

Catalogue des cours transversaux

26–27

— HEAD
Genève

Sommaire

Cours pratiques

Semestre d'automne 2026	p.5	Dessin et numérisation, les fondamentaux	Semestre d'automne 2026	p.19	Moulage bases	Semestre d'automne 2026 & de printemps 2027	p.34	Sérigraphie : initiation et expérimentation	
	p.6	Introduction à la production d'un film		p.20	Émergences virtuelles		p.35	Laboratoire d'interactivité et programmation I et II	
	p.7	Game Design		p.21	Mapping		Semestre de printemps 2027	p.37	Narration ludique
	p.8	Autres espaces		p.22	Pratiques photographiques : extérieur				
	p.9	Collecting		p.23	Pratiques photographiques : studio		p.39	Expérimentation prototypage	
	p.10	Créagir : Inventer la ville de demain		p.24	Vidéo				p.40
	p.11	After all, love goes through the stomach		p.25	Animation image par image : cours		p.41	Intelligences artificielles pour (ou contre) la création	
	p.12	Observer, imaginer, dessiner		p.26	Animation image par image : projet				p.42
	p.13	PratiqueS Textiles		p.27	Fonte à la cire perdue		p.44	Animation informatique : projet	
	p.14	Création d'un storyboard		p.28	Code comme médium: bases de la programmation				p.45
	p.15	Images 3D		Semestre d'automne 2026 & de printemps 2027	p.30		Cours d'introduction à la photographie numérique	p.46	
	p.16	Festivals de cinéma: les clés pour y participer			p.31		Dessin-exploration		
	p.17	Machines animées: interactivité et code créatif	p.32		Dessin-recherche				
	p.18	Création vidéo pour les médias sociaux	p.33		Gravure				

Sommaire

Cours théoriques

Semestre d'automne 2026	p.48	L'essai cinématographique, une « forme qui pense »	Semestre d'automne 2026	p.60	Femmes artistes depuis les années 1960	Semestre de printemps 2027	p.71	Wong Kar-wai ou les cendres du temps
	p.49	Le « film noir », anatomie d'un genre		p.61	Pratiques d'écriture		p.72	Théorie et politique de la photographie
	p.50	Dress to impress		p.62	NU		p.73	Digital anthropology
	p.52	Ceci (n')est (pas) mon corps. Pouvoir et représentation de soi		p.63	Panorama de la modernité : 1900-1945		p.74	Je suis un animal
	p.53	Rédiger un texte de présentation de soi ou de son travail – Principes de base et mise en œuvre pour un projet personnel		p.64	Introduction to (writing) architecture		p.75	Historiciser l'anthropo- cène – Une histoire de la présence humaine sur terre à travers des cartes
	p.54	Proof-of-Punk	p.65	Images contemporaines du pouvoir et des contre-pouvoirs	p.76	Economie culturelle et créative		
	p.55	Creative Economies: Actors, Trends, and Institutions	Semestre d'automne 2026 & de printemps 2027	p.66	Actualité de la recherche	p.77	Domestic Psycho	
	p.56	Histoire et théorie de la vidéo		p.67	Introduction à l'intersectionnalité	p.78	Histoire de l'art (1960-1970)	
	p.57	Design: concepts, formes et attitudes		p.68	Cours à l'Université de Genève			
	p.58	Introduction aux théories critiques: études postcolo- niales et décolonialité		p.69	Cours d'anglais – niveau débutant / moyen			
p.70				Cours d'anglais – niveau moyen / avancé				

Cours pratiques

Dessin et numérisation, les fondamentaux

Endrias Abeyi

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.

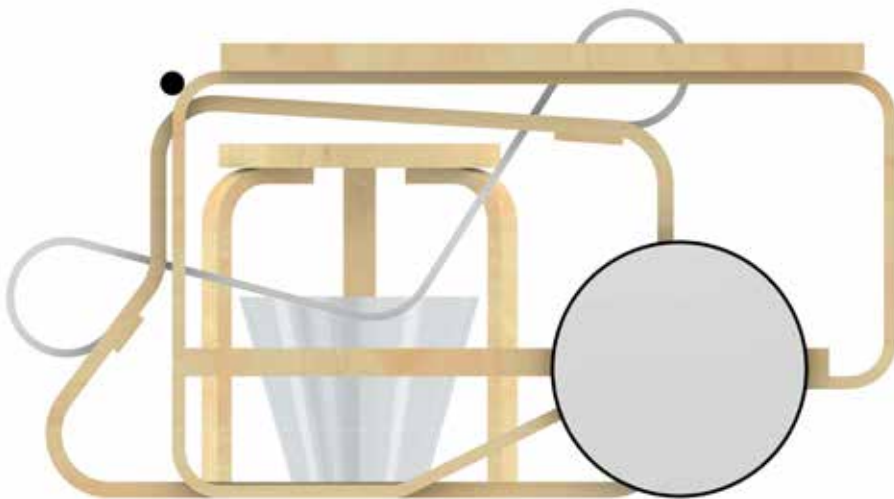
À noter qu'aucune connaissance préalable du logiciel n'est requise.

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).



Introduction à la production d'un film

Palmyre Badinier

Cours pratiques

Semestre automne 2026

FR Cours proposé aux étudiant·e·x·s de toutes les filières sauf la filière Bachelor cinéma

Ce cours offre aux étudiant·e·x·s un éclairage sur les étapes de développement et de réalisation d'un film. Il aborde les enjeux de la production d'un film, qu'il soit documentaire ou fictionnel.

Le cours aborde les méthodes de pitch, la structure d'un synopsis et le contenu des notes d'intention, de réalisation et de production. On y analyse le développement d'une structure narrative ou le mouvement d'un film et la structure d'un scénario. Les étudiant·e·x·s se familiarisent avec le calendrier des phases de création d'un film, son écosystème professionnel, les composantes d'un budget prévisionnel, les modes de financement, et, enfin les enjeux de la distribution d'un film. Le cours aborde en outre les questions de droits d'auteurs et celles des droits musicaux et des droits à l'image.

Par l'étude de cas concrets, le cours invite par ailleurs les étudiant·e·x·s à réfléchir aux incidences des politiques publiques et 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 d'apprécier la qualité d'un dossier de production, de réaliser un dossier de présentation d'un projet audiovisuel et de le pitcher.



6

Tournage, Bachelor cinéma, 2023–2024
© Sylvain Leurent – HEAD – Genève

Quand : mercredi de 18h30 à 20h30
Lieu : bâtiment D, salle R.10
Langue d'enseignement : français

Game Design

Marion Bareil

Cours pratiques

Semestre automne 2026

Encadrement : Douglas Edric Stanley



7

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 ».

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

Quand : vendredi de 8h30 à 12h
Lieu : bâtiment H, salle 3.13
Langue d'enseignement : français (et anglais en support)

Autres espaces

Giona Bierens de Haan

Cours pratiques

Semestre automne 2026



FR Ce cours a pour but de transmettre des bases de lecture d'un espace, intérieur ou en plein air, en passant par la transmission d'outils techniques (relevés, construction de maquettes), conceptuels (en mobilisant une recherche spécifique posée sur un lieu) et projectuels en élaborant une proposition qui réagit à un lieu donné.

Le semestre se termine par la mise en place d'une exposition.

Objectifs :

- Réalisation de maquettes à l'échelle
- Réalisation d'un relevé
- Réalisation d'un dossier conceptuel
- Réalisation de dessins à la main
- Réalisation de pièces ou de fragments de pièces à l'échelle 1:1

Matériel requis :

Matériel maquette (carton, cutter, règles, colle), un carnet de dessin et un double mètre.

Collecting

Rémi Brandon et Xavier Erni

Cours pratiques

Semestre automne 2026

FR Dans le champ de l'édition d'art, la notion de collection occupe une place centrale. Elle se manifeste aussi bien à travers les pratiques des bibliophiles et des collectionneur·euse·x·s d'imprimés que dans celles d'artistes qui publient des ouvrages construits autour d'ensembles thématiques. Il est ainsi possible de découvrir des livres consacrés à des collections de poignées de porte, de chats figurant dans des publicités, de lignes droites tracées à main levée ou encore de photographies dérobées de visiteurs s'ennuyant dans des musées. Dans ces projets, l'intérêt ne réside pas toujours dans les objets ou les sujets eux-mêmes, mais plutôt dans la manière dont ils sont observés, rassemblés, classés et diffusés.

