « Game Design ».

Ivan Descombes, Malow Morvan,  
Lucas Secco, William Thibaut,  
Daniel Guedes Almeida & Nicolas  
Calame, Little Pepperoni  
© Marion Bareil – HEAD – Genève

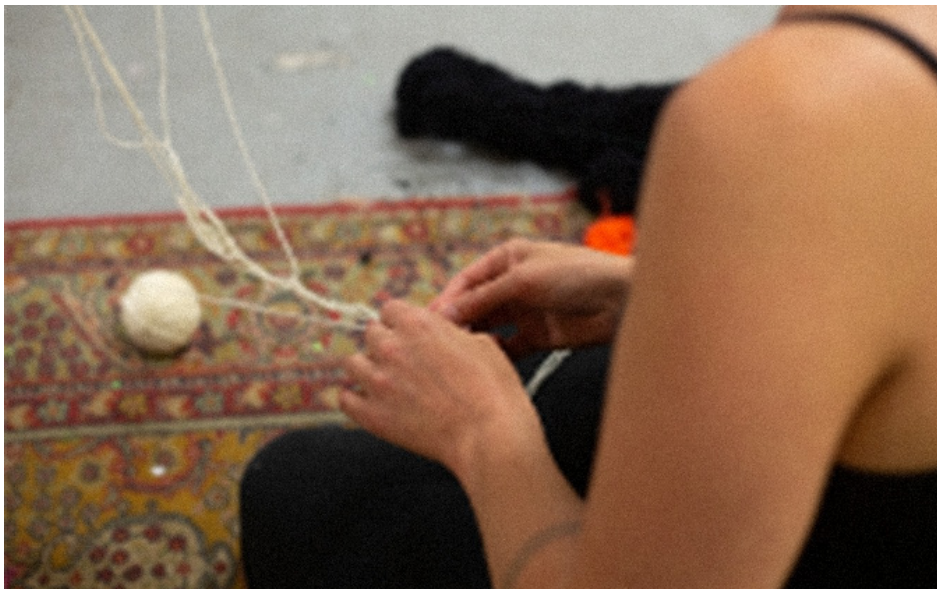
**Quand : vendredi de 8h30 à 12h**  
**Lieu : bâtiment H, salle 2.14**  
**Langue d'enseignement :**  
**français (et anglais en support**  
**si besoin)**

# The Infinite Playground

## Sabrina Calvo

Cours pratiques

Semestre de printemps 2026



FR Ce cours a pour objectif de développer la capacité créative et critique des participant-e-x-s, à travers une pratique de mode basée sur la poétique, l'observation et le jeu. Il a pour ambition d'encourager leur capacité de choix et de renforcer leur confiance collective et personnelle.

Les étudiant-e-x-s développeront des qualités d'attention, de contemplation et de déploiement créatif, sous deux formes : la création d'art textile (vêtement, tissage, sculpture) et la graphie (poèmes, dessin et prose courte).

La création d'univers et de désirs est au cœur des pratiques de mode contemporaines. Partant des enseignements de la *Fashion Theory*, il s'agira de mettre le sens du jeu, le regard critique et l'expérimentation au cœur du dispositif.

Le cours conduira à une réflexion poussée sur la construction de la réalité, qu'elle soit esthétique ou purement conceptuelle.

Chaque participant-e-x pourra explorer plusieurs formes de mise en œuvre des exercices guidés – des simples fragments improvisés à des projets plus ambitieux.

Fondé sur la pratique de la discipline et la prise en compte de contraintes (transmission du travail de la main, moments de silence, concentration et dialogue continu entre individu et collectif), le cours vise à offrir des clés pour que naisse et s'exerce un regard poétique sur le monde et les futurs possibles de notre société.

Au final, le cours propose de répondre, par le geste et la discussion, à cette question centrale dans la vie d'un-e-x humain-e-x apprenant-e-x d'aujourd'hui : comment voulons-nous vivre ?

EN *The aim of this course is to develop participants' creative and critical skills through fashion practice grounded in poetics, observation, and play. It seeks to foster their ability to make choices and to enhance both collective and individual confidence.*

*Students will cultivate attentiveness, contemplation, and creative expression through two main forms: textile art (including clothing, weaving, and sculpture) and graphic art (such as poetry, drawing, and short prose).*

*The creation of universes and desires lies at the heart of contemporary fashion practices. Drawing on insights from Fashion Theory, the course positions playfulness, critical awareness, and experimentation at the core of the creative process. It invites deep reflection on the construction of reality – be it aesthetic or purely conceptual.*

*Each participant will be encouraged to explore various approaches to the guided exercises, ranging from simple, improvised fragments to more ambitious projects. Grounded in the practice of the discipline and taking constraints into account (such as the transmission of “the work of the hand”, moments of silence, focused attention, and ongoing dialogue between the individual and the group), the course aims to provide tools for developing and practising a poetic vision of the world and its possible futures.*

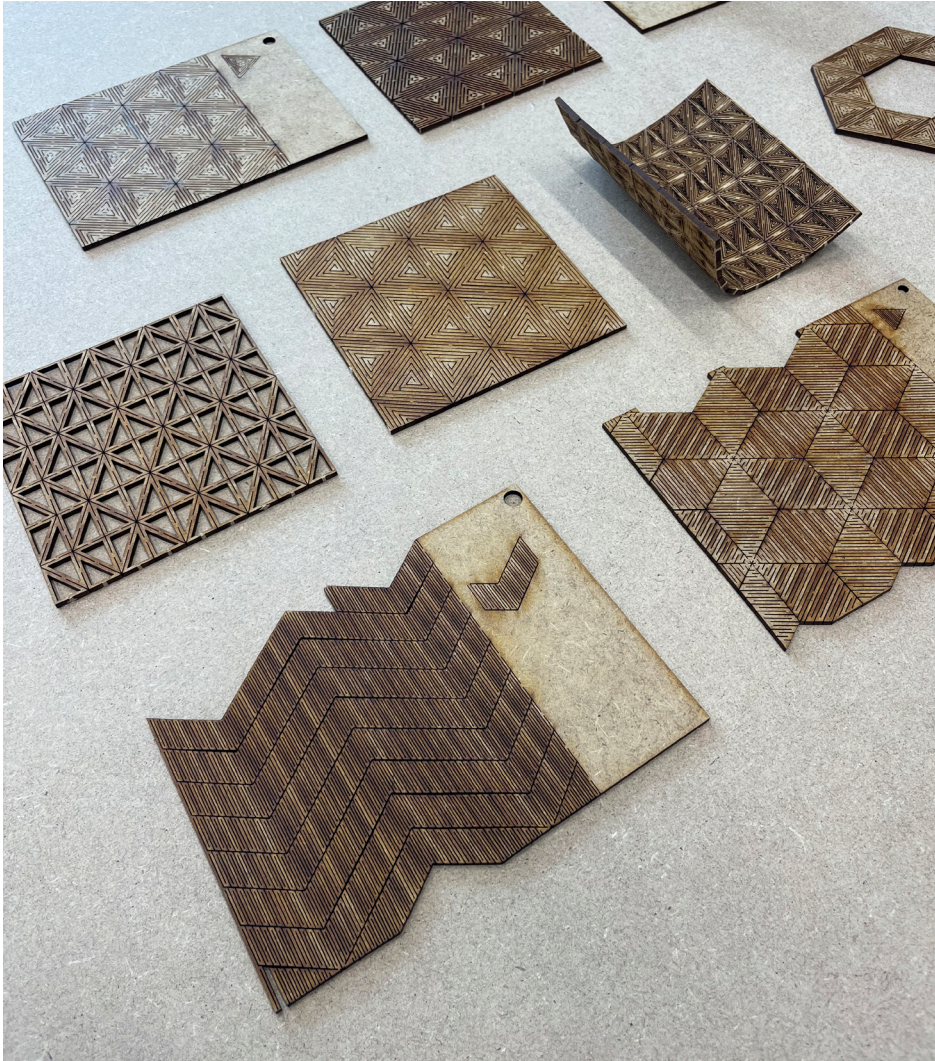
*Ultimately, through gestures and shared reflection, the course addresses a fundamental question for today's human learner: how do we want to live?*



# Expérimentation prototypage Valentin Dubois

Cours pratiques

Semestre de printemps 2026



FR Ce cours permet aux étudiant-e-x-s d'acquérir les compétences techniques pour créer des fichiers numériques afin d'utiliser exclusivement les machines à découpe numérique laser (*Trotec*) et à lame (*Zünd*) de l'atelier prototypage de la HEAD — Genève.

Le cours comprend deux parties. Une première partie consiste à apprendre les différentes techniques de découpe numérique et à les expérimenter sur un matériau défini afin de développer une recherche singulière – formelle, structurelle ou esthétique. La deuxième partie est consacrée au développement d'une recherche personnelle sur un matériau choisi par l'étudiant-e-x en lien avec son domaine de formation.

Ce cours encourage l'exploration des possibilités offertes par ces outils numériques permettant d'expérimenter et de concrétiser des idées pour les rendre tangibles. Les étudiant-e-x-s, qui travaillent en groupes multidisciplinaires, sont encouragé-e-x-s à prendre des risques, à tester de nouvelles approches et à itérer sur leurs prototypes pour affiner leurs idées et obtenir des résultats concrets.

En bref, ce cours constitue une opportunité de développer des compétences en prototypage, d'acquérir une expérience pratique dans l'utilisation des outils de découpe numérique et d'explorer les possibilités offertes par ces technologies dans les domaines de la création artistique et du design.



