

Catalogue des cours transversaux 2024 / 2025

Sommaire des cours pratiques

Semestre d'automne 2024

p.5	Game Design
p.6	Dessin-exploration
p.7	Créagir: Inventer la ville de demain
p.8	After all, love goes through the stomach
p.9	Expérimentation prototypage
p.10	VoixVoixVoix
p.11	P.A.G.E.S
p.12	Observer, imaginer, dessiner
p.13	PratiqueS Textiles
p.14	Création d'un storyboard
p.15	Images 3D
p.16	Machines animées: interactivité (Arduino) et code créatif
p.17	Moulage bases
p.18	Pratiques photographiques: extérieur
p.19	Pratiques photographiques: studio
p.20	Vidéo
p.21	Animation image par image: cours
p.22	Animation image par image: projet
p.23	Fonte à la cire perdue

Semestre d'automne 2024 & de printemps 2025

p.25	Cours d'introduction à la photographie numérique
p.26	Gravure
p.27	Sérigraphie: initiation et expérimentation
p.28	Laboratoire d'interactivité et programmation I
p.29	Laboratoire d'interactivité et programmation II

Semestre de printemps 2025

p.31	Narration ludique
p.32	Dessin-exploration
p.33	Dessin-recherche
p.34	Méthodes et création
p.35	Céramique: Bases
p.36	Céramique: Développement
p.37	Créativités artificielles
p.38	Festivals de cinéma: les clés pour y participer
p.39	Random noise: les bases du code pour la création
p.40	Introduction à la production d'un film
p.41	Mapping
p.42	Animation informatique: cours
p.43	Animation informatique: projet
p.44	Virtuelle réalité
p.45	Impression, expérimentation et hybridation

Sommaire des cours théoriques

Semestre d'automne 2024

p.47	Du cinéma à l'installation – Apichatpong Weerasethakul
p.48	Poétique du cinéma 2, 1950-2005
p.49 p.50	Dress to impress Ceci (n') est (pas) mon corps. Pouvoir et représentation de soi
p.51	Rédiger un texte de présentation de soi ou de son travail – Principes de base et mise en œuvre pour un projet personnel
p.52	Proof-of-Punk
p.53	Histoire et théorie de la vidéo
p.54	Design: concepts, formes et attitudes
p.55	Introduction aux théories critiques: études postcoloniales et décolonialité
p.56	Art des femmes et féminisme à partir des années 1960
p.57	NU
p.58	Panorama de la modernité: 1900-1945
p.59	Introduction to (writing) architecture
p.60	Formes filmiques et esthétiques du montage contemporaines

Semestre d'automne 2024 & de printemps 2025

p.62 p.63	Actualité de la recherche Introduction à l'intersectionnalité
p.64 p.65	Pratiques d'écriture Cours à l'Université de Genève

Semestre de printemps 2025

p.67	Une contre-histoire du cinéma: les femmes réalisatrices 2
p.68	Le Western, un genre en perpétuelle mutation
p.69	Théorie et politique de la photographie
p.70	Historiciser l'anthropocène – Une histoire de la présence humaine sur terre à travers des cartes
p.71	Introduction aux méthodes de recherche curatoriale
p.72 p.73	Domestic Psycho Histoire de l'art de la période contemporaine: 1960-1970
p.74	Art in society: an anthropological inquiry
p.75	Art and ecology

Cours
pratiques
Semestre
d'automne
2024

Game Design

Marion Bareil

5

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.