L'objectif de ce cours est de concevoir une publication collective autour de la notion de « collection », envisagée dans son acception la plus large. Celle-ci sera abordée comme un assemblage et une mise en relation d'objets, d'images, de formes, de couleurs, de souvenirs, de mots, d'idées ou de tout autre élément susceptible de constituer un ensemble. Une première partie du cours sera consacrée à un parcours à travers l'histoire récente de l'art et du design, à partir de quelques exemples remarquables de collections atypiques. Les étudiant·e·x·s mèneront ensuite leurs propres recherches et réfléchiront aux différentes manières d'aborder la notion de collection dans le cadre de cette publication collective. Dans un second temps, chacun·e·x choisira un sujet ou une approche particulière et développera sa propre collection à travers la production d'images et/ou de textes. Une réflexion sera alors engagée sur l'assemblage, l'organisation et le séquençage des contenus produits. Enfin, nous concevrons collectivement la forme graphique et éditoriale de cette publication. À partir d'un gabarit commun (format, nombre de pages, etc.), une sélection des textes et des images réalisés durant le cours sera assemblée, mise en page et publiée sous la forme d'une édition collective.



9

More than cat food, 2025
© Alberto Veceli, Zürich: Everyedition

Quand : vendredi de 8h30 à 12h
Lieu : bâtiment H, salle 2.14
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), Yves Corminboeuf (HEAD), Denis Schuler (HEM), Gaël Brulé (HEdS), Anandy Clerc (HETS), Simon Gaberell, Manon Thomas Pavlowsky (CITÉ)



10

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-es 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 3 au 9 septembre 2026
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 13 janvier 2027
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 2026

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.



11

Part I: The Dinner, Cas-co, Leuven,
performance by the Domingo collective
for the Edinburgh Festival Fringe, 2023
©Jente Waerzeggers

Quand : vendredi de 14h30 à 18h
Lieu : bâtiment E, salle
«chez Georges»
Langue d’enseignement : anglais

PratiqueS Textiles

Magdalena Gerber

Cours pratiques

Semestre automne 2026



13

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.

Cette année, un focus particulier est mis sur la teinture végétale.

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.

Félice Hubert, Cours transversal
PratiquesTextiles, 2021
© Magdalena Gerber – HEAD –
Genève

Quand : vendredi de 8h30 à 12h
Lieu : bâtiment D, salle 2.01
(coupole)
Langue d'enseignement :
français

Création d'un storyboard

Raphaël Haab

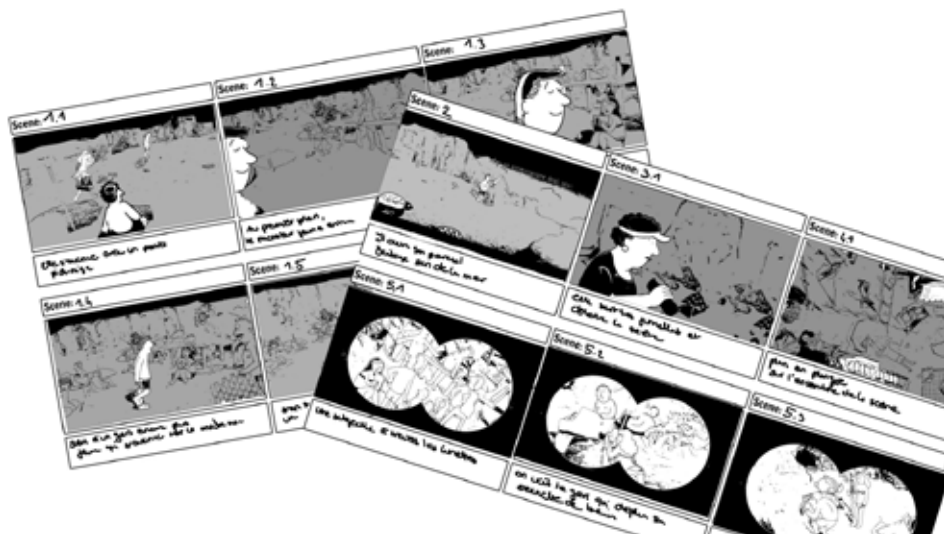
FR Vous avez déjà une idée ou une histoire de court-métrage à l'esprit que vous souhaitez réaliser, mais vous ne savez pas encore comment la raconter en images ? Ce cours est fait pour vous ! Il a pour objectif la création d'un storyboard qui pourra être utilisé dans le cadre d'un projet personnel ou 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 tou-te-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 compléteront d'autres projets ainsi que leurs propres projets en fonction des retours reçus.

Matériel requis :

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

FR Cours proposé aux étudiant·e·x·s de toutes les filières sauf la filière Bachelor 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.

Développement accessoire
© Laura Marie Braillard
– HEAD – Genève

Quand : vendredi de 8h30 à 12h
Lieu : bâtiment A, salle S.24
(salle informatique)
Langue d'enseignement : français



Festivals de cinéma: les clés pour y participer

Anita Hugi &
Delphine Jeanneret

Cours pratiques

Semestre automne 2026

FR Ce cours transversal propose une approche critique des principaux enjeux culturels, politiques et économiques qu'implique la diffusion d'oeuvres cinématographiques et audiovisuelles. Quels types d'oeuvres audiovisuelles sont montrées aujourd'hui ? Dans quels festivals ou sur quelles plateformes sont-elles programmées et pourquoi ? Qu'est-ce qu'un festival amène à une oeuvre audiovisuelle, son public et sa-on auteur-ric-e-x ? Comment les festivals s'adaptent-ils aux changements des habitudes des spectateur-ric-e-x-s ? Quels modes de diffusion imaginer pour le futur ? Qu'est-ce que la programmation de festival et la distribution de films aujourd'hui ?

Cet atelier s'adresse aux étudiant-e-x-s qui désirent comprendre l'écosystème des festivals de cinéma et les différentes stratégies de distribution en vue de diffuser des oeuvres audiovisuelles. Il vise à leur permettre d'acquérir des connaissances sur l'histoire, la structure et les enjeux contemporains des festivals de cinéma. À travers des exemples du milieu professionnel, des études de cas (films, festivals et plateformes VOD) et différentes rencontres, il donne des clés de lecture aux participant-e-x-s pour identifier le profil de certains festivals et élaborer leur propre stratégie de distribution de films.

Dans le cadre de ce cours, les étudiant-e-x-s ont également l'occasion de visiter des festivals, découvrir des films inédits et rencontrer des programmeur-ric-e-x-s de festivals et d'autres métiers liés à la diffusion d'oeuvres cinématographiques. Les étudiant-e-x-s peuvent ainsi créer leur propre stratégie de diffusion pour des oeuvres audiovisuelles, préparer le matériel nécessaire à la diffusion d'une oeuvre audiovisuelle, s'exercer à présenter des films en public et comprendre les enjeux de programmation dans les festivals.



16

Tour Kino International, 2026

© Daniel Horn

Quand : mardi de 18h30 à 20h

Lieu : bâtiment D, salle R.23

Langue d'enseignement : français

Machines animées : interactivité (Arduino) et code créatif

Vytas Jankauskas



17

Cours pratiques

Semestre automne 2026

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, les étudiant·e·x·s exploreront les bases de la programmation, en partant de zéro avec un microcontrôleur *Arduino*, pour faire interagir le numérique avec le monde physique. Des outils plus complexes tels que *Raspberry Pi* seront également explorés. Les étudiant·e·x·s pourront par ailleurs envisager de travailler sur des projets en cours dans leurs 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 2027.

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, analyzing the works, and learning about the hardware and software that artists and designers choose for their ideas. In the second part of the course, students will explore the basics of programming, starting from scratch with an Arduino micro-controller, to make the digital interact with the physical world. More complex tools such as Raspberry Pi will also be explored. Students may also consider working on ongoing projects within their 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 2027.

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

Quand : Mercredi de 18h30 à 21h30
Lieu : bâtiment A, salle S.22
(Pôle numérique)
Langues d'enseignement : français
et anglais

Création vidéo pour les médias sociaux

Thibéry Maillard

Cours pratiques

Semestre automne 2026

FR *Hook, split-screen, overlay, B-roll* : ces termes décrivent en quelques mots un langage visuel désormais omniprésent, rapide, codifié et pourtant encore peu maîtrisé. Ce cours propose d'explorer et de pratiquer la réalisation de vidéos pensées spécifiquement pour les médias sociaux, leurs codes narratifs et contraintes techniques.