# Céramique | BaseS

## Magdalena Gerber

Cours pratiques

Semestre de printemps 2026

FR Ce cours propose aux étudiant-e-x-s d'acquérir des connaissances de base sur le processus de transformation de la céramique et de maîtriser les outils nécessaires à la réalisation d'un projet personnel. La mise en forme, les traitements de surface, les techniques de la construction en colombins et en plaques ainsi que de l'estampage y seront abordées. Les étudiant-e-x-s exploreront également les techniques de surfacage comme l'émaillage, l'*inlay* et l'impression laser céramique ainsi que l'utilisation des fours afin d'atteindre une certaine autonomie dans leur travail.

Le cours alternera des apports théoriques, des visites et des exercices pratiques.

À la fin du semestre, chaque étudiant-e-x proposera une présentation ou un accrochage en adéquation avec ses recherches personnelles.

Informations pratiques :

Ce cours comprend une visite du Musée Ariana et de la Fondation Baur.



37

Eliott Bürki, 2024, grès  
©Magdalena Gerber – HEAD – Genève

Quand : vendredi de 8h30 à 12h  
Lieu : bâtiment D, CERCCO  
Langue d'enseignement : français

# Céramique | Développement Magdalena Gerber

Cours pratiques

Semestre de printemps 2026

FR Les étudiant-e-x-s qui font preuve d'une connaissance avancée des techniques et matériaux liées à la céramique\* trouveront dans ce cours un espace de développement pour un projet personnel d'envergure.

Les étudiant-e-x-s réaliseront un ou plusieurs objets, sculptures ou installations en mobilisant les techniques et les méthodologies utiles. Chaque projet bénéficiera d'un encadrement adapté, de soutien à la réflexion conceptuelle et d'assistance aux diverses étapes de la réalisation. Des discussions individuelles et des présentations en groupes rythmeront le travail.

## Informations pratiques:

Ce cours comprend une visite du Musée Ariana et de la Fondation Baur.

\*Ce cours est destiné uniquement aux étudiant-e-x-s qui ont suivi le cours « Moulage bases » et/ou le cours « Céramique | Bases ».

Les étudiant-e-x-s sans cette expérience qui s'inscriraient quand même seront désinscrit-e-x-s et réinscrit-e-x-s à un autre cours selon les places disponibles.

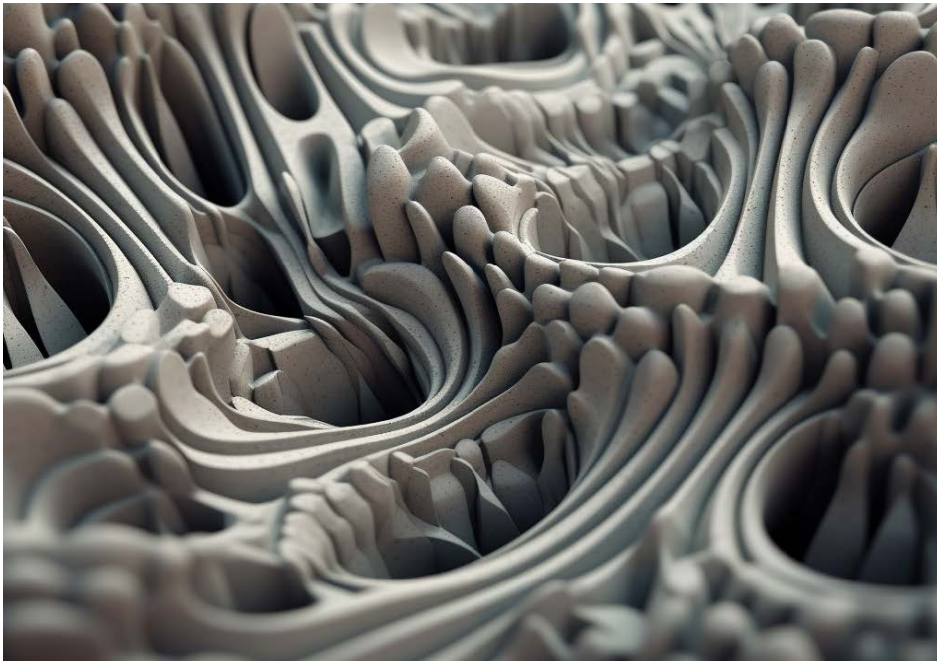


# Créativités artificielles

Guillaume Helleu  
& Chloé Michel

Cours pratiques

Semestre de printemps 2026



FR Apparues pour le grand public avec le lancement de services orientés divertissement et création tels que *DALL-E* (janvier 2021), *Midjourney* (juillet 2022) ou *ChatGPT* (novembre 2022), les technologies du « machine learning » (apprentissage automatique) permettent de générer, à partir de requêtes textuelles (« prompts »), des objets numériques tels que des textes, images, sons, vidéos, 3 dimensions, etc. Ces médias sans auteur-riche-x, d'une qualité impressionnante, suscitent l'émerveillement tout autant que des débats à propos de la menace que ces processus font planer sur la survie des métiers créatifs.

Pour prendre du recul sur ces technologies et tirer parti de leurs potentialités, ce cours propose une introduction aux principes et aux techniques de l'intelligence artificielle (IA) : concepts fondamentaux, méthodologies et applications pratiques de ces technologies en art et design. Le cours alterne des modules de contextualisation, des exercices de programmation et des projets. Une grande partie du cours est dédiée à la mise en pratique des connaissances via des activités concrètes, telles que des exercices de programmation et de mise en œuvre de modèles statistiques. Les étudiant-e-x-s sont également encouragé-e-x-s à considérer les implications de l'IA dans leurs domaines d'études, y compris les défis et considérations éthiques qui en découlent.

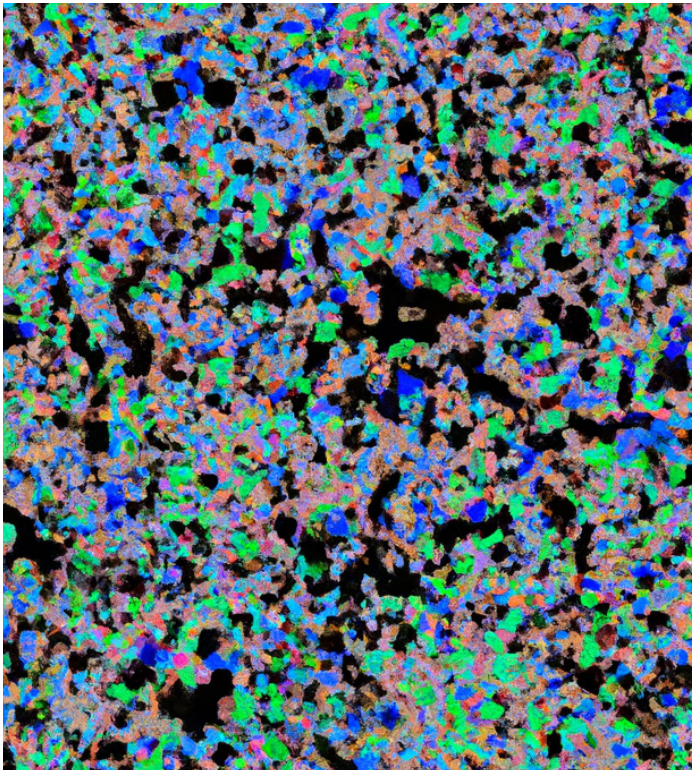


# Random Noise : les bases du code pour la création

Vytas Jankauskas

Cours pratiques

Semestre de printemps 2026



40

FR Ce cours introduira le code comme un médium créatif. Chaque session sera divisée en deux parties. Dans un premier temps, nous explorerons les bases de la programmation, en partant de zéro avec *p5.js*. Tout d'abord, pour comprendre la logique du code, puis pour pouvoir animer différents éléments visuels et les intégrer dans un navigateur (par exemple, un site web, mais pas seulement).

La deuxième partie sera consacrée à l'apprentissage des différents langages, outils et supports de programmation créative, afin que vous puissiez choisir le bon outil pour vos futurs projets. Quel langage de programmation dois-je apprendre ? Quel support (PC, navigateur, *Arduino*, etc.) dois-je utiliser pour réaliser mon projet ? Comment intégrer l'intelligence artificielle (*ChatGPT*, *Copilot*) dans ce processus ?

Si vous en formulez la demande au moment de votre inscription, vous pourrez également dédier du temps à l'exploration d'autres langages et supports, avec des conseils mais sous la forme d'un auto-apprentissage.

L'objectif final sera de proposer un mini projet interactif, accessible en ligne et élaboré grâce aux compétences acquises dans le cadre de ce cours.

EN *This course will introduce code as a creative medium. Each session will be divided into two parts. First, we will explore the basics of programming, starting from scratch with *p5.js*. Firstly, to understand the logic behind the code, then to be able to animate different visual elements and integrate them into your browser (for example, a website, but not only).*

*The second part will be devoted to learning about the different languages, tools and media for creative programming, so that you can choose the right tool for your future projects. Which programming language should I learn ? Which medium (PC, browser, *Arduino*, etc.) should I use to carry out my project ? How can artificial intelligence (*ChatGPT*, *Copilot*) be integrated into the process ?*

*If you so request when you register, you will also be able to devote time to exploring other languages and media, with guidance but in a self-learning format.*

*The final objective will be to propose an interactive mini-project, accessible online and developed using the skills acquired as part of this course.*

Quand : vendredi de 14h30 à 18h

Lieu : bâtiment A, salle S.22

(Pool numérique)

Langues d'enseignement :  
français et anglais

Image générée avec *p5.js*  
© Vytas Jankauskas – HEAD – Genève



# Animation informatique : cours

Olivier Riechsteiner

Cours pratiques

Semestre de printemps 2026



41

FR Ce cours a pour objectif l'acquisition des connaissances de base de l'animation informatique. Trois applications sont abordées : *TVPaint*, *Adobe After Effects* et *Blender*.