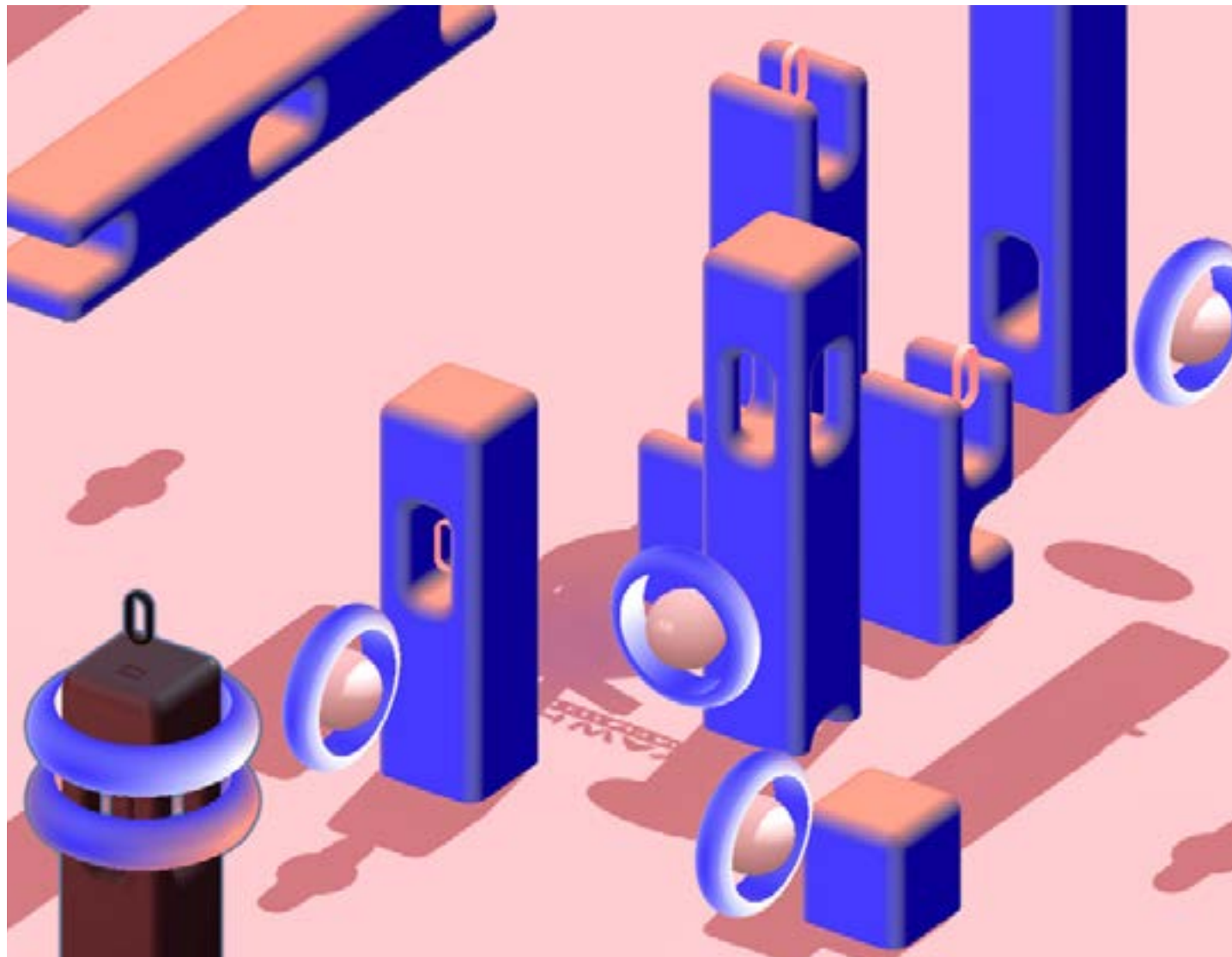
Ce cours transversal n'est pas orienté vers une discipline en particulier. Il vise plutôt l'élargissement de la définition même du jeu vers différents domaines et encourage l'expansion des sujets que les jeux peuvent traiter. Nous apprendrons à manier le langage du gameplay et à élaborer un concept de jeu et ses composantes fondamentales : boucle de jeu, mécaniques, courbes de difficulté, flow, design d'interaction. Nous apprendrons aussi à créer un système de jeu et à le concrétiser sous la forme d'un prototype – numérique et/ou physique.

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), de création de jeu numérique (Twine, Bitsy, Unity) et de prototypage physique (papier, ciseaux, peinture, tissus, impression 3D).