À partir de leur smartphone et d'*action cam* mises à leur disposition, les étudiant·e·x concevront et réaliseront à la fois des vidéos adaptées aux principales plateformes (Reels, TikTok, Shorts, LinkedIn) comme des formes plus expérimentales.

Le cours couvrira l'ensemble de la chaîne de production, de l'écriture du concept à la captation, du montage à la diffusion. Une attention particulière sera portée aux effets, transitions, sous-titrages et techniques propices aux expérimentations graphiques et animées.

Au fil du semestre, chaque étudiant·e·x développera un projet personnel de création vidéo, ancré dans sa pratique et sa recherche. L'objectif est de donner les outils pour transformer un sujet complexe en capsules concises et percutantes, sans en trahir la substance et tout en développant sa propre écriture numérique singulière.



18

Christian Marclay, *The Organ* [2018], Jeu de Paume, 2025
© Christian Marclay/Snap Inc

Quand : vendredi de 14h30 à 18h
Lieu : bâtiment E, 2.20
Langue d'enseignement : français

Moulage bases

Aline Morvan



19

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

Émergences virtuelles

Raphaël Muñoz

Cours pratiques

Semestre automne 2026

FR Ce cours propose de créer des expériences en réalité mixte, une technologie qui permet d'intégrer des éléments virtuels à l'espace réel. La réalité mixte donne la possibilité d'interagir avec des objets 3D, du texte et du son ajoutés numériquement à l'espace physique pour créer des narrations immersives. Elle permet notamment de:

- Visualiser, manipuler et cacher des objets virtuels dans le réel
- Basculer entre mondes virtuels et monde réel
- Ouvrir des portails ou des fenêtres vers des environnements virtuels
- Altérer la perception du réel via la couleur, la luminosité ou la distance de vue

À partir de ces possibilités, les étudiant-e-x-s concevront et développeront des histoires, des jeux ou des expériences sensorielles.

Aucune connaissance préalable n'est requise. Le cours permettra de découvrir différentes applications de réalité mixte, de prendre en main le logiciel *Unity* à partir de zéro et d'acquérir des notions de base en 3D, animation et programmation. Un projet *Unity* configuré pour la réalité mixte servira de point de départ. Les étudiant-e-x-s développeront une compréhension du potentiel et des limites de la réalité mixte, tout en acquérant les bases techniques nécessaires au prototypage avec *Unity* et à l'articulation entre design d'espace et design d'interaction.

Matériel requis :

Venir avec un ordinateur personnel et prévoir suffisamment d'espace sur son disque (minimum 40 Go).



20

METASAULES
©Damien Greder

Quand : vendredi de 14h30 à 18h
Lieu : bâtiment A, salle S.22 (Pôle numérique)
Langue d'enseignement : français

Mapping

Laurent Novac & Camille de Dieu

Cours pratiques

Semestre automne 2026

FR Dans le cadre de ce cours, les étudiant·e·x·s seront amené·es à créer un projet d'installation audiovisuel.

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 notamment à travers 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.



21

z1 studio, *D100's trace* at Mirage Festival,
2019 ©z1 studio

Quand : vendredi de 8h30 à 12h
Lieu : bâtiment H, salle 1.20
Langue d'enseignement : français

Pratiques photographiques : extérieur

Aurélie Pétrel

Cours pratiques

Semestre automne 2026

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 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.



22

Cours « Pratiques photographiques : extérieur », 2018
© Aurélie Pétrel – HEAD – Genève

Quand : vendredi de 8h30 à 12h
Lieu : bâtiment A,
Pôle photographie
Langue d'enseignement : français

Pratiques photographiques : studio

Aurélie Pétrel

Cours pratiques

Semestre automne 2026

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 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)



23

Florent Bovier, Cours « Pratiques photographiques : studio », 2019
© Florent Bovier

Quand : vendredi de 14h30 à 18h
Lieu : bâtiment A, Pôle photographie
Langue d'enseignement : français

Vidéo

Claude Piguet

FR Ce cours est ouvert aux 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. Pour les étudiant·e·x·s en art visuel, il existe des cours spécifiques en vidéo qui leur sont spécialement dédiés.

Matériel requis :

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



Animation image par image : cours

Olivier Riechsteiner

Cours pratiques

Semestre automne 2026

FR Ce cours a pour objectif d'acquérir les bases de l'animation image par image à travers trois techniques : l'animation de papiers découpés, le dessin animé sur papier et l'animation d'objets. L'approche est progressive. L'animation de papiers découpés permet de découvrir de façon simple et intuitive comment créer un mouvement. Le dessin animé, technique plus réflexive, permet d'apprendre à préparer et à contrôler un mouvement. Enfin, l'animation d'objets complète ces apprentissages par la création de personnages en volume et la prise de vue 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 *This course aims to provide a foundation in stop-motion animation through three techniques: cut-out animation, traditional hand-drawn animation, and object animation. The approach is progressive. Cut-out animation offers a simple and intuitive introduction on how to create movement. Traditional hand-drawn animation, a more reflective technique, introduces methods for preparing and controlling movement. Finally, object animation extends these skills through the creation of three-dimensional characters and shooting 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.



25

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

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 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 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 en 3 parties : préparation, réalisation et finalisation. Ce calendrier peut être suivi, ou non, selon la nature du projet.

Le premier cours est dédié à une réflexion sur le projet. Un petit document PDF le décrivant est demandé à la fin du cours. Au terme de la préparation, chaque étudiant-e-x présente son projet afin d'avoir un échange avec ses 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 schedule : preparation, execution and finalisation. 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, each student presents their project 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.



26

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

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.

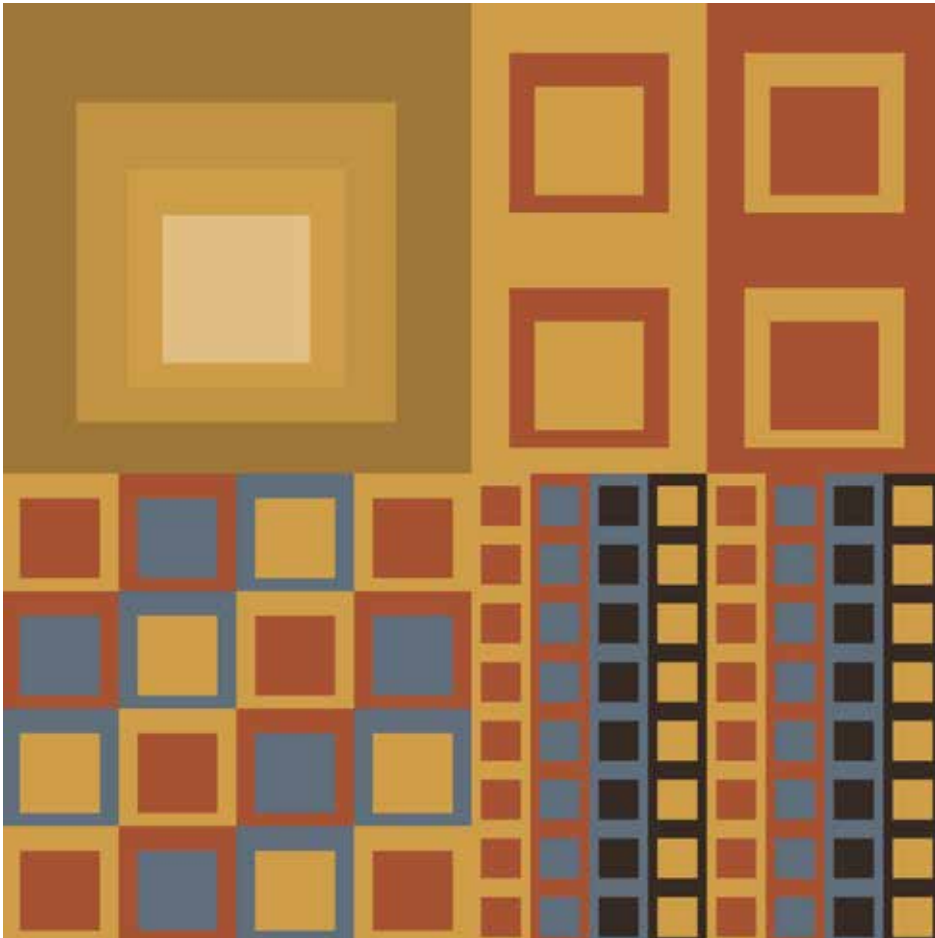


Code comme médium : bases de la programmation pour l'image et l'interaction

Tibor Udvari

Cours pratiques

Semestre automne 2026



FR Ce cours introduit le code comme médium de création à travers une série de travaux visuels et interactifs réalisés avec *p5.js*, une bibliothèque *JavaScript* pour dessiner, animer et créer des interactions dans le navigateur.