Dans un premier temps, le dessin animé est abordé à la tablette graphique avec *TVPaint*, une application professionnelle. Les étudiant-e-x découvrent comment utiliser une tablette graphique et réaliser une animation avec un outil digital. Ce cours est le pendant numérique du dessin animé sur papier.

*After Effects* permet d'aborder l'animation digitale en deux dimensions calculée par ordinateur. Des exercices progressifs sont proposés, couvrant aussi bien les paramètres de base que l'animation d'un personnage et la découverte des différentes façons de combiner des images animées à l'aide d'un masque ou d'un fond vert.

L'expérience avec *After Effects* permet ensuite de mieux appréhender l'animation digitale en trois dimensions avec l'application gratuite *Blender*. L'approche est globale. Sont abordées la modélisation, l'animation, les textures et les lumières. Un accent est mis sur la modélisation et l'animation d'un objet articulé. Le but est d'avoir assez de connaissances pour démarrer un projet *Blender* de façon autonome.

L'enseignement comprend des projections de courts métrages d'animation, de la théorie et des exercices individuels. Les sujets sont libres. Une projection d'évaluation a lieu à la fin du dernier cours.

Indications pratiques :

Les étudiant-e-x peuvent travailler avec leurs ordinateurs personnels.

Anh-Thu Pham, Mini-projet  
*After Effects*, 2023, film Full HD  
© Anh-Thu Pham

**Quand :** vendredi de 8h30 à 12h  
**Lieu :** bâtiment A, salle S.12  
**Langues d'enseignement :**  
français et anglais

EN *The aim of this course is to provide a basic understanding of computer animation. Three applications are covered : “TVPaint,” “Adobe After Effects,” and “Blender”.*

*The first part of the course introduces students to drawing animation using a graphics tablet with TVPaint, a professional application. Students learn how to use a graphics tablet and create animations using a digital tool. This course is the digital equivalent of animation on paper.*

*After Effects introduces students to computer-generated 2D digital animation. Through progressive exercises, students explore basic settings, character animation, and the various ways of combining animated images using a mask or a green screen.*

*Following experience with After Effects, students deepen their understanding of 3D digital animation using Blender, a free application. The approach is global, covering modelling, animation, textures, and lighting, with particular emphasis on modelling and animating an articulated object. The aim is to equip students with enough knowledge to start a Blender project on their own.*

*Teaching includes screenings of animated short films, theoretical sessions, and individual exercises. Project topics are chosen freely by students. An assessment screening takes place at the end of the final session.*

*Practical informations:  
Students may work on their personal laptops.*

# Animation informatique : projet

Olivier Riechsteiner

Cours pratiques

Semestre de printemps 2026

FR Ce cours s'adresse à des étudiant-e-x-s qui ont déjà une expérience en animation. Il leur offre la possibilité de développer un projet – personnel ou collectif – en animation informatique. Il peut s'agir d'un petit film d'animation, d'une recherche esthétique et/ou technique, ou de toute autre expérimentation. Les sujets sont libres.

L'enseignement prend la forme d'un suivi de projet. Il propose un calendrier de réalisation en 3 parties: préparation (pré-production), réalisation (production) et finalisation (post-production). Ce calendrier peut être suivi, ou non, selon la nature du projet.

Le premier cours est dédié à une réflexion sur le projet ; un court document PDF qui présente ce projet est demandé à la fin du cours. À l'issue de la phase de préparation, les étudiant-e-x-s effectuent une courte présentation de leur projet afin d'échanger avec leurs collègues. Une projection d'évaluation a lieu à la fin du dernier cours.

Indications pratiques :

Les étudiant-e-x-s peuvent travailler avec leur ordinateur personnel.

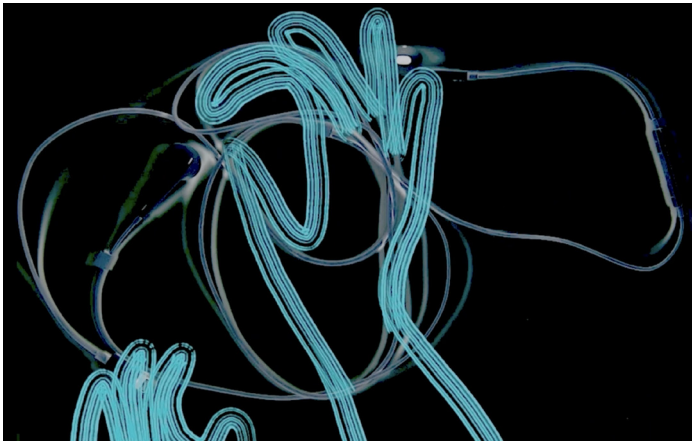
EN *This course is designed for students who already have experience in animation. It offers them the opportunity to develop a project – personal or collective – in computer animation. It can be a short animated film, an aesthetic and/or technical research project, or any other experiment. Topics are open and chosen freely by the participants.*

*Teaching takes the form of project follow-up. The course proposes a three-part production schedule: preparation (pre-production), execution (production), and finalisation (post-production). This schedule may or may not be followed, depending on the nature of the project.*

*The first session is dedicated to reflecting on the project. By the end of the class, students are asked to submit a short PDF document outlining their project. Following the preparation phase, each student presents their project briefly for discussion with their peers. An evaluation screening is held at the end of the final session.*

*Practical informations :*

*Students may work on their personal laptops.*



43

Cho Hyenjee, Expérimentation,  
2023, film Full HD  
© Cho Hyenjee

**Quand : vendredi de 14h30 à 18h**  
**Lieu : bâtiment A, salle S.12**  
**Langues d'enseignement :**  
**français et anglais**

# Impression, expérimentation et hybridation

Julien Tavelli

Cours pratiques

Semestre de printemps 2026



FR Dans le cadre de ce cours, les étudiant-e-x-s auront l'occasion de travailler avec les presses typographiques des ateliers d'impression de la HEAD – Genève.

Les étudiant-e-x-s exploreront les différentes méthodes permettant de créer des formes d'impression en relief ou « matrices ». En combinant différentes techniques, telles que la découpe laser, les outils à commande numérique (CNC), les clichés polymères ainsi que l'impression au caractère en plomb, les étudiant-e-x-s seront amené-e-x-s à réfléchir à la question d'hybridation technologique, c'est-à-dire à celle de la coexistence de techniques issues d'époques différentes.

Les étudiant-e-x-s, réparti-e-x-s par groupes, auront l'opportunité de développer un projet personnel sous la forme de feuilles imprimées au format 50 × 70 cm. Dans le cadre de ce projet, il s'agira, à travers une approche expérimentale, de tester la validité d'une hypothèse en reproduisant un phénomène et en faisant varier ses paramètres.

À la fin du cours, les feuilles imprimées seront rassemblées, pliées et reliées pour former une édition qui documentera l'ensemble des recherches.



# Cours théoriques

## Cours théoriques

# Le cinéma, un art spectral : entre fantômes et fantasmagories

Bertrand Bacqué

Cours théoriques

Semestre d'automne 2025



FR Dans ce cours-séminaire, nous aborderons la dimension spectrale inhérente au cinéma. Dès ses débuts, le cinéma a été considéré par les critiques et les écrivain-e-x-s (Maxime Gorki par exemple) comme un art faisant revenir les morts à la vie et présentant de facto des fantômes à l'écran. Cette conception, profondément liée au medium cinématographique à l'instar des autres technologies nées au XIX<sup>e</sup> siècle (enregistrement des sons et des images, téléphone, etc.) s'est approfondie au fil des réflexions d'André Bazin sur l'ontologie du cinéma, de Roland Barthes sur le noème de la photographie ou de Jacques Derrida sur l'hanthologie, la science des spectres (cf. *Ghost Dance* de Ken McMullen, 1983).

Nous appuyant sur ces fondements théoriques, nous ferons la part belle aux films qui mettent en scène des fantômes et qui interrogent aussi notre rapport aux morts. En parcourant l'histoire du cinéma, de Georges Méliès à nos jours, nous verrons quelle présence est ménagée aux morts, que ce soit : dans l'expressionnisme allemand (Friedrich Wilhelm Murnau, Fritz Lang) ; le cinéma classique hollywoodien (Joseph L. Mankiewicz, Jacques Tourneur) ou japonais (Kenji Mizoguchi, Akira Kurosawa) ; dans la modernité (Alain Resnais, François Truffaut) ou le cinéma le plus contemporain (Pedro Costa, Apichatpong Weerasethakul).

Chaque film projeté après le cours sera présenté par un-e-x ou deux étudiant-e-x-s lors de la prochaine séance de cours.

46

Kenji Mizoguchi, *Les Contes de la lune vague après la pluie* (雨月物語, *Ugetsu monogatari*), 1953  
©DR

**Quand : mercredi de 18h30 à 20h**  
**Lieu : bâtiment Général-Dufour, sous-sol, salle de projection 03 (Robert Kramer)**  
**Rue du Général-Dufour 2**  
**Langue d'enseignement : français**

# Marguerite Duras : romancière et cinéaste

## Bertrand Bacqué

Cours théoriques

Semestre d'automne 2025



FR Après avoir consacré un semestre à Agnès Varda, à Chantal Akerman, puis à Kelly Reichardt, nous aborderons dans ce cours l'œuvre d'une écrivaine et réalisatrice de premier plan pour la modernité cinématographique : Marguerite Duras.

Née Marguerite Donnadiou le 4 avril 1914 en Indochine française et morte à Paris en 1996, Marguerite Duras a eu un parcours de résistante et de créatrice unique. D'abord associée au Nouveau Roman, elle fait entendre sa voix singulière en alternant roman et pièces de théâtre. Des thèmes comme l'attente, l'amour, la sensualité, mais aussi la politique, le féminisme et le colonialisme traversent toute son œuvre.