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

Encadrement :
Douglas Edric Stanley

Quand : Vendredi de 14h30 à 18h
Lieu : Bâtiment H, salle 3.13
Langue d'enseignement : français



Dessin-exploration

Pascal Berthoud

6

FR L'étude de la ligne, les mécanismes de l'évolution d'une forme, la recherche plastique et conceptuelle dans la représentation de volumes figuratifs ou abstraits, la spatialisation de formes à deux et trois dimensions, la matérialisation d'une idée et d'une intention par le dessin, le geste, ou encore le recours au dessin géométrique ou « d'expression » dans le processus de réalisation d'une image constituent les axes centraux de ce 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 2D et 3D). 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.



Quand : Mardi de 18h30 à 21h30
Lieu : Bâtiment D, salle 1.13
Langue d'enseignement : français

Créagir: Inventer la ville de demain

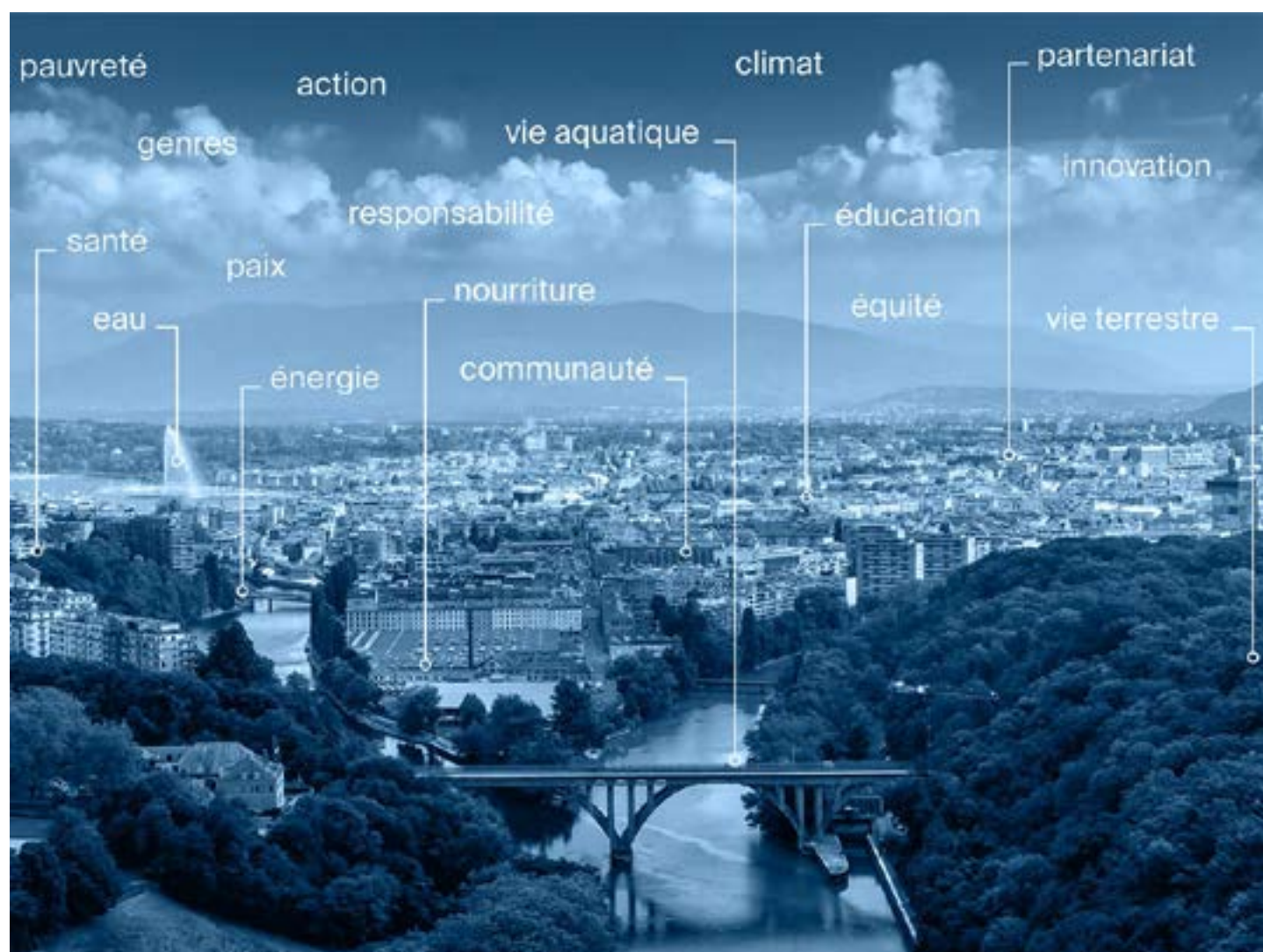
Yves Corminboeuf

7

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-rice-x-s de terrain concerné-e-x-s sont organisés.

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

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



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

Quand:

Atelier initiation:
5 jours du 9 au 13 septembre 2024
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 début
janvier 2025

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

8

ENG *"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 from 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.



Quand : Vendredi de 14h30 à 18h
Lieu : Bâtiment E,
salle «chez Georges»
Langue d'enseignement : anglais

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

Expérimentation prototypage Valentin Dubois

9

FR Ce cours permet aux étudiant-e-x-s d'acquérir les compétences techniques pour créer des fichiers numériques afin d'utiliser les machines à découpe numérique laser (Trotec) et à lame (Zund) 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 travailleront en groupes multidisciplinaires, seront encouragé-e-x-s à prendre des risques, à tester de nouvelles approches et à itérer sur leurs prototypes pour affiner leurs idées et obtenir des résultats concrets.

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



Quand : Vendredi de 14h à 17h30

Lieu : Bâtiment A,
atelier prototypage

Langue d'enseignement : français

VoixVoixVoix