Chaque brief part d'une question visuelle concrète et mène à un *sketch* : un petit programme qui sert à tester une idée, produire un visuel ou explorer un comportement. Un *sketch* peut rester brut, précis, étrange, minimal ou inachevé. Ce qui compte, c'est qu'il fonctionne, qu'il puisse être modifié, partagé, regardé et discuté.

Les briefs pourront inclure, par exemple, des motifs génératifs, des horloges alternatives, des machines à dessiner, des images produites à partir de règles, des alphabets modulaires, des manipulations de pixels ou des interactions simples. La progression reste volontairement ouverte afin de suivre les recherches menées en classe.

Les séances alternent entre références, démonstrations et temps de travail. Certaines introduisent un brief et ses bases. D'autres sont consacrées à la production, aux variations, à la mise au point du code, à la discussion et à la documentation.

À la fin du semestre, chaque étudiant-e-x constitue un ensemble de *sketch* visibles dans le navigateur. L'objectif est d'apprendre à développer des formes et des systèmes par le code, et à prototyper des idées rapidement.

Évolution d'un *sketch* – quatre quadrants,
deux paramètres
© Tibor Udvari

Quand : vendredi de 14h30 à 18h
Lieu : bâtiment A, salle S.24
(salle informatique)
Langues d'enseignement :
français et anglais

EN *This course introduces code as a creative medium through a series of visual and interactive projects made with p5.js, a JavaScript library for drawing, animation, and browser-based interaction.*

Each assignment begins with a concrete visual question and leads to the creation of a “sketch”: a small program used to test an idea, generate an image, or explore a behavior. A sketch can remain raw, precise, strange, minimal, or unfinished. What matters is that it works, and that it can be modified, shared, viewed, and discussed.

Assignments may include generative patterns, alternative clocks, drawing machines, rule-based image making, modular alphabets, pixel manipulation, or simple interactive systems. The course structure intentionally remains flexible in order to follow the research and experimentation developed in class.

Sessions alternate between references, demonstrations, and studio work. Some focus on introducing a new assignment and its technical foundations. Others are dedicated to production, iteration, code refinement, discussion, and documentation.

By the end of the semester, each student develops a collection of browser-based sketches. The goal is to learn how to create forms and systems through code, and how to rapidly prototype ideas.

Cours d'introduction à la photographie numérique

Yvan Alvarez



30

Cours pratiques

Semestre automne 2026
& printemps 2027

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 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, Pôle
photographie
Langue d'enseignement : français

Dessin-exploration

Pascal Berthoud

Cours pratiques

Semestre automne 2026
& printemps 2027

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 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.



31

Maya McClelland, Réalisation
dans le cadre de l'atelier
« Dessin-exploration », 2026,
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 2026
& printemps 2027



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 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.

Gravure

Noémie Degen

Cours pratiques

Semestre automne 2026
& printemps 2027



o

FR Cet atelier est dédié à l'expérimentation de différentes techniques de gravure en relief et en creux, ainsi qu'à la production de multiples. Les étudiant·e·x acquièrent les techniques de base de la linogravure, de la gravure sur bois et de la taille-douce (pointe sèche, eau-forte, taille directe et indirecte). À partir de leurs recherches personnelles, les étudiant·e·x conçoivent un projet en utilisant les techniques mises à disposition dans l'atelier de gravure. Ils gravent la matrice, préparent l'encre et le papier, puis impriment à la main ou à la presse. Le cours aborde la gravure comme un outil pédagogique expérimental permettant d'observer et d'analyser le processus de création d'une image reproductible, en mettant en lumière les décisions, les gestes et les transformations qui jalonnent la production du multiple, de la conception de la matrice à ses impressions.

Indications pratiques :

Les étudiant·e·x sont prié·es 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, intaglio (drypoint, etching, and in/direct engraving techniques). Based on their personal research, students design a project using the techniques available in the engraving workshop. They engrave the matrix, prepare the ink and paper, and print by hand or with a press. The course approaches engraving as an experimental learning tool that helps students observe and understand how reproducible images are made. It highlights the decisions, gestures, and transformations involved in the process, from the creation of the matrix to the final editions.*

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.

Haut : *Black Angus Meets Big Brahma*, 1964

© Betye Saar

Bas : *Sans titre*, 2002-2003

© Fabrice Gygi – HEAD – Genève

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 2026
& printemps 2027

FR Ce cours présente les différents champs d'impression possibles en sérigraphie – dessin au trait, aplat, dégradé, typo, trame, image vectorielle, bitmap, texture, sur différentes matières. 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·es 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·es 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 2026
& printemps 2027

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.

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.



35

Mahée Rossé
© Sergei Leonov – HEAD – Genève

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

Laboratoire d'interactivité et programmation II

Daniel Zea

Cours pratiques

Semestre automne 2026
& printemps 2027

FR Ce cours est destiné uniquement aux étudiant·e·x·s qui ont suivi Laboratoire d'interactivité et programmation I.

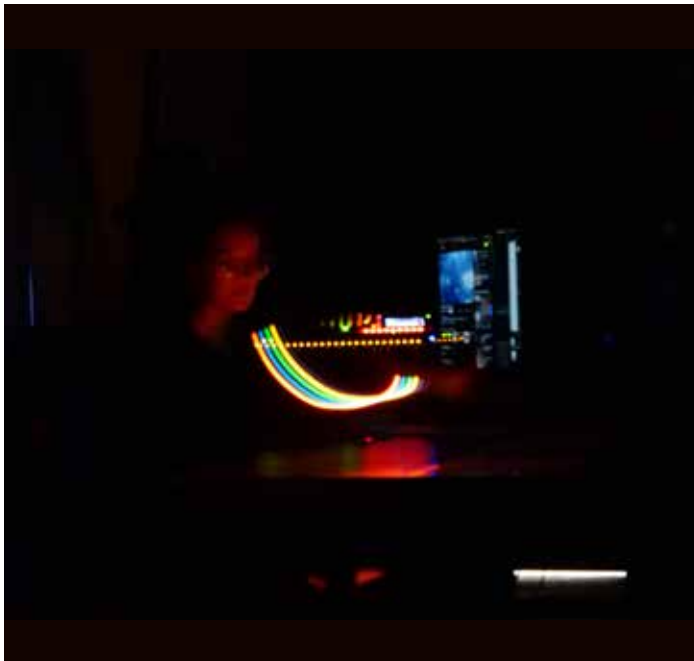
Ce cours propose un approfondissement des stratégies de programmation des plateformes interactives mêlant son et image (vidéo, image générative, 3 dimensions).

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 course 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.



36

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

Narration ludique

Marion Bareil

Cours pratiques

Semestre de printemps 2027

Encadrement : Douglas Edric Stanley

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)



Temps π – éthique, création et méthode

Yves Corminboeuf

Cours pratiques

Semestre de printemps 2027

FR La créativité ! vous la côtoyez tous les jours, mais avec quelle éthique ? Comment vous positionner en tant que créateur·rice·x·s sur le plan éthique ? Quelles sont les différences entre la créativité dans les domaines de l'art, du cinéma ou du design et la créativité dans les autres domaines (ingénierie, économie, social) ? Ce cours vous permet d'acquérir des connaissances sur les divers processus créatifs et ainsi de développer et d'améliorer votre méthode personnelle de travail et de prendre le temps pour développer votre positionnement éthique professionnel. Il est articulé en trois parties. La première comprend trois cours présentant diverses théories sur la créativité et les enjeux sociétaux. La seconde, sous la forme d'entretiens individuels, vous aide à constituer une boîte à outils personnalisée. La troisième partie est consacrée au développement d'un projet (travail pratique) dans le cadre d'un séjour aux Pléiades. Nous aborderons votre méthode de création et votre posture éthique sur trois plans :

- opérationnel pour la définition du cadre dans lequel se développe un projet
- méthodologique pour comprendre votre fonctionnement créatif et l'améliorer
- éthique pour être capables de vous positionner dans votre pratique professionnelle.