Après avoir été adaptée par d'autres au cinéma – Alain Resnais pour « Hiroshima, mon amour » en 1959, Peter Brook pour « Moderato Cantabile » en 1960 ou Henri Colpi pour « Une aussi longue absence » en 1960 – Marguerite Duras passe à la réalisation, d'abord avec Paul Seban, pour « La musica » en 1967. Elle réalise ensuite seule « Nathalie Granger » en 1972, « La femme du Gange » en 1974, « India Song » en 1975, « Son nom de Venise dans Calcutta désert » en 1976... jusqu'à « Les Enfants » en 1985, son tout dernier film.

La rupture avec le cinéma classique est totale. Elle invente de nouveaux rapports entre texte et image comme en témoigne « Le camion » (1977), ainsi qu'un autre rapport au temps – véritable source d'inspiration pour nombre de créateur-ric-e-x-s contemporain-e-x-s.

Dans ce cours, nous analyserons un film par séance en nous centrant plus particulièrement sur les réalisations propres de Marguerite Duras que nous ferons dialoguer avec ses textes littéraires et ses écrits sur le cinéma.

**Quand :** vendredi de 14h30 à 18h  
**Lieu :** bâtiment Général-Dufour, sous-sol, salle de projection 03 (Robert Kramer), Rue du Général-Dufour 2  
**Langue d'enseignement :** français

# Ceci (n')est (pas) mon corps. Pouvoir et représen- tation de soi Julie Enckell

Cours théoriques

Semestre d'automne 2025



48

FR Ce cours transversal aborde la représentation du corps des femmes et des minorités de genre dans les formes contemporaines de l'art. À partir de l'étude historique des pratiques d'apprentissage d'après modèle vivant, nous nous intéresserons aux rapports de pouvoir et à la dissymétrie des regards qui, jusqu'aux années 1970, conditionnent, dans le champ de la représentation, la perception du genre et des sexualités. En prenant appui sur des textes fondateurs (John Berger, Laura Mulvey, Iris Marion Young, etc.), nous observerons comment, pour s'affranchir du « male gaze », les artistes se réapproprient l'expérience intime de leur corps. Sur la base d'exemples issus du cinéma, de la littérature, de la performance et des arts plastiques, nous nous pencherons en particulier sur les démarches d'autoreprésentation comme moyen de réinvention des modèles et d'émancipation.

Ce cours porte une attention particulière à l'analyse des images et à la lecture collective des textes.

Ana Mendieta (1948 – 1985), *Untitled from Silueta series in Mexico*, 1976  
© Petegorsky/Gipe

**Quand :** vendredi de 12h30 à 14h  
**Lieu :** bâtiment H, salle 1.20  
**Langue d'enseignement :**  
**français (lectures en français et en anglais)**



# Rédiger un texte de présentation de soi ou de son travail – Principes de base et mise en œuvre pour un projet personnel

Gilles Forster



49

Ce cours vise à transmettre une série de connaissances, savoir-faire et conseils pratiques sur la manière de rédiger un texte de présentation de soi ou de son travail. Il aborde également la question de la constitution d'un dossier de recherche de financements ou d'emploi.

Il traite en particulier des thématiques suivantes :

- Les grands principes de la communication écrite
- Écrire pour être lu : identifier son-sa lecteur-ric-e-x. Comment proposer un texte qui retienne son attention et atteigne les objectifs visés ?
- Rédiger un texte de présentation de son travail et se présenter à autrui : écrire une notice (auto)biographique
- Écrire une lettre de motivation et rédiger un curriculum vitae
- Financer un projet artistique ou de design : identifier les différentes formes de soutien (concours, prix, bourses, résidences, etc.). Comment les obtenir ?

L'enseignant transmettra les principes et règles de base de la communication écrite sous forme synthétique.

Des exercices individuels et collectifs seront ensuite réalisés.

Il s'agira surtout pour l'étudiant-e-x de mettre en pratique les savoirs acquis et de développer un narratif personnel pour un projet identifié ou fictif. Chacun-e-x rédigera ainsi un dossier selon ses intérêts particuliers. L'objectif est de permettre à chaque participant-e-x d'accroître ses compétences en matière de rédaction et de

FR communication au travers d'un projet qui lui tient à cœur.

Tim Burton dans *The Hudsucker Proxy* de Joel Cohen, 1994  
©Joel Cohen

**Quand :** vendredi de 12h30 à 14h  
**Lieu :** bâtiment E, salle 2.20  
**Langue d'enseignement :** français

# Proof-of-Punk

## Guillaume Helleu

Cours théoriques

Semestre d'automne 2025



50

FR L'intersection de la réalité mixte, du Web3 et de l'intelligence artificielle (IA) est en train de redéfinir notre perception du monde réel et des environnements virtuels. Ce cours explore cette dynamique, en mettant l'accent sur l'hybridation, la paramétrabilité et les cybercultures.

L'évolution simultanée de ces technologies offre de nouvelles opportunités dans les domaines de l'art et du design, introduisant de nouveaux modes d'expression et de nouveaux métiers. Parallèlement, les modèles économiques traditionnels sont repensés, notamment dans le contexte de l'émergence de la blockchain et des NFT.

En couvrant un large éventail de sujets émergents, ce cours vise à fournir aux étudiant-e-x-s les connaissances nécessaires pour naviguer et anticiper les tendances professionnelles et technologiques futures. Il aborde des sujets tels que l'histoire des IA ou du gaming, le métavers, la contre-culture hippie ou encore le crypto-gaming à travers quatre grands chapitres thématiques :

- IA et société : d'Alan Turing à l'IA contemporaine, enjeux éthiques et créativité augmentée
- Blockchain et web3 : des cultures hippies aux cypherpunks, Bitcoin et Tokenomics
- Gaming et métavers : de Pong à GTA, Play-to-Earn, AR/VR dans les mondes virtuels
- Dystopie et réseaux sociaux : de « Black Mirror » à l'évolution des réseaux sociaux

Guillaume Helleu X  
*Midjourney, No name*  
© Guillaume Helleu – HEAD – Genève

**Quand : mercredi de 18h30 à 20h**  
**Lieu : bâtiment E, salle R.04 «Chez Georges»**  
**Langue d'enseignement : français**



# Creative Economies: Actors, Trends, and Institutions

Julis Koch

Cours théoriques

Semestre d'automne 2025



EN *Why do artists not get compensated for images that train artificial intelligence (AI) programmes, such as DALL-E, Dream Studio, and Lensa? Are eco-activists' smear campaigns of famous art works such as Claude Monet's "Haystacks" or Vincent Van Gogh's "The Sower" effective forms of political protest, or pseudo-provocative PR stunts in an attention-grabbing economy instead? What does Christie's and Highsnobiety's cancelled apparel line Art Handler say about the value of work in the contemporary art industries?*

*In this course, we will explore art work(s), technological innovation, and political protest from the vantage points of their creative, cultural, and socio-economic production. Not only artists themselves, but also other actors, such as audiences, curators, art entrepreneurs, and critics are involved in these processes of value creation. Diving into real world examples of creative practice, we will explore organisational and relational power dynamics through which aesthetic taste is set, changed, and sold. We will also engage with larger societal trends and transformations and speculate on the implications of such developments for the future of creative professions.*

*By the end of the course, we will have a clearer understanding of the relationship between the arts and the economy, relevant actors and institutions, and the processes through which an artwork is turned into an economic product. We will have engaged with contemporary political debates and the role of the art worlds in provoking and facilitating them. Last, we will have arrived at alternative understandings of what an artwork may mean beyond its creative intention, within the contexts of society, cultures, and economic markets.*

# Histoire et théorie de la vidéo

Geneviève Loup

Cours théoriques

Semestre d'automne 2025



52

FR Le cours se concentre sur les enjeux culturels et politiques de la vidéo, problématisés par les artistes qui en ont fait un outil d'investigation.

Dans le contexte des mouvements contestataires des années 1960, les expérimentations de cette nouvelle technique formalisent des alternatives utopiques aux modes de communication autoritaires des médias. Tandis que les projets de télévision participative intègrent la diversité des publics, les féministes utilisent caméras et magnétoscopes pour s'appropriier les rôles stéréotypés, naturalisés par les représentations publicitaires et le cinéma populaire. Au croisement de diverses pratiques, la captation qui réfléchit l'image de soi en train d'agir permet de performer d'autres attitudes.

En 1980, il s'agit de déconstruire les structures du storytelling qui façonnent notre compréhension du monde. Cette perspective historique nous permettra de développer des instruments critiques pour aborder les systèmes de classification des programmes numériques et les contenus capitalisés par les technologies connectées.

Martha Rosler, *If it's too bad to be true, it could be DISINFORMATION*, 1985, video still, 16'31"  
©Martha Rosler

**Quand :** vendredi de 12h30 à 14h  
**Lieu :** bâtiment D, salle R.36  
**Langue d'enseignement :** français



# Design : concepts, formes et attitudes

## Florence Marguerat

Cours théoriques

Semestre d'automne 2025

FR Cours transversal proposé uniquement aux étudiant-e-x-s de la filière arts visuels et de la filière arts visuels, orientation cinéma

Trop souvent considéré comme un domaine de création inféodé à une culture commerciale, le design est avant tout une discipline du projet. S'inscrivant à la croisée d'autres disciplines, il investit également des territoires conceptuels, utopiques et spéculatifs en lien direct avec les grandes questions de société.

Dans ce cours d'introduction à l'histoire du design nous aborderons différentes notions qui fondent le design actuel dans sa diversité, en prenant appui sur des repères historiques pour interroger des pratiques contemporaines. Chaque séance sera l'occasion d'explorer un sujet spécifique à travers une approche du design et de son histoire, à la croisée de l'esthétique, du politique et du poétique. Le cours présentera plusieurs courants et démarches (fonctionnalisme, design radical, anti-design, design spéculatif, co-design, etc.), invitant les étudiant-e-x-s à se questionner sur leur pratique personnelle et à situer leur culture disciplinaire dans un contexte plus vaste, celui d'une culture du design.