Yan Duyvendak, Marie Jeger et Pierre Ripoll

10

FR Dans le cadre de ce cours, nous souhaitons explorer avec vous votre relation à vos voix et corps, par l'apprentissage du chant (polyphonique et choral) et à travers des jeux et des exercices de présence, de lâcher-prise et de dépassement du trac. Il s'agira ensuite d'apprendre à pitcher votre travail. Nous vous donnerons des outils de base de pose de voix et de prise de parole en public, puis d'écriture et de présentation de pitch, pour vos jurys, ou pour tout autre lieu où vous serez amené-e-x-s à parler en public. Et puis, nous chanterons!

L'enseignement est pensé sous forme d'ateliers pratiques et participatifs proposés par trois enseignant-e-x-s, parfois en alternance, parfois ensemble.

Indications pratiques:

Il est nécessaire de porter des habits souples d'entraînement. De l'eau est à prévoir.

Quand : Vendredi de 14h30 à 18h

Lieu : Bâtiment D, salle 2.01

Langue d'enseignement : français



Le larynx est formé de pièces cartilagineuses unies par des ligaments et mues par des muscles. Des filets nerveux moteurs lui sont fournis par le nerf récurrent et des filets sensitifs par le nerf laryngé supérieur. Une membrane muqueuse en tapisse l'intérieur.

P.A.G.E.S

Julie Enckell et Xavier Erni, en collaboration avec Rémi Brandon

11

FR Dans le cadre de ce cours transversal les étudiant-e-x-s travailleront en petits groupes à des projets qui se déploieront dans le salon du livre d'artiste et de l'imprimé P.A.G.E.S début février 2025. Il s'agira d'élaborer des propositions en fonction du contexte particulier de ce salon du livre d'artiste et de l'imprimé. On tiendra ainsi particulièrement compte de la nature des espaces, de la temporalité de l'événement, de l'accueil des publics et de la qualité du rendu.

Le champ des possibles interventions est large (performance, médiation, installation, atelier participatif, programmation musicale ou sonore, conférence/lecture, projection, défilé, exposition, etc.).

Les groupes seront chargés de concevoir, organiser, monter, présenter et animer les projets durant le salon. Ils développeront des compétences professionnalisantes de gestion de projet proches de celles d'une commande : dessin de projet, planification, respect du contexte et du budget, montage, etc. La participation au cours implique une permanence durant le salon.

Une visite en novembre 2024 au salon Volumes à Zurich est également prévue.