Le cours combine apports théoriques et exercices pratiques. Chacun·e·x développe un travail individuel ou en groupe. Il est possible de faire ce travail en lien avec votre pratique d'atelier (en complément).

Indications pratiques :

Du travail personnel est attendu entre les séances du mois de mars et le séjour aux Pléiades.

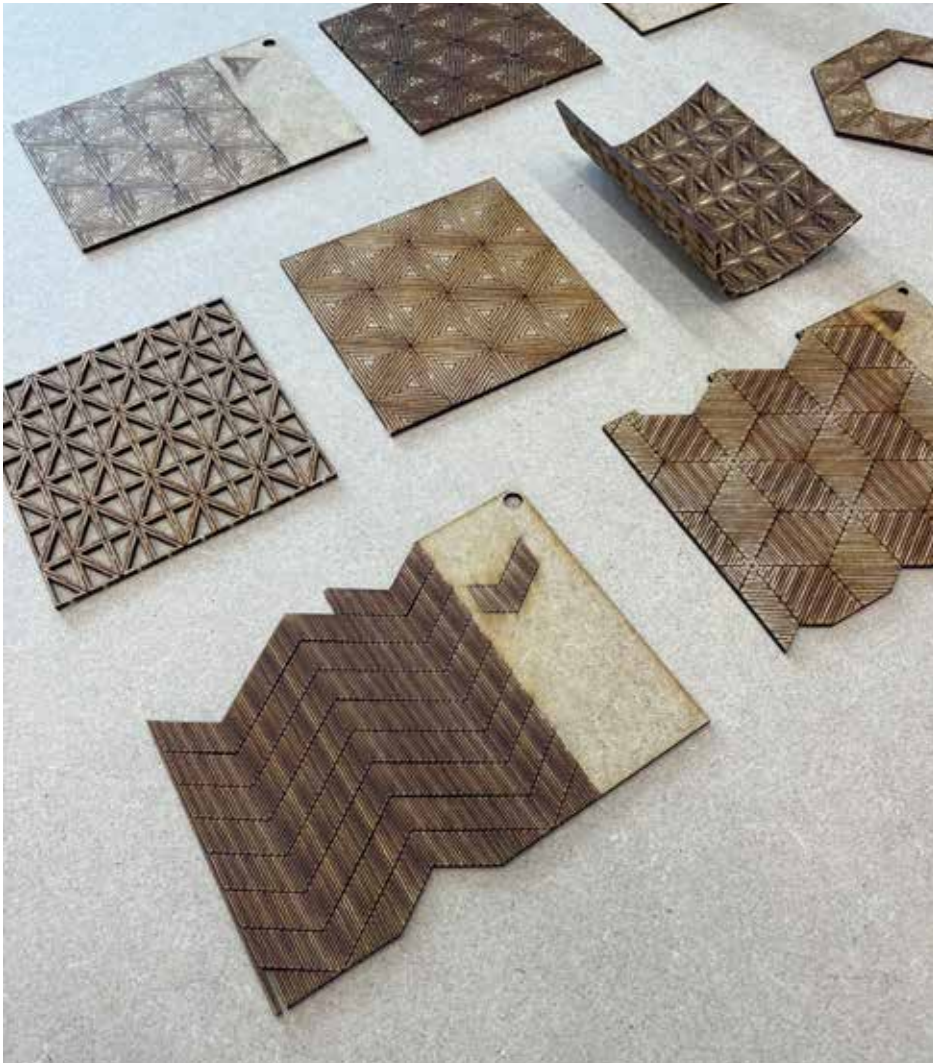
Chaque étudiant·e·x contribue aux coûts du séjour aux Pléiades à hauteur de CHF 200.-

Quand : 3 séances: vendredi 5, 12 et 19 mars 2027, de 9h à 12h
Séjour de travail :
5 au 9 mai 2027 aux Pléiades, Suisse
Lieu : bâtiment E, salle 2.20
Langue d'enseignement : français

Expérimentation prototypage Valentin Dubois

Cours pratiques

Semestre de printemps 2027



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-es 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.

39

Expérimentation 2023-2024
© Valentin Dubois – HEAD – Genève

Quand : vendredi de 14h30 à 18h
Lieu : bâtiment A, Atelier
prototypage
Langue d'enseignement : français

Cér.AI.mique

Magdalena Gerber & Vytas Jankauskas

Cours pratiques

Semestre de printemps 2027

FR Ce cours propose aux étudiant-e-x-s de croiser la génération de formes – images, vidéo, 3D – utilisant l'intelligence artificielle (IA), avec des techniques de céramique telles que le modelage, le moulage et l'impression sur céramique.

Dans une logique exploratoire mêlant apports théoriques et pratiques, vous serez invité-es à pratiquer l'IA par la céramique et la céramique par l'IA.

Après une introduction aux deux domaines, les étudiant-e-x-s choisiront de travailler pendant trois séances dans l'un des deux domaines, l'IA ou la céramique. Suite à une session de partage, les groupes seront inversés.

Tout au long du semestre, la réalisation d'un projet personnel, en lien avec la pratique de chaque étudiant-e-x, constituera le cœur des recherches. À la fin du semestre, chaque étudiant-e-x présentera ses recherches sous forme de présentation ou d'accrochage.



40

Cross-teaching © Magdalena Gerber & Vytas Jankauskas – HEAD – Genève

Quand : vendredi de 14h30 à 18h
Lieu : bâtiment D, CERCCO et bâtiment A, salle S.22
(Pôle numérique)
Langue d'enseignement : français

Intelligences artificielles pour (ou contre) la création

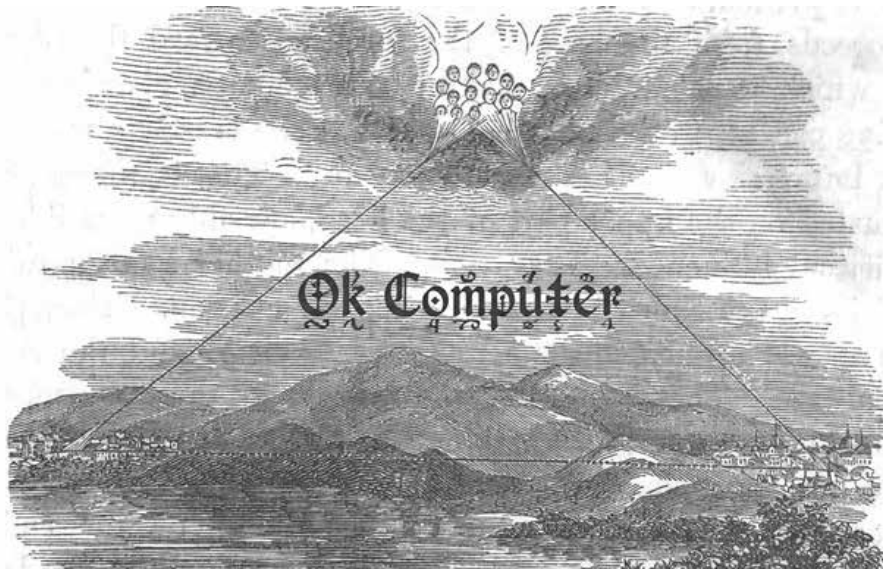
Vytas Jankauskas
& Chloé Michel

Cours pratiques

Semestre de printemps 2027

FR L'adoption de l'intelligence artificielle dans les pratiques créatives a suscité autant de résistances que de fascinations. Si le débat dans les domaines de l'art et du design s'est longtemps focalisé sur l'IA générative – production d'images, de vidéos et de textes souvent réduits au terme méprisant de *slop* –, les configurations dans lesquelles l'IA peut être mobilisée aujourd'hui sont bien plus variées, selon les niveaux d'agentivité, les choix d'outillage et les intentions de pratique.

Ce cours propose un panorama des stratégies et applications expérimentées par des artistes et designers contemporain-es, organisé autour de trois axes : l'IA générative propriétaire, l'IA générative *open-source*, et l'IA agentique. Chaque axe articule enjeux critiques et modalités d'appropriation, suivis par des expérimentations concrètes avec des outils propriétaires (*Wavy* et *Claude Code*) et *open-source* (*ComfyUI*). Le projet final, ancré dans des matériaux du réel – enregistrements de terrain, enquêtes ethnographiques, prototypes déployés comme sondes interactives –, prolonge une démarche d'expérimentation directe : manipuler, détourner et interroger ces outils par la pratique.