Le lien forme-fonction-fiction, la relation entre art et design, l'engagement des designers dans les questions d'éthique et d'écologie ou encore le glissement de l'objet vers le scénario, l'expérience et la dématérialisation seront quelques-uns des concepts auxquels nous nous intéresserons pour envisager le rôle des designers au sein de la société.



# Introduction aux théories critiques : études postcoloniales et décolonialité

Nayansaku Mufwankolo

Cours théoriques

Semestre d'automne 2025

FR Ce séminaire vise à introduire les étudiant-e-x-s au domaine des études postcoloniales en mettant l'accent sur différent-e-x-s auteur-ice-x-s. Il s'agira d'explorer les cadres théoriques qui sous-tendent les études postcoloniales, notamment le colonialisme, l'impérialisme, la mondialisation et la diaspora.

Le séminaire commencera par un aperçu du contexte historique et politique qui a donné naissance aux études postcoloniales et examinera des concepts clés tels que l'orientalisme, l'hybridité, ou la subalternité. Les étudiant-e-x-s seront encouragé-e-x-s à s'engager de manière critique face aux textes et à développer leurs propres perspectives sur les questions soulevées. Ce séminaire vise ainsi à donner aux étudiant-e-x-s des outils d'analyse critique pour mieux comprendre l'héritage culturel, économique et politique du colonialisme et de l'impérialisme ainsi que ses discours qui participent à la maintenance de structures de pouvoir.

Les langues d'enseignement et de discussion sont le français et l'anglais. Les étudiant-e-x-s doivent être en mesure de naviguer dans ces deux langues. Il n'est pas nécessaire d'être parfaitement bilingue.

Les textes sont en majorité en anglais.

Quand : vendredi de 14h30 à 16h30

Lieu : bâtiment D, salle R.10

Langues d'enseignement : français et anglais

EN *This seminar aims to introduce students to the field of postcolonial studies by focusing on specific authors. It will explore the theoretical frameworks that underpin postcolonial studies, including colonialism and imperialism. It will also examine how postcolonial studies intersect with other fields of study such as feminism, critical race theory, and cultural studies.*

*The seminar will begin with an overview of the historical and political context that gave rise to postcolonial studies, with a focus on key concepts such as orientalism, hybridity, and subalternity. Throughout the seminar students will be encouraged to engage critically with the texts and to develop their own perspectives on the issues raised. The seminar is thus designed to provide students with critical analytical tools to better understand the cultural, economic, and political legacies of colonialism and imperialism and the discourses that contribute to the maintenance of power structures.*

*The languages of instruction and discussion are French and English. Students should be able to navigate in both languages. It is not necessary to be perfectly bilingual.*

*The texts are mainly in English.*

# Video Games and Refugee Camps – A Chrono-graphical History

Aida Navarro Redón & Javier Fernández Contreras



56

EN *Video games and armed conflicts have been intertwined since the very origins of digital computing. It is no coincidence that the first efforts to program a machine to play a game – notably by Claude Shannon and Alan Turing, who collaborated closely on Allied intelligence projects during World War II – emerged directly from wartime technological developments and were later published in 1950 and 1952 under the title Programming A Computer to Play Chess. Similarly, in 1958, William Higginbotham, a physicist involved in the development of the atomic bomb, created Tennis for Two, one of the earliest known video games. This deep entanglement between militarised knowledge production and the birth of video games has persisted: by the late 1990s, the U.S. military was openly using video games as recruitment tools.*

*Yet this relationship extends beyond technological innovation and military training to include the spaces of humanitarian crisis that followed the war, particularly refugee camps. While video games featuring armed combat – particularly First-Person Shooters (FPS) and Third-Person Shooters (TPS) – continue to dominate the industry, their portrayal of conflict is often narrow, typically emphasising battlefield heroics while largely overlooking the global repercussions of war, including mass displacement, refugee encampments, and the destruction of civilian infrastructure. Only a small fraction of war-themed games engage with the lived realities of refugees or depict camps as significant virtual spaces.*

*This course aims to explore these overlooked narratives, focusing on how refugee camps – emerging as a massive and enduring phenomenon in the post-World War I world – have been represented in video games across history. By analysing games that engage with the experiences of displacement, encampment, and survival, we will*



*investigate how digital media constructs, distorts, or erases these crucial aspects of modern conflict.*

*Disclaimer*

- *This course involves the visualisation and analysis of sensitive content from video games related to contexts of war, humanitarian crises and various forms of violence.*
- *This course is associated with the research project “The Future of Humanitarian Design (HUD)”: <https://humanitarian.design>*
- *This course offers a critical (ethically engaged) analysis of the role of virtual spaces in the history of geopolitical violence in recent decades.*
- *If, during the course, any students feel that the analysis of the proposed video games may offend their sensibilities, please inform the lecturers so that alternative content may be provided.*
- *Some of the results of the course will be published as academic research, and the students will be credited for the research that they have carried out.*

# Art des femmes et féminisme à partir des années 1960

Ileana Parvu

Cours théoriques

Semestre d'automne 2025

FR Ce cours porte sur les productions artistiques de femmes artistes. Il prend comme point de départ les mouvements féministes qui se sont développés dans les années 1960 aux Etats-Unis et en Europe de l'Ouest, ainsi que des œuvres qui entretiennent une relation plus ou moins étroite avec ceux-ci. Il examine également des pratiques d'artistes issu-e-x-s d'autres parties du monde, comme l'Europe de l'Est, l'Afrique, le Moyen-Orient et l'Amérique latine.

Le cours fournit des références théoriques tant pour la question de la construction du genre que pour celle du féminisme. Il s'agit de se poser la question de savoir dans quelle mesure on peut rapporter des théories féministes occidentales à des productions d'artistes d'autres régions du monde et quelles théories les œuvres construisent par elles-mêmes.

La méthode principalement utilisée est un examen rapproché des œuvres. L'accent porte sur la façon spécifique dont les œuvres d'art donnent forme à une réflexion, sans jamais être de simples illustrations de programmes élaborés par d'autres moyens.



58

Ana Lupas, *Humid Installation*, 1970  
©Fondation Toms Pauli, Lausanne

Quand : vendredi de 14h30 à 16h  
Lieu : bâtiment H, salle 1.20  
Langue d'enseignement : français

# Pratiques d'écriture

## Emmanuelle Pireyre

Cours théoriques

Semestre d'automne 2025



59

FR Le cours s'adresse aux étudiant-e-x-s qui s'intéressent à l'écriture comme processus artistique. Il permet de découvrir le champ des écritures contemporaines, tout en s'essayant à l'écriture.

Cet atelier propose une approche par la pratique.

Un ou deux courts textes sont écrits à chaque séance, à partir de consignes proposées par l'enseignante. Ces consignes sont diverses au fil des séances, afin que chaque étudiant-e-x puisse découvrir le type d'écriture qui lui convient le mieux. Puis chacun-e-x lit son texte ou un court extrait devant le groupe, dans un contexte d'écoute, avant d'entamer une discussion collective sur les matériaux, gestes et méthodes au cœur de l'acte d'écrire. Le cours permet ainsi l'acquisition d'une variété d'outils utiles à l'écriture littéraire, poétique ou artistique. L'une des séances du semestre est consacrée aux formes scéniques d'écriture – performance narrative ou poésie performance.

Enseignante et étudiant-e-x-s partagent aussi leurs lectures, qu'il s'agisse de textes récents ou plus anciens, écrits par des auteur-ice-x-s, poètes ou artistes. Par ailleurs, les étudiant-e-x-s sont tenu-e-x-s de participer, deux mercredis par semestre de 18h30 à 20h, à la rencontre avec un-e-x auteur-ice-x invité-e-x à la programmation des « Monde parlés ». Des échanges en rendez-vous individuels sont possibles avec ces auteur-ice-x-s, offrant des discussions toujours riches et stimulantes.

William Wegman, Reading two books, 1971, carte postale  
© William Wegman

**Quand :** vendredi de 8h30 à 12h  
**Lieu :** bâtiment E, salle 2.20  
**Langue d'enseignement :** français



60

FR Si la nudité partielle ou totale en est une condition, le nu en art s'en distingue par ses nombreuses règles. Le nu est un genre artistique en soi et ses codes dépendent des mœurs sociales, religieuses et politiques tout comme de la mode et de la morale.

Présent de l'origine à nos jours, en dessin, peinture, sculpture, photographie, performances et arts vivants, le nu suscite beaucoup de débats théoriques. Féminin, masculin, divin, héroïque, glorieux, souffrant, scandaleux, honteux, trivial, sensuel, orientalisant, érotique, chaste, militant ou encore pornographique, le nu est divers.

Ce cours thématique et diachronique en explore certaines facettes, du dessin d'académie à la photographie coloniale, du grand genre héroïque aux petits maîtres érotiques, du *body-art* au défilé de mode, du cinéma au théâtre ou à la danse. Vénus préhistoriques ou de Sandro Botticelli, Kouros ou hermaphrodite, nus de Michel-Ange voilés par Daniele Da Volterra et dévoilement intime des mannequins de Rick Owens, Origine du monde de Gustave Courbet ou Suzanne et les vieillards d'Artemisia Gentileschi, Nu descendant un escalier de Marcel Duchamp et Ema de Gerhard Richter, photographies de Robert Mapplethorpe ou de Nan Goldin, performances de Deborah De Robertis – à travers des exemples anciens et contemporains, parfois revus à la lumière de l'actualité, il s'agira dans ce cours d'aborder les enjeux esthétiques, moraux et politiques du nu en art en les replaçant dans leurs contextes de création et dans les différents contextes de réception.