Quand : Vendredi de 8h30 à 12h
Lieu : Bâtiment H, salle 2.14
Langue d'enseignement : français

Observer, imaginer, dessiner

Joëlle Gagliardini

12

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

Indications pratiques :

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



Quand : Vendredi de 14h30 à 18h

Lieu : Bâtiment D, salle 1.13

Langue d'enseignement : français

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

PratiqueS Textiles

Magdalena Gerber

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, la teinture ou la peinture. La deuxième partie est réservée à la réalisation d'un projet personnel lié à la pratique artistique/de design de chaque étudiant-e-x.

Le cours combine apports théoriques et pratiques et permet une expérimentation immédiate des diverses techniques. À la fin du semestre, chaque étudiant-e-x propose une présentation ou un accrochage qui reflètent ses recherches personnelles.



Quand : Vendredi de 8h30 à 12h
Lieu : Bâtiment D,
salle 2.01 coupole
Langue d'enseignement : français

Création d'un storyboard Raphaël Haab

14

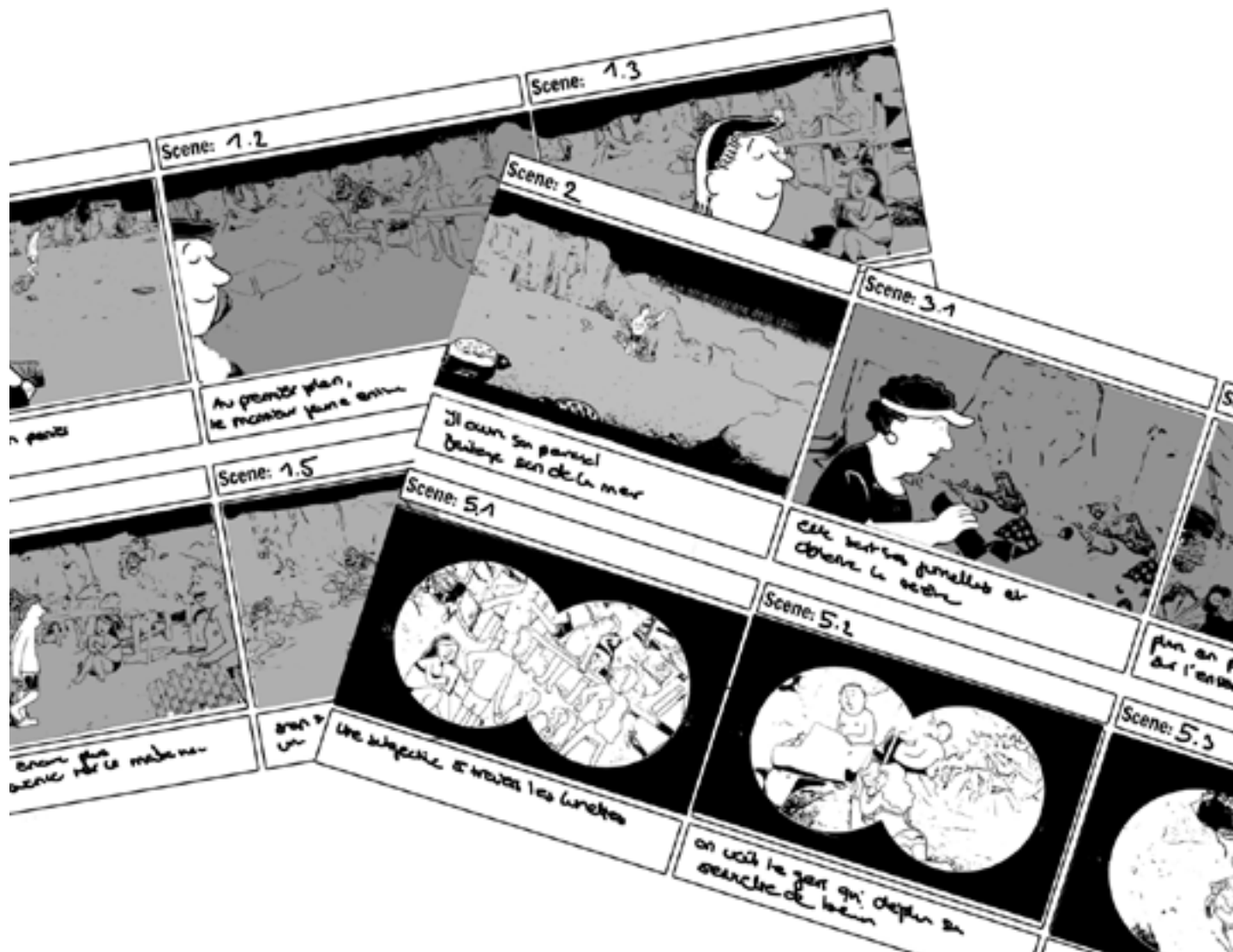
FR Vous avez déjà une idée ou une histoire de court-métrage à l'esprit que vous souhaitez réaliser, mais vous ne savez pas encore comment la raconter en images ? Ce cours est fait pour vous ! Il a pour objectif la création d'un storyboard qui pourra être utilisé dans le cadre d'un projet personnel ou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