41

The Present Age and Inner Life, 1853
© Andrew Jackson Davis

Quand : vendredi de 8h30 à 12h
Lieu : bâtiment A, salle S.22
(Pôle numérique)
Langue d'enseignement : français

Animation informatique : cours Olivier Riechsteiner

Cours pratiques

Semestre de printemps 2027

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, nous abordons le dessin animé avec une tablette graphique et *Krita*, une application gratuite, qui constituent le pendant numérique de la technique sur papier. Les étudiant·e·x·s découvrent comment utiliser la tablette graphique et comment réaliser une animation avec un outil digital. *After Effects* permet ensuite d'aborder l'animation digitale en deux dimensions calculées 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·s 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”.*

As a digital counterpart to traditional paper-based techniques, the course first introduces animation using a graphics tablet and Krita, a free application. Students learn how to use a graphics tablet and create animations using digital tools. 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 2027

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.

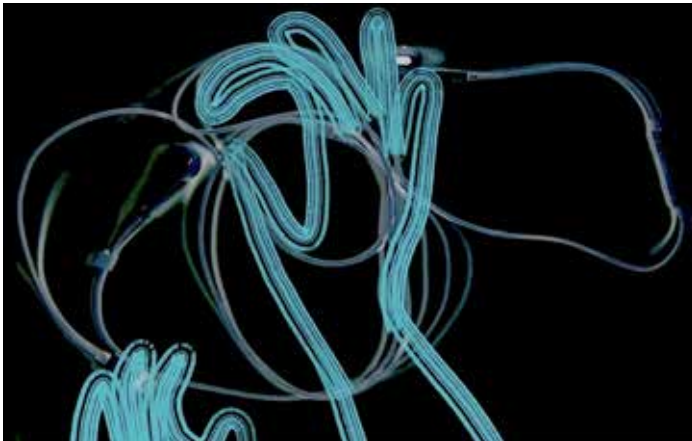
Indications pratiques :

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.



44

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

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

Céramique | BaseS

Anja Seiler

Cours pratiques

Semestre de printemps 2027

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 surfaçage 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.

Indications pratiques :

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



45

Eliott Bürki, 2024, grès

©Magdalena Gerber – HEAD – Genève

Quand : vendredi de 8h30 à 12h

Lieu : bâtiment D, CERCCO

Langue d'enseignement : français

Impression, expérimentation et hybridation

Julien Tavelli



46

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.

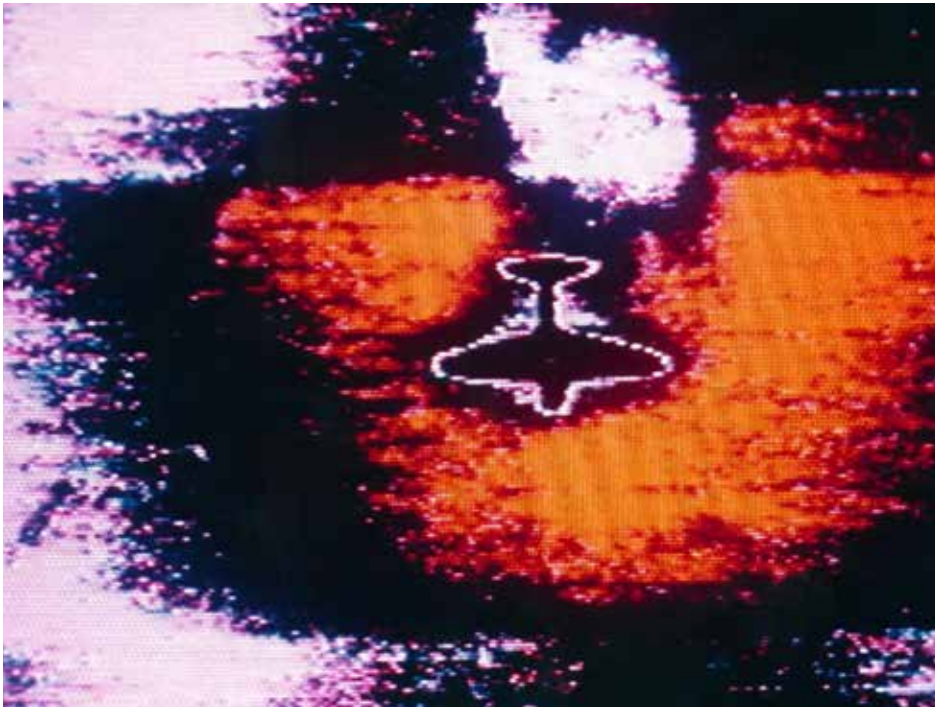
Les étudiant·e·x·s exploreront les différentes méthodes permettant de créer des formes d'impression en relief ou « matrices ». En combinant différentes techniques, telles que la découpe laser, les outils à commande numérique (CNC), les clichés polymères ainsi que l'impression au caractère en plomb, les étudiant·e·x·s seront amené·es 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·es 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

L'essai cinématographique, une «forme qui pense» Bertrand Bacqué



48

FR Dans ce cours-séminaire, nous nous pencherons sur l'essai cinématographique, cette « forme qui pense » selon Jean-Luc Godard. Art des temps de crise, l'essai se confronte aux questions contemporaines les plus brûlantes : crises économiques, guerres, colonialisme, fascisme, conquête spatiale ou encore, migration. Des sources littéraires et philosophiques (Michel de Montaigne, Max Bense, Theodor Adorno) jusqu'aux installations (Chris Marker, Chantal Akerman, Harun Farocki) en passant par les pionniers du « genre » (David W. Griffith, Dziga Vertov, Hans Richter), nous étudierons une série d'œuvres clés signées Jean Vigo, Chris Marker, Jean-Daniel Pollet, Pier Paolo Pasolini, Artavazd Péléchian, Jean-Luc Godard, Agnès Varda, Yervant Gianikian et Angela Ricci Lucchi, Arnaud Des Pallières, Hito Steyerl, Khalil Joreige et Joana Hadjithomas, Isabelle Ingold et Vivian Perelmutter.

Art du fragment, qui n'a pas peur des citations, qui coordonne plutôt qu'il ne subordonne, qui va du singulier à l'universel, intègre tour à tour une dimension critique, poétique et politique, sans être jamais totalisant, l'essai cinématographique est une « énergie plus qu'un genre » (selon Jean-Pierre Gorin) dont la loi formelle est l'« hérésie » (selon Theodor Adorno). Nous nous appuyons dans ce cours-séminaire sur *Jeux sérieux. Cinéma et art contemporains transforment l'essai* (HEAD/Mamco, 2015), publication qui propose une généalogie et une cartographie inédites de cette forme à nulle autre pareille.

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

Le « film noir », anatomie d'un genre

Bertrand Bacqué

FR A l'occasion de ce cours-séminaire, nous explorerons un genre qui fit florès aux Etats-Unis dans les années 1940 et 1950 et qui perdure encore sous les formes les plus diverses : le film noir. Des prémises des années 1930 à nos jours, en passant par l'âge d'or hollywoodien puis par le néo-noir, nous interrogerons ce qui en fait la spécificité : des ambiances glauques et pessimistes portées par un style souvent âpre et rigoureux. Marqués par la grande dépression, la seconde guerre mondiale et le Maccarthysme, ces films témoignent aussi des traumatismes d'une époque. John Huston, Fritz Lang ou Howard Hawks ont signé quelques-uns des chefs-d'œuvre du genre. Des détectives cyniques, des journalistes blasés, des femmes « fatales », des *losers* ou des tueurs psychopathes, mais aussi des récits non-linéaires, des *flash-backs* et des voix *off* caractérisent ces films. Puisant ses sources dans le roman noir (Raymond Chandler, Dashiell Hammett ou James M. Cain), influencé par l'expressionnisme allemand, dont il garde les jeux d'ombres et de lumières, par le réalisme poétique français, marqué par un fort déterminisme social, mais aussi par le néo-réalisme italien d'après-guerre, le genre semblait s'être éteint dans les années 1950 avec la fin des séries B. Pourtant, dès les années 1970, une nouvelle génération de cinéastes va revisiter le genre : Robert Altman, John Cassavetes ou Martin Scorsese vont lui donner des couleurs nouvelles. Plus proches de nous, Ridley Scott, David Lynch ou les frères Coen lui conféreront ses lettres de noblesse. Le genre fera aussi des émules en France, au Japon, en Chine ou en Corée du Sud, aujourd'hui encore.