Jacques de Lalaing,  
nu masculin, 1890  
© Claude-Hubert Tatot – HEAD  
– Genève

**Quand :** mercredi de 18h30 à 20h  
**Lieu :** bâtiment D, salle R.36  
**Langue d'enseignement :** français



# Panorama de la modernité: 1900-1945

## Claude-Hubert Tatot

Cours théoriques

Semestre d'automne 2025



61

FR Cours proposé aux étudiant-e-x-s de toutes les filières (y compris l'orientation cinéma de la filière arts visuels) sauf la filière arts visuels

La période 1900-1940 est marquée par deux guerres mondiales et des mutations techniques, industrielles, politiques et sociales qui s'enchaînent et s'articulent en modifiant fondamentalement le rapport au monde. C'est aussi une période de bouleversements artistiques et de renouvellement des formes et de la pensée qui influencent encore les définitions actuelles de ce qu'est l'art dans son sens le plus large et qui innervent les pratiques artistiques contemporaines.

De l'exposition Auguste Rodin en 1900 aux ready-made de Marcel Duchamp, de la chronophotographie aux futuristes italiens, de dada au surréalisme en passant par le cubisme, le constructivisme ou le suprématisme russe, de la figuration à l'abstraction, ce cours magistral replace les différents mouvements de l'art européen et certaines figures artistiques singulières dans leurs contextes. Il insiste sur les convergences et les points de rupture et s'appuie sur les œuvres et les événements majeurs qui marquent la construction de la modernité. Il présente également les différentes réceptions de ces créations en leurs temps et au-delà.

Ce panorama, qui ne saurait-être exhaustif, donne une vision la plus claire possible d'un pan de l'histoire de l'art. Il permet d'acquérir les bases nécessaires pour explorer des questions spécifiques et entamer une analyse critique de ce récit de la modernité tel qu'il a été écrit et ne cesse d'interroger et d'être remis en cause.

Sophie Tacuber-Arp, Marionnette  
oiseau pour le roi cerf, 1918  
© Claude-Hubert Tatot – HEAD  
– Genève

**Quand :** vendredi de 10h30 à 12h  
**Lieu :** bâtiment D, salle R.36  
**Langue d'enseignement :** français

# Introduction to (writing) architecture

## Roberto Zancan

Cours théoriques

Semestre d'automne 2025

EN *The seminar is designed to provide non-architecture students with an understanding of contemporary critical writing in architecture.*

*Week by week, participants are required to produce written contributions that relate the course content to the experience of contemporary space by non-human subjects. These personal contributions will be presented at the end of the course in the form of a collective text.*

*Each week, the course will include lectures that introduce different aspects of architecture. In the first part of each session, the instructor will comment on texts, images, and videos, highlighting key themes. In the second part, students will lead discussions based on the assigned readings and their written reflections.*

*Topics will include the origins and archetypes of architecture, the connection between architecture and other arts, the evolution of the concept of space from the modern to the contemporary era, the relationship between representation and identity, the construction of the city as an urban scene, and the dialogue between environmental art, Gesamtkunstwerk, and performance.*

*The seminar will be held in English, the standard language for the theory and practice of architecture in the social media and academia. This will help students to develop a critical understanding of architecture and articulate complex evaluations of the built environment.*



# Images contemporaines du pouvoir et des contre-pouvoirs

## Olivier Zuchuat

Cours théoriques

Semestre d'automne 2025



63

FR La multiplication récente de pouvoirs autocratiques ou à tendance autocratique, avec comme corollaire un affaiblissement croissant de la démocratie dans le monde, fait de la question de la gouvernance politique un enjeu majeur de ce début du XXI<sup>e</sup> siècle. L'association de ces autocrates avec de nombreux milliardaires donne lieu à l'émergence de gouvernements ploutocratiques, induisant de nombreuses dérives despotiques. Ces formes de pouvoir imposent des contrôles serrés sur leurs images, muselant la presse, la télévision et internet.

L'un des objectifs de ce cours est de s'interroger sur la notion de pouvoir et de contre-pouvoir, à travers l'analyse d'une grande diversité de films contemporains (documentaires, fictions, films à base d'archives, « desktop movies », essais expérimentaux). Comment filmer le pouvoir en action, fût-il démocratique ou non-démocratique ? Que nous révèlent ces images de ces pouvoirs souvent sous-tendus par des dynamiques populistes ? Quelles sont les formes filmiques et les esthétiques que l'on peut associer aux images du pouvoir et des contre-pouvoirs ? Comment filmer les luttes menées par les contre-pouvoirs ?

Dans un deuxième temps, le cours portera sur les images de pouvoir produites par le pouvoir et les contre-pouvoirs citoyens, dans un contexte de circulation massive des images sur les réseaux sociaux et leurs remédiations sur de multiples supports.

Il s'agira de comprendre si et comment elles induisent une guerre de (contre-)pouvoir élargie.

Aleksandre Sokourov,  
*Le Soleil*, 2005  
© Proline Film & Nikola Film

**Quand :** vendredi de 8h30 à 11h30  
**Lieu :** bâtiment Général-Dufour,  
sous-sol, salle de projection 03  
(Robert Kramer)  
**Langue d'enseignement :** français



# Actualité de la recherche Anthony Masure

Cours théoriques

Semestre d'automne 2025  
& printemps 2026

FR Au semestre de printemps, ce cours est proposé aux étudiant-e-x-s de toutes les filières sauf la filière architecture d'intérieur

Cet enseignement offre un éclairage sur des projets de recherche en cours se rapportant à l'histoire de l'art (toutes époques), à l'art contemporain, à l'architecture et aux différents champs du design.

Le cours comporte 10 séances publiques par semestre, durant lesquelles des intervenant-e-x-s de tous horizons (dont certain-e-x-s sont issu-e-x-s du corps enseignant de la HEAD – Genève) donnent une conférence sur un projet de recherche qui leur est propre, laquelle est suivie d'un temps de discussion. Les 10 séances sont accompagnées d'un bilan de mi-semestre et d'une séance de conclusion.

À titre d'exemple, voici quelques thématiques abordées au cours des précédents semestres : intelligence artificielle, histoire de l'art féministe, design des applications de rencontre, jeu vidéo et sciences sociales, histoire des logiciels de création, design humanitaire, architecture du réemploi, etc.

Indications pratiques :

Le cours nécessite un niveau de français soutenu. Certaines séances peuvent être données en anglais. L'usage d'un téléphone ou d'un ordinateur est proscrit afin de laisser place aux échanges. Le rendu final est un examen sur table (en temps limité) à la fin du semestre.

Ce cours est coorganisé avec le département d'histoire de l'art de l'Université de Genève et a lieu sur les deux sites en alternance, en présentiel uniquement. Il faut compter environ 30 minutes par trajet pour se rendre du campus de la HEAD au site de l'UNIGE.

Avant de s'inscrire, les étudiant-e-x-s sont tenu-e-x-s de vérifier avec leur responsable de filière/orientation que leur emploi du temps est compatible avec ces contraintes. Les étudiant-e-x-s qui s'inscrivent sans cette vérification préalable et qui rencontreraient ensuite un problème d'horaire seront réinscrit-e-x-s d'office à un autre cours théorique selon les places disponibles.

**Quand : mercredi de 12h15 à 13h45**  
**Lieu : bâtiment E, salle Georges Addor et au site de l'Université de Genève, Bd des Philosophes 22) en alternance**  
**Langue d'enseignement : français (niveau soutenu exigé)**





# Introduction à l'intersection- nalité

Nayansaku  
Mufwankolo

Cours théoriques

Semestre d'automne 2025  
& printemps 2026

FR Ce cours-séminaire introduit la notion d'intersectionnalité comme méthodologie d'analyse. Il s'agit de l'aborder à travers l'axe de la race sociale et son intersection avec d'autres identités sociales comme le genre, la classe etc. et de visibiliser la manière dont elles (inter)agissent ainsi que leurs impacts sur les minorités sociales et politiques dans les structures de domination.

Le cours est articulé autour de la lecture et de l'analyse de matériaux divers (textes, documentaires, films, podcasts, etc.) et de discussions invitant les étudiant-e-x-s à réfléchir de manière (auto)réflexive à la notion de positionnalité dans leur pratique.

Les langues d'enseignement et de discussion sont le français et l'anglais. Les étudiant-e-x-s doivent être en mesure de naviguer dans ces deux langues. Il n'est pas nécessaire d'être parfaitement bilingue.

Il est à noter que des changements mineurs de programmes peuvent survenir en cours de semestre en fonction du nombre d'inscrit-e-x-s ainsi que des faits d'actualité.

EN *This seminar introduces the notion of intersectionality as an analytical methodology. The aim is to approach it through the axis of social race and its intersection with other social identities such as gender, class, etc., and to highlight the way in which they (inter)act and their impact on social and political minorities within structures of domination.*

*The course is structured around the reading and analysis of a variety of materials (texts, documentaries, films, podcasts, etc.) and discussions inviting students to reflect (self) reflectively on the notion of positionality in their practice.*

*The languages of instruction and discussion are French and English. Students should be able to navigate in both languages. It is not necessary to be perfectly bilingual.*

*Please note that minor programme changes may occur during the semester, depending on the number of students enrolled and current events.*

FR En lieu et place d'un cours théorique transversal, vous avez la possibilité de suivre et de valider un cours au sein de la Faculté des Lettres de l'Université de Genève. Le programme des cours offerts au sein de la Faculté des lettres est disponible sous : <https://www.unige.ch/lettres/fr/etudes/enseignements/>

Une fois votre choix effectué, veuillez :

- 1 Contacter l'enseignant-e-x offrant le cours qui vous intéresse au sein de la Faculté des lettres pour solliciter son accord puis vous annoncer auprès du service des examens pour valider l'inscription.  
Contact : Raffaella Miele ([raffaella.miele@unige.ch](mailto:raffaella.miele@unige.ch) / 022 379 79 40)  
ET
- 2 Informer le Bureau des études ([transversalite.head@hesge.ch](mailto:transversalite.head@hesge.ch)).