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

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

Indications pratiques :

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



Quand : Vendredi de 14h30 à 18h
Lieu : Bâtiment A, salle 1.13
Langue d'enseignement : français

Images 3D

Claudy Iannone

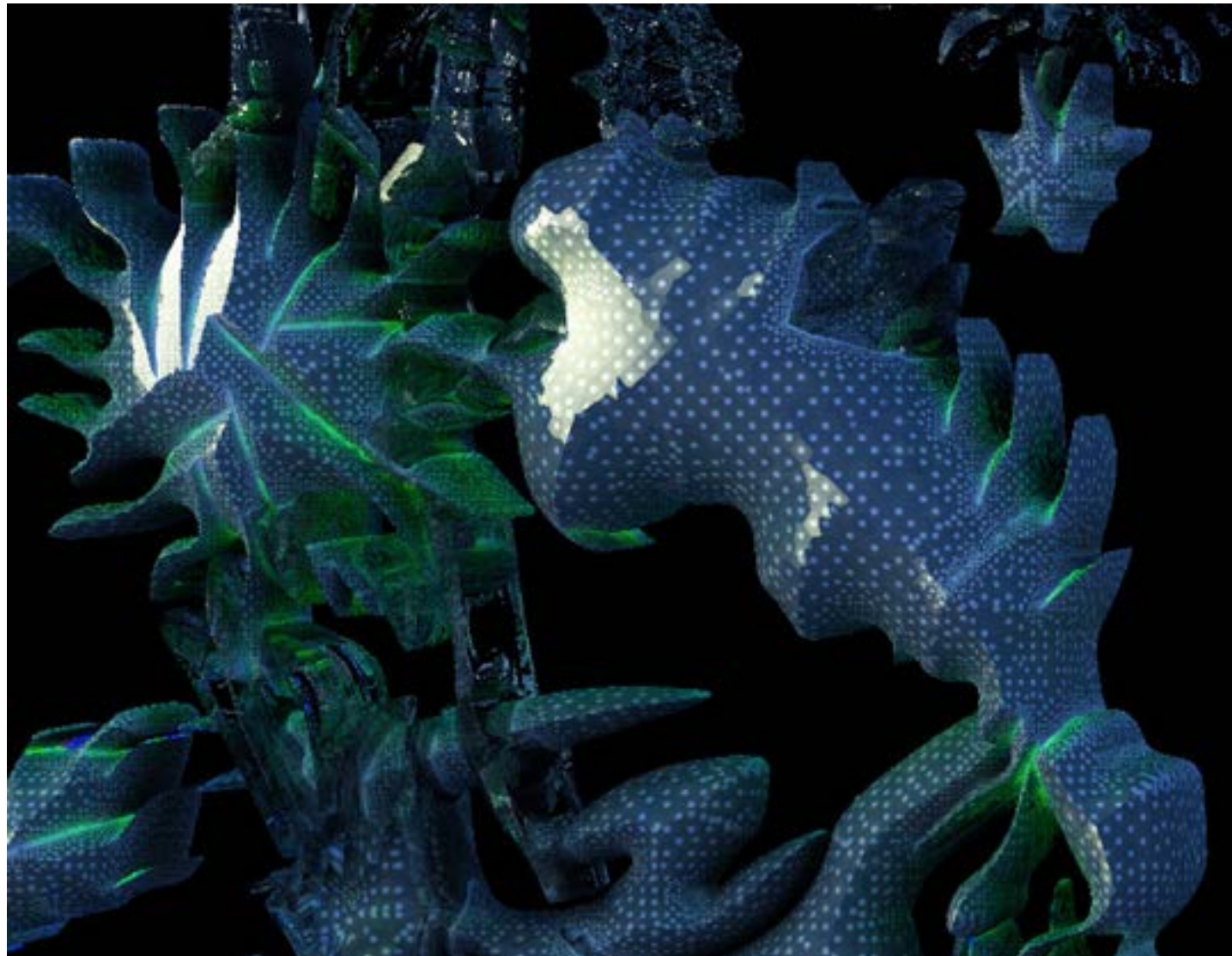
15

FR Couramment utilisé dans les domaines de l'animation, des jeux vidéo, du cinéma, du motion design et de tous types de visualisation, le logiciel Blender permet notamment de modéliser, texturer, animer et réaliser des simulations et d'effectuer des rendus d'images statiques ou animées d'objets 3D.

Ce cours permet à l'étudiant-e-x de se familiariser avec ce logiciel et d'explorer les bases de la création d'images 3D afin de mener à bien un projet 3D simple.

Le cours vise en particulier à : découvrir l'univers de l'imagerie 3D ; appréhender les techniques de modélisation, de textures, d'éclairage et de mise en place de caméras ; gérer les différentes méthodes de rendus ; et exporter des images statiques et de courtes séquences d'animation.

Des apports théoriques et techniques permettent à l'étudiant-e-x de réaliser une série d'exercices, en passant par les différentes étapes nécessaires à la création d'images et d'animations tridimensionnelles.



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

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

Machines animées: interactivité (Arduino) et code créatif

Vytas Jankauskas

16



Quand : Vendredi de 8h30 à 12h
Lieu : Bâtiment A, salle S.22
(Pool numérique)
Langues d'enseignement :
français et anglais

FR Ce cours conçoit la technologie comme un médium créatif.

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

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

L'objectif final sera de proposer une mini-installation élaborée grâce aux compétences acquises dans le cadre du cours. Cette installation, si elle est pertinente et fonctionnelle, sera présentée dans la salle du Pool numérique durant la journée portes ouvertes du 18 janvier 2025.