Quand : vendredi de 14h30 à 17h30

Lieu : bâtiment Général-Dufour, sous-sol, salle de projection 03 (Robert Kramer), Rue du Général-Dufour 2

Langue d'enseignement : français



Dress to impress

Camille Farrah Buhler

Cours théoriques

Semestre d'automne 2026

*“One might very well say that fashion is the most universally despised/loved creature in society, apart from the celebrity and the policeman.”
(Bernadette Corporation, 2000 Wasted Years, 2000)*

FR Dans un premier temps, ce séminaire vous propose de réfléchir collectivement aux rapports ambigus que notre société entretient avec la notion d'apparence et à la manière dont celle-ci est souvent reléguée aux questions dites superficielles et matérialistes. Pourquoi le corps et l'esprit dans notre société occidentale sont-ils encore si souvent opposés et comment cette dichotomie renforce-t-elle les rapports de force existant entre minorités et normes dominantes ? Dans un deuxième temps, le séminaire prendra comme point de départ le vêtement au sens large (attitude, *make-up*, coiffure, habit, etc.) et sémiologique du terme et l'utilisera comme outil d'analyse afin de « re »penser le rôle de l'auteur·rice·x au sens performatif. Comment l'expression de son identité passe-t-elle forcément par l'utilisation de signifiants ? Comment en tant que designers / artistes disposons-nous d'une certaine forme d'agentivité sur ce que nous communiquons au monde ?

Le séminaire sera articulé autour de lectures et vidéos – en français et anglais – qui seront discutées en classe et mises en relation avec les expériences et les pratiques personnelles de chacun·e·x. Les lectures proposées seront fondées sur le parcours d'acteur·rice·x·s issues du champ de la mode et de l'art contemporain tels que Stan Van Rompaey, Mark Leckey, Sondra Perry, Margiela, Telfar ou encore Bernadette Corporation. Que les effets de surfaces utilisés soient de l'ordre de l'effacement ou de l'opulence, les étudiant·e·x·s verront que dans tous les cas de figure il s'agit d'un choix politique faisant de nous des sujets à part entière. Il s'agira simultanément pour les étudiant·e·x·s de réfléchir à la manière d'occuper cette position et d'y poser un regard critique.



50

Bernadette Corporation, 2000 Wasted Years,
2000
© Bernadette Corporation

Quand : vendredi de 8h30 à 12h
Lieu : bâtiment D, salle R.10
Langues d'enseignement :
français (et anglais en support)

EN *This seminar proposes a critical engagement with the complex and often ambivalent role of appearance in contemporary society, a domain frequently dismissed as superficial or materialistic. It seeks to interrogate the persistent dichotomy between body and mind in Western thought and to examine how this binary continues to reinforce power relations between marginalized groups and dominant societal norms. The second phase of the seminar will adopt clothing in its broadest sense: including posture, makeup, hairstyle, attire, and related semiotic dimensions, as a focal point for analysis. Participants will explore the performative dimensions of authorship and creation, considering how identity is necessarily mediated through signifiers. The seminar will further examine the ways in which designers and artists exercise agency over the forms of self-expression and communication that they project into the social sphere.*

Course materials will include a curated selection of readings and videos in both French and English, which will be analyzed in seminar discussions and related to students' individual experiences and creative practices. Emphasis will be placed on the practices and trajectories of figures from fashion to contemporary art such as Stan Van Rompaey, Mark Leckey, Sondra Perry, Margiela, Telfar, and Bernadette Corporation. Whether employing surface effects to suggest erasure, excess, or opulence, these practices exemplify deliberate, politically charged choices that assert the subjectivity and agency of the maker. Students will be encouraged to critically reflect on the positions they occupy within their practices and the implications of these expressive choices.

Ceci (n')est (pas) mon corps. Pouvoir et représentation de soi

Julie Enckell



52

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

FR

Gilles Forster

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



Proof-of-Punk

Guillaume Helleu



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

Creative Economies : Actors, Trends, and Institutions

Julis Koch

Cours théoriques

Semestre d'automne 2026

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 organizational 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.



55

Art Market, DALL-E, Unnamed Artists, 14
March 2024

Quand : mardi de 18h30 à 20h
Lieu : bâtiment H, salle 1.20
Langue d'enseignement : anglais

Histoire et théorie de la vidéo

Geneviève Loup

Cours théoriques

Semestre d'automne 2026

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, les artistes développent une approche anthropologique des productions audiovisuelles, afin de déconstruire les mythologies du progrès technologique et leurs promesses de démocratisation. Plus récemment, la capitalisation des savoirs et leur réduction en données compilées sont confrontées aux anomalies qui échappent aux schèmes de reconnaissance.



56

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 2026

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



57

Susana Soares, Bee's Project, 2007
© Susana Soares

Quand : vendredi de 14h30 à 16h
Lieu : bâtiment D, salle R.36
Langue d'enseignement : français

Introduction aux théories critiques : études postcoloniales et décolonialité

Nayansaku Mufwankolo

Cours théoriques

Semestre d'automne 2026

FR Ce séminaire vise à introduire les étudiant·e·x·s au domaine des études postcoloniales en mettant l'accent sur différent·es 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·es 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.

Femmes artistes depuis les années 1960

Ileana Parvu

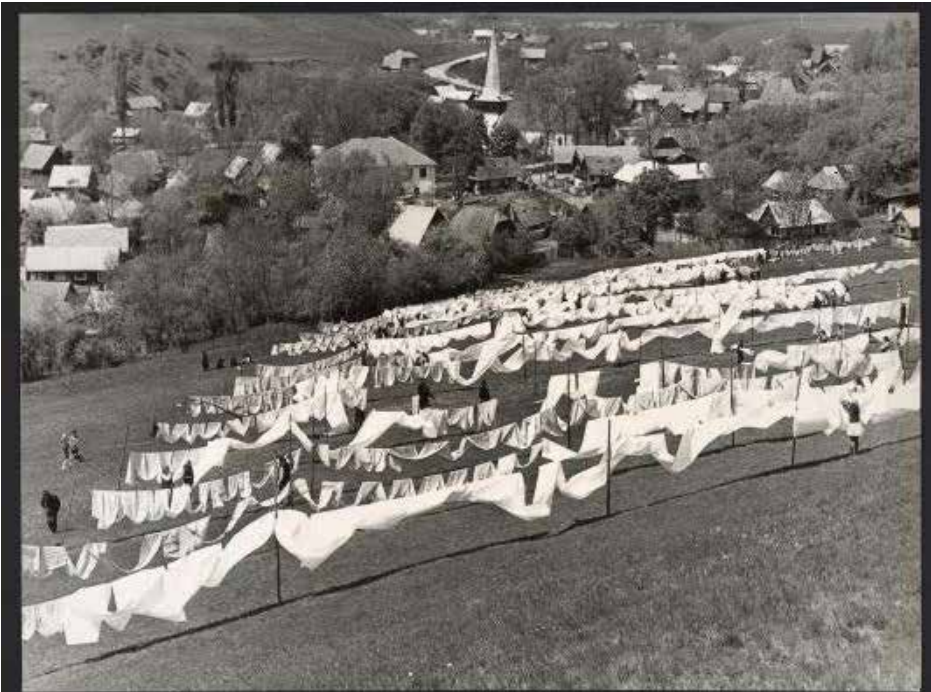
Cours théoriques

Semestre d'automne 2026

FR Le cours porte sur ce qu'Isabelle Graw dénomme « la meilleure moitié » : les pratiques d'artistes femmes. Il prend comme point de départ la deuxième vague du féminisme, les mouvements qui ont vu le jour 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 issues 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 produisent de la pensée et des formes de savoir, sans jamais être de simples illustrations de programmes élaborés par d'autres moyens. Les étudiant-e-x-s ont la possibilité de s'exercer à développer une réflexion sur, ou plutôt, avec les œuvres présentées, en travaillant en petits groupes durant les séances.



60

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 2026

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-ric-e-x-s, poètes ou artistes.

Par ailleurs, les étudiant-e-x-s sont tenu-es de participer, deux mercredis par semestre de 18h30 à 20h, à la rencontre avec un-e-x auteur-ric-e-x invité-e à la programmation des « Monde parlés ». Des échanges en rendez-vous individuels sont possibles avec ces auteur-ric-e-x-s, offrant des discussions toujours riches et stimulantes.