À noter que l'horaire du cours choisi doit être compatible avec votre programme d'études à la HEAD — Genève.

Le cours doit donc avoir lieu le lundi / mardi / mercredi soir ou le vendredi.

EN *Instead of a transversal theoretical course, you may attend a course in the School of Humanities of the University of Geneva.  
The list of courses offered by the School of Humanities is available at : <https://www.unige.ch/lettres/en/etudes/enseignements/>*

*Once your selection is made, please :*

- 1 *Contact the instructor offering the course you are interested in to seek their agreement and register with the Examinations Service to validate registration.  
Contact information : Raffaella Miele ([raffaella.miele@unige.ch](mailto:raffaella.miele@unige.ch) / 022 379 79 40)  
AND*
- 2 *Inform the Office of Studies ([transversalite.head@hesge.ch](mailto:transversalite.head@hesge.ch))*

*Please note that the schedule of the chosen course must be compatible with your study programme at HEAD — Genève. The course must thus take place on Monday / Tuesday / Wednesday evening or on Friday.*

# Cours d'anglais – niveau débutant / moyen

Cours théoriques

Semestre d'automne 2025  
& printemps 2026

FR Ce cours est conçu pour les étudiant-e-x-s qui souhaitent développer leurs compétences en communication en anglais dans un contexte d'art et de design. Chaque session développe les compétences linguistiques à travers des tâches pratiques qui reflètent les exigences de communication des artistes et des designers.

Grâce à des projets collaboratifs, les étudiant-e-x-s apprendront à décrire et à analyser des œuvres d'art, à communiquer leurs processus créatifs et à réfléchir sur des thèmes tels que la durabilité, l'identité, les influences et l'intention artistique.

Les étudiant-e-x-s exploreront une gamme de médias – y compris des vidéos, des podcasts et des lectures – et s'engageront dans des évaluations pratiques telles que la rédaction d'une présentation d'une œuvre d'art personnelle, la réalisation d'interviews d'artistes et la présentation de leur travail à leurs pairs. L'enseignement de la grammaire et du vocabulaire est adapté aux besoins des étudiant-e-x-s, l'accent étant mis sur une communication claire dans des contextes académiques et créatifs.

Les inscriptions se font par email à [transversalite.head@hesge.ch](mailto:transversalite.head@hesge.ch) jusqu'au 14 janvier 2026. Pour suivre ce cours, un niveau A2 minimum est nécessaire. Un test de placement, que vous devrez effectuer dans les délais prescrits, vous sera envoyé après cette date. Si votre niveau est inférieur à A2, vous ne pourrez pas suivre ce cours mais vous aurez la possibilité de vous inscrire à un autre cours transversal pendant la période d'inscription de février.



67

Matthieu Livingston, *Wet Paint*, 2024  
©Matthieu Livingston

Quand : vendredi de 14h30 à 16h  
Lieu : bâtiment A, salle 1.13

# Cours d'anglais – niveau moyen / avancé

Cours théoriques

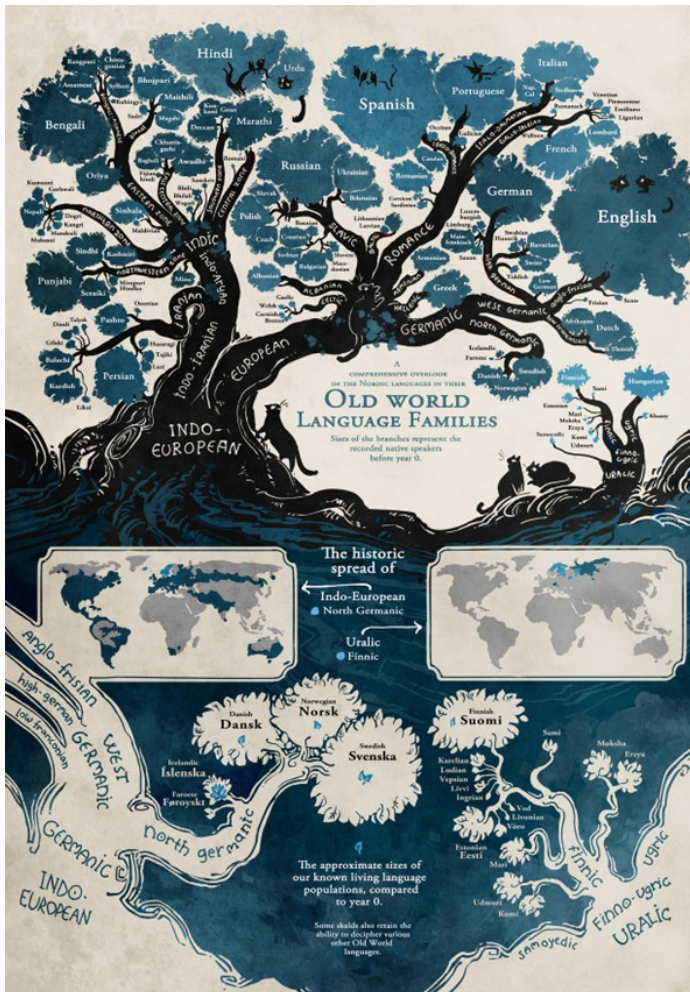
Semestre d'automne 2025  
& printemps 2026

FR Ce cours est conçu pour les étudiant-e-x-s qui souhaitent développer leurs compétences en communication en anglais dans un contexte d'art et de design. Chaque session développe les compétences linguistiques à travers des tâches pratiques qui reflètent les exigences de communication des artistes et des designers.

Grâce à des projets collaboratifs, les étudiant-e-x-s apprendront à décrire et à analyser des œuvres d'art, à communiquer leurs processus créatifs et à réfléchir sur des thèmes tels que la durabilité, l'identité, les influences et l'intention artistique.

Les étudiant-e-x-s exploreront une gamme de médias – y compris des vidéos, des podcasts et des lectures – et s'engageront dans des évaluations pratiques telles que la rédaction d'une présentation d'une œuvre d'art personnelle, la réalisation d'interviews d'artistes et la présentation de leur travail à leurs pairs. L'enseignement de la grammaire et du vocabulaire est adapté aux besoins des étudiant-e-x-s, l'accent étant mis sur une communication claire dans des contextes académiques et créatifs.

Les inscriptions se font par email à [transversalite.head@hesge.ch](mailto:transversalite.head@hesge.ch) jusqu'au 14 janvier 2026. Pour suivre ce cours, un niveau B1 minimum est nécessaire. Un test de placement, que vous devrez effectuer dans les délais prescrits, vous sera envoyé après cette date pour confirmer votre niveau.





# Les cinémas d'Afrique de l'Ouest et du Centre

## Bertrand Bacqué

Cours théoriques

Semestre de printemps 2026



69

FR Ce cours vise à ouvrir une large fenêtre sur les cinémas francophones d'Afrique de l'Ouest et du Centre, de leurs origines à nos jours.

Nés dans le sillage de la décolonisation et des indépendances, les cinémas d'Afrique de l'Ouest et du Centre ont connu une longue et difficile gestation durant les années 1960 et des points d'orgue dès les années 1970 et 1980. Encore relativement méconnu du grand public, il est désormais couronné de prix dans le cadre de grands festivals, de Cannes à Locarno, en passant par Fribourg ou Genève. Volontiers politique, il règle ses comptes non seulement avec les anciennes puissances coloniales, mais aussi avec les dictatures post-coloniales. Il sait se faire esthétique et forger son propre langage, en puisant dans les contes et les mythes des traditions orales, tout comme dans les cinémas contemporains. Aujourd'hui, la question de la migration est au centre de ses préoccupations. Modernité et traditions le façonnent dans une tension dynamique. Réalisme et fantastique s'y côtoient, pour le plus grand bonheur des spectateur-riche-x-s.

Au cours du semestre, nous aborderons un-e-x cinéaste par séance, du père fondateur, le cinéaste et écrivain sénégalais Sembène Ousmane, à la réalisatrice franco-sénégalaise Mati Diop, en passant par Mel Hondo (Mauritanie), Souleymane Cissé (Mali), Idrissa Ouedraogo (Burkina Faso) ou encore Jean-Pierre Bekolo (Cameroun).

Chaque film projeté après le cours sera présenté par un-e ou deux étudiant-e-x-s lors de la séance suivante.

**Quand : vendredi de 14h30 à 18h**  
**Lieu : bâtiment Général-Dufour, sous-sol, salle de projection 03 (Robert Kramer)**  
**Rue du Général-Dufour 2**  
**Langue d'enseignement : français**

Souleymane Cissé, *Yeelen*  
(*La Lumière*), 1987  
© DR

# Théorie et politique de la photographie

## Garance Chabert

Cours théoriques

Semestre de printemps 2026

FR Ce cours s'appuie sur les travaux et écrits des intellectuel-le-x-s John Berger et Susan Sontag, qui ont renouvelé la théorie photographique anglo-saxonne dans les années 1970. Leurs thèses, développées respectivement dans *Ways of Seeing* (1972) et *On Photography* (1977), abordent l'image d'un point de vue politique et social et définissent les spécificités du medium photographique dans le champ des Visual Studies. Elles sont analysées et mises en perspective à partir d'exemples de pratiques artistiques historiques et contemporaines afin que les étudiant-e-x-s acquièrent des clés de lecture, formelles et critiques, des images photographiques.