ENG *This course sees technology as a creative medium. The first part of the course will be devoted to studying the history of digital art, analysing the works, and learning about the hardware and software that artists and designers choose for their ideas.*

In the second part of the course, we will explore the basics of programming, starting from scratch with an Arduino microcontroller, to make the digital interact with the physical world. We will as well explore more complex tools such as the Raspberry Pi.

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

The final objective will be to propose a mini-installation developed using the skills acquired during the course. This installation, if it is relevant and functional, will be presented in the Digital Pool room during the Open Day on 18 January 2025.

Moulage bases

Aline Morvan

17

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.

Quand: Vendredi de 8h30 à 12h
ou de 14h à 17h30
Lieu: Bâtiment D, salle du CERCCO
Langue d'enseignement: français



Moule en plâtre en 8 parties destiné
au coulage de porcelaine.
© Aline Morvan

Pratiques photographiques : extérieur

Aurélie Pétrel

18

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



Quand : Vendredi de 8h30 à 12h
Lieu : Bâtiment A,
Pool photographie
Langue d'enseignement : français

Pratiques photographiques : studio

Aurélie Pétrel

19

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

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

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

Indications pratiques :

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

Quand : Vendredi de 14h30 à 18h
Lieu : Bâtiment A,
Pool photographie
Langue d'enseignement : français



Vidéo

Claude Piguet

20

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

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

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

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

Indications pratiques :

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



Quand : Vendredi de 8h30 à 12h
Lieu : Bâtiment A, salle 2.01
Langue d'enseignement : français