61

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

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 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.



Panorama de la modernité: 1900-1945

Claude-Hubert Tatot

Cours théoriques

Semestre d'automne 2026

FR Cours proposé aux étudiant·e·x·s de toutes les filières 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.



63

Sonia Delaunay, automobile et robe assortie, 1925

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 2026

EN Course offered to all students except those of Interior Architecture

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.



64

Estufa Fria, Lisbon

© Roberto Zancan – HEAD – Genève

Quand : mercredi de 18h30 à 20h

Lieu : bâtiment H, salle 1.20

Langue d'enseignement : anglais

Images contemporaines du pouvoir et des contre-pouvoirs

Olivier Zuchuat

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^e 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.



65

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 2026
& printemps 2027

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 environ 10 séances publiques par semestre, durant lesquelles des intervenant·e·x·s de tous horizons (dont certain·e·x·s sont issu·es 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 avec les étudiant·e·x·s. À titre d'exemple, voici quelques thématiques abordées au cours des précédents semestres : IA, histoire de l'art féministe, design des *apps* de rencontre, jeu vidéo et sciences sociales, histoire des logiciels de création, design humanitaire, architecture du réemploi, etc.

Ce cours est co-organisé 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.

Indications pratiques :

Le cours nécessite un niveau de français soutenu (écrit et oral). Certaines séances peuvent être données en anglais. L'usage de l'ordinateur est proscrit en cours. L'évaluation associe travail plastique et rédaction de textes.

Avant de s'inscrire, les étudiant·e·x·s sont tenu·es 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·es 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, écrit et oral)



66

Jeu de cartes performatif
© Emmanuelle Bayart
– HEAD – Genève

Introduction à l'intersectionnalité

Nayansaku Mufwankolo

Cours théoriques

Semestre d'automne 2026
& printemps 2027

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 aux niveaux social, politique et économique 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 étudiant-e-x-s seront encouragé-es à adopter une posture critique face au matériel.

Les langues d'enseignement et de discussion sont principalement 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.

EN *This course-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.

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.
ET
- 2 Informer le Bureau des études (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.*
AND
- 2 *Inform the Office of Studies (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 2026
& printemps 2027

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.

Pour le semestre d'automne: les inscriptions se font par email à transversalite.head@hesge.ch jusqu'au 17 août 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 septembre.



69

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

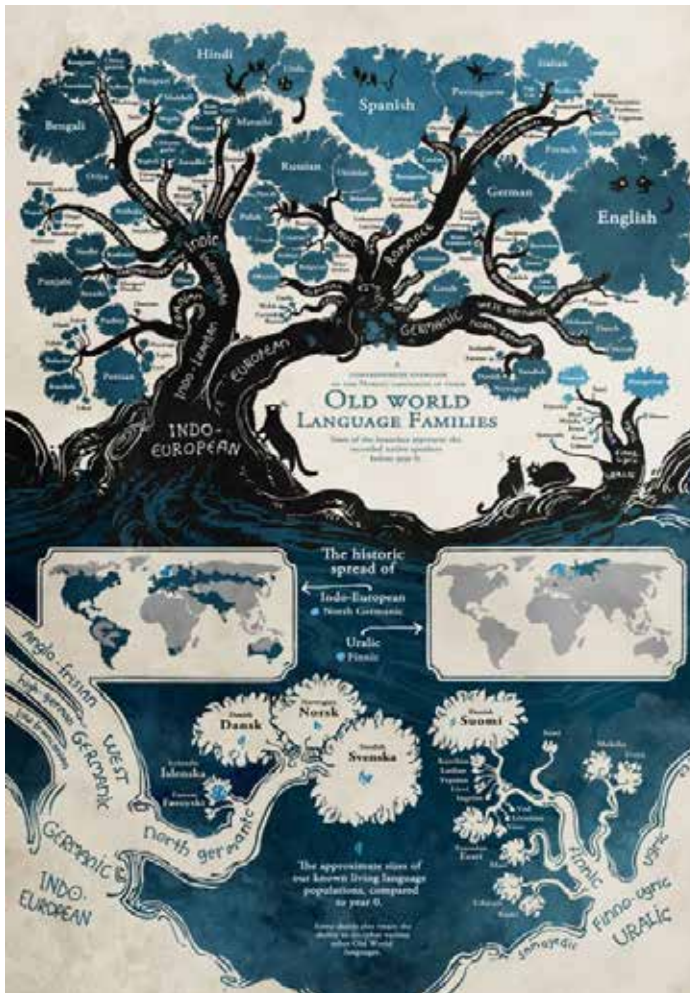
Semestre d'automne 2026
& printemps 2027

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.

Pour le semestre d'automne: les inscriptions se font par email à transversalite.head@hesge.ch jusqu'au 17 août 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.



70

Minna Sundberg, *Old World Language Families*,
2014 (extrait de Stand Still. Stay Silent, 196)
©Minna Sundberg

Quand : vendredi de 14h30 à 16h
Lieu : bâtiment A, salle M01

Wong Kar-wai ou les cendres du temps

Bertrand Bacqué

Cours théoriques

Semestre de printemps 2027

FR Dans ce cours-séminaire, nous explorerons l'œuvre cinématographique de Wong Kar-wai. Né à Shanghai en 1958, il émigre avec ses parents à Hong-Kong en 1963. Il étudie le dessin et la photographie à l'École polytechnique avant de travailler pour la chaîne de télévision HKTVB. Nourri de cinéma hollywoodien et européen, il écrit des scénarios pour des films commerciaux dans les années 1980. Sous l'influence de John Woo, maître du film de gangster, il réalise son premier long métrage *As Tears Go By* en 1988. L'obsession du temps marque déjà son deuxième long métrage *Nos années sauvages* (1990). Suivront *Les cendres du temps* (1994) où il déconstruit le cinéma de *wu xia pian* avec son chef opérateur attitré Christopher Doyle, *Chungking Express* (1994), le film de la reconnaissance internationale, *Les anges déchus* (1995), *Happy Together* (1997), film *queer* tourné en Argentine, et le succès mondial d'*In The Mood For Love* (2000), qui précède de peu le sommet de son œuvre *2046* (2004). *My Blueberry Nights* (2007) et *The Grandmaster* (2013) reviennent à des fondamentaux de sa filmographie.

Cinéaste du mental, Wong Kar-wai est connu pour sa pratique de l'improvisation, modifiant le point de vue et l'intrigue durant le tournage. Il peaufine indéfiniment ses jeux de lumières, multiplie les angles de prise de vues qui accueillent toutes les distorsions possibles. Il accorde beaucoup d'importance à la post-production durant laquelle il modifie les vitesses de tournage, accélérant ou décélérant les images. C'est à ce véritable styliste de l'image et du temps que nous aimerions consacrer nos analyses un semestre durant.



71

Chungking Express de Wong Kar-wai, 1995
© DR

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

Théorie et politique de la photographie

Garance Chabert

Cours théoriques

Semestre de printemps 2027

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.



72

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 2027

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' behaviors 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 recognize 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



73

Je suis un animal

Julie Enckell

Cours théoriques

Semestre de printemps 2027

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.



74

Flow, 2024, réalisation Gints Zilbalodis
© Gints Zilbalodis

Quand : vendredi de 10h30 à 12h
Lieu : bâtiment H, salle 1.20
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 2027

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 historiographique 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

75



Economie culturelle et créative

Olivier Glassey

Cours théoriques

Semestre de printemps 2027

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 ;
- 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.



76

Arts visuels numériques
© Unsplash

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

Domestic Psycho

Alexandra Midal

Cours théoriques

Semestre de printemps 2027

FR Cours transversal proposé uniquement aux étudiant-e-x-s de la filière Bachelor arts visuels et de la filière Bachelor 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-ric-e-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 ». ¹

Le cours fonctionne comme une machine à remonter le temps et invite à re-construire une histoire des arts écrite par les seul-es vainqueur-euse-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-es pour revisiter l'histoire en tant qu'am-i-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.

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

*Alexandra Midal, Domestic Psycho © Alexandra Midal-HEAD-Genève
& Benjamin Ben Kemoun*

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



Histoire de l'art (1960-1970)

Ileana Parvu

Cours théoriques

Semestre de printemps 2027



78

FR Cours proposé aux étudiant-e-x-s de toutes les filières sauf la filière Bachelor 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