Les séances portent d'abord sur l'étude détaillée de la série d'émissions télévisées *Ways of Seeing* produite pour la BBC par le poète et critique d'art britannique John Berger. Dans cette série, l'essayiste propose, dans un format médiatique et novateur, une analyse pionnière de l'influence prépondérante des images dans la société. Parmi les thématiques abordées, l'on compte la reproductibilité, le « male gaze » ou l'idéologie publicitaire – des thèmes qui permettent d'aborder des usages populaires et artistiques de l'image et la manière dont ces usages se sont développés et ont colonisé les imaginaires et nourri les idéologies dominantes. Des extraits des écrits de Susan Sontag permettent de tracer des pistes de réflexion complémentaires sur les enjeux éthiques des pratiques photographiques.



70

A picture is worth more than  
a thousand of words, 1992  
© Barbara Kruger

Quand : vendredi de 14h30 à 16h  
Lieu : bâtiment D, salle R.10  
Langue d'enseignement :  
français

# Digital Anthropology

## Kristina Eiviler

Cours théoriques

Semestre de printemps 2026

EN *What does it mean to be human in a digital era? How can an online performance or a meme be as powerful as a protest in the street? What happens when artificial intelligence (AI) does not just assist us, but starts to mirror us — flawed, biased, and political? Who owns our digital bodies, identities, and creations? What kind of world are we building when digital spaces become our primary homes for work, play, and love?*

*In this course we will explore how humans live with emerging technologies and make sense of the digital world. We will look at how peoples' behaviours in digital space translate into analogue space and vice versa. From robot priests to AI singularity, we will situate emerging technologies within a broad cultural and social context and learn to recognise existing complexities and contradictions.*

*Each session will focus on a specific topic related to emerging technologies, including AI, virtual reality, online communities and social media, conspiracy theories, gender and identity, performing and visual arts, religions, gamification, transhumanism, and ethics. This course is designed to inspire students to think critically and creatively about emerging technologies and our relationships with them.*



*Sato Ryotaro Background: Lobby (2025);  
Dummy Life #38 (2025);  
at MACHINE LOVE: Video Game, AI  
and Contemporary Art exhibition  
at Mori Art Museum in Tokyo (Japan),  
© Sato Ryotaro*

**Quand : vendredi de 12h30 à 14h**  
**Lieu : bâtiment D, salle R.10**  
**Langue d'enseignement : anglais**



# Je suis un animal

## Julie Enckell

Cours théoriques

Semestre de printemps 2026



72

FR Ce cours aborde le rôle et la figuration de l'animal dans les pratiques artistiques contemporaines. En portant une attention particulière à l'histoire de sa représentation dans la littérature, le cinéma et les arts plastiques, nous interrogerons les notions d'anthropocentrisme et de « sentience » animale. Dans une perspective plus large de définition de la « nature » et de notre inclusion ou différenciation de cette dernière, nous aborderons les rapports de domination de l'humain face à l'animal (spécisme), à l'appui des écrits fondateurs de la pensée animaliste et du mouvement écoféministe.

Nous nous intéresserons dans ce cadre aux différentes propositions artistiques qui remettent en cause l'utilitarisme de l'animal dans la fiction et étudierons les différentes stratégies narratives proposées pour repenser le statut de la faune dans le champ de l'art.

Ce cours porte une attention particulière à l'analyse des images et à la lecture collective des textes.

*Flow*, 2024, réalisation Gints Zilbalodis  
© Gints Zilbalodis

**Quand :** vendredi de 10h30 à 12h  
**Lieu :** bâtiment E, salle 2.20  
**Langue d'enseignement :**  
**français (lectures en français et en anglais)**



# Historiciser l'anthropocène — Une histoire de la présence humaine sur terre à travers des cartes

Gilles Forster

Cours théoriques

Semestre de printemps 2026



73

FR Cet enseignement se propose de revenir sur l'histoire de la présence humaine sur terre, des origines à nos jours, avec comme fil conducteur les liens entre populations, ressources et modes de production.

Cette perspective de très longue durée, qui couvre les cent mille dernières années, permet de mettre en évidence certaines des transformations majeures de l'histoire humaine que sont les révolutions cognitive, agricole et industrielle. Elle est aussi l'occasion de réfléchir sur la durabilité des formes de développement des sociétés humaines et sur la relation entre l'être humain et son environnement. Y-a-t-il eu une époque où les humains ont évolué en harmonie avec leur environnement ? Quelles sont les principales dynamiques de l'histoire humaine ? Quelles sont les conséquences du développement humain et de la transition démographique sur l'environnement et la biodiversité ? Que sont l'anthropocène et ses réalités sous-jacentes ?

Outre la réflexion autobiographique qu'il propose, ce cours a pour objet et ambition de penser et analyser les représentations cartographiques des phénomènes historiques abordés. Une occasion d'apprendre à décrire une carte et de développer les outils pour penser et imaginer de nouvelles représentations des transformations qui ont bouleversé l'humanité.

Main négative, grotte Chauvet,  
Clottes, Ardèche, environ 36'000  
ans avant le présent

© Carole Fritz et Gilles Tosello,  
CNRS, équipe Chauvet, Ministère  
français de la culture et de la  
communication

**Quand : vendredi de 12h30 à 14h**  
**Lieu : bâtiment E, salle**  
**Barthélémy Menn**  
**Langue d'enseignement : français**

# Economie culturelle et créative

## Olivier Glassey

Cours théoriques

Semestre de printemps 2026



FR Le concept d'économie culturelle et créative (ECC) a émergé à la fin des années 1990. Il englobe un ensemble d'activités économiques basées sur la création artistique et intellectuelle. Ces activités incluent des secteurs tels que les arts visuels, la musique, le cinéma, l'édition, la publicité, le design, etc.

Ce domaine relativement récent commence à être étudié de façon systématique. Ainsi, l'UNESCO a publié en 2013 un manuel détaillant les méthodes de mesure de la contribution économique des industries culturelles. En Suisse, le « Zurich Centre for Creative Economies » de la Haute École d'art de Zurich (ZhDK) a mis en ligne un portail dédié à la recherche et l'enseignement sur le sujet de l'ECC. Il publie notamment des visualisations des données de l'Office fédéral de la statistique sur les emplois, les entreprises, les secteurs d'activités, les régions, etc.

Les objectifs du cours sont les suivants :

- Présenter les concepts de base de l'ECC ;
- Analyser les impacts de l'ECC ;
- Discuter des possibilités d'insertion professionnelle des futur-e-x-s diplômé-e-x-s de la HEAD dans les domaines de l'ECC ;
- Étudier des cas pratiques et des exemples concrets.

Le cours repose sur des présentations de concepts théoriques par l'enseignant, illustrés autant que possible par des études de cas ou des exemples, et sur des ateliers visant à réaliser un portfolio d'apprentissage portant sur une thématique à choix et permettant de mobiliser de façon concrète les concepts présentés.

# Domestic Psycho

## Alexandra Midal

Cours théoriques

Semestre de printemps 2026

FR Cours transversal proposé uniquement aux étudiant-e-x-s de la filière arts visuels et de la filière arts visuels, orientation cinéma

Par des gros plans, des portraits, des événements de la culture populaire et de la culture de masse, des examens de « cold cases », etc., ce cours expose des zones sombres et cachées de l'histoire du design et de l'art. En s'emparant de l'*examinum* et en offrant une approche de détective, ce cours magistral propose de passer à la loupe des cas d'études précis et même des meurtrier-e-x-s comme autant de designers et artistes de l'extrême. Le cours renoue les liens entre l'artiste-designer, l'enquêteur-rice-x et l'historien-ne-x car « être un critique implique que l'on soit prêt à devenir un criminel, ou du moins que l'on soit prêt à se pencher activement sur le crime ».<sup>1</sup>

Le cours fonctionne comme une machine à remonter le temps et invite à re-construire une histoire des arts écrite par les seuls vainqueur-r-se-x-s qui ont omis ce qu'ils et elles estimaient incarner la défaite. En échange, ce cours se place du côté des vaincu-e-x-s, des états de non élucidation et engage à re-penser une nouvelle histoire. Cette recomposition à l'horizon de nouvelles marges relance le travail de l'interprétation ; designers et artistes s'en trouvent mieux équipé-e-x-s pour revisiter l'histoire en tant qu'ami-e-x-s des ignoré-e-x-s et des humilié-e-x-s. « Domestic Psycho » fait ainsi un pas de côté et revendique l'importance des points de vue personnels, inédits et révolutionnaires.

<sup>1</sup> Jean-Michel Rabaté, *Étant donné : 1. l'art, 2. le crime – La modernité comme scène du crime*, Presses du réel, 2010, p. 25.





# Histoire de l'art (1960-1970)

Ileana Parvu

Cours théoriques

Semestre de printemps 2026



76

FR Cours proposé aux étudiant-e-x-s de toutes les filières (y compris l'orientation cinéma de la filière arts visuels) sauf la filière arts visuels

Ce cours porte sur les productions artistiques des années 1960 et 1970. Il entend réfléchir sur l'art de ces deux décennies à travers la présentation d'une série de cas d'étude. Dès lors qu'il se fixe comme objectif premier un développement de la capacité de penser avec les œuvres, il opte pour l'examen rapproché de pratiques artistiques.

Le mouvement que l'artiste américain Sol LeWitt a dénommé en 1967 « art conceptuel » occupe une place centrale. Ce cours offre ainsi un aperçu de quelques positions conceptualistes canoniques avant d'étudier la façon dont ce mouvement, alors qu'il était structuré de manière patriarcale, a donné la possibilité à des artistes femmes de faire œuvre à partir d'une perspective qui leur était propre et de leur expérience de femmes. Une attention particulière est prêtée aux œuvres qui construisent, avec leurs moyens spécifiques, une réflexion sur les mouvements de lutte pour les droits des femmes et les droits civiques.

Ana Mendieta, Untitled  
(*Glass on Body Imprints*), 1972  
© Estate of Ana Mendieta  
Collection, LLC

**Quand : vendredi de 8h30 à 10h**  
**Lieu : bâtiment D, salle R.36**  
**Langue d'enseignement :**  
**français**