Animation image par image : cours Olivier Riechsteiner

21



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

FR Ce cours a pour objectif l'acquisition des techniques de base de l'animation, image par image. Trois techniques sont abordées : l'animation de papiers découpés, le dessin animé sur papier et l'animation d'objets. L'animation de papiers découpés permet une approche intuitive de l'animation. Le but est de découvrir les différentes possibilités de l'animation image par image. Avec le dessin animé sur papier, l'approche de l'animation est plus mentale. Le mouvement peut être créé dessin après dessin (technique « straight ahead ») ou il peut être planifié à l'avance (technique « pose to pose »), l'animation étant alors séparée en plusieurs pistes. L'animation d'objets met en œuvre l'expérience acquise avec les deux techniques précédentes, tout en mobilisant la prise de vue d'objets dans l'espace et l'éclairage. L'enseignement comprend des projections de courts métrages d'animation et des apports théoriques et pratiques. De petits exercices et mini-projets personnels et collectifs sont demandés. Leurs sujets sont libres. Une projection d'évaluation a lieu à la fin du semestre.

Indications pratiques :

Les étudiant-e-x-s sont encouragé-e-x-s à apporter leur ordinateur portable.

ENG *The aim of this course is to acquire the basic techniques of animation, frame by frame. Three techniques are covered : cut-paper animation, paper animation, and object animation.*
Paper-cut animation offers an intuitive approach to animation. The aim is to discover the different possibilities of frame-by-frame animation.
With paper animation, the approach to animation is more mental. Movement can be created drawing by drawing ("straight ahead" technique), or it can be planned in advance ("pose to pose" technique), in which case the animation is separated into several tracks.
Object animation builds on the experience gained with the previous two techniques, while mobilising the shooting of objects in space and lighting.
The teaching includes screenings of short animated films and theoretical and practical input. Small exercises and mini-projects, both personal and collective, are required. The subjects are free. An assessment screening takes place at the end of the semester.

Practical informations :

Students are encouraged to bring their own laptops.

Animation image par image : projet Olivier Riechsteiner

22



Quand : Vendredi de 14h30 à 18h
Lieu : Bâtiment A, salle S.12
Langue(s) d'enseignement :
français et anglais

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. Le sujet est libre.

L'enseignement prend la forme d'un suivi de projet. Lors du premier cours, les étudiant-e-x-s rendent un document PDF qui présente leur projet. Le cours propose ensuite un calendrier de réalisation en 3 parties : préparation (pré-production), réalisation (production) et montage (post-production). Ce calendrier peut être suivi, ou non, selon la nature du projet. 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 semestre.

Indications pratiques :

Les étudiant-e-x-s sont encouragé-e-x-s à apporter leur ordinateur portable.

ENG *This course is designed for students who already have experience in stop-motion 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. The subject is free.*

Teaching takes the form of project follow-up. In the first class, students hand in a PDF document presenting their project. The course then proposes a 3-part production schedule : preparation (pre-production), realisation (production) and editing (post-production). This schedule may or may not be followed, depending on the nature of the project. At the end of the preparation phase, students give a short presentation of their project for discussion with their colleagues. An evaluation screening takes place at the end of the semester.

Practical informations :

Students are encouraged to bring their own laptops

Fonte à la cire perdue 23

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.



Quand : Vendredi de 8h30 à 12h
Lieu : Bâtiment D, salle S.36
Langue d'enseignement : français

Cours pratiques

Semestre
d'automne
2024 & de
printemps
2025

Cours
pratiques

Semestre
automne
2024 &
printemps
2025

Cours d'introduction à la photographie numérique

Yvan Alvarez

25

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, etc.); 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, etc.); initiation à l'editing et à la retouche numérique via Photoshop et Lightroom; et initiation à la lecture d'images et à l'élaboration d'un langage photographique personnel.

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



Quand : Mercredi de 18h30 à 20h
Lieu : Bâtiment A,
salle pédagogique et studios du
Pool photographie
Langue d'enseignement : français

Gravure

Noémie Degen

26

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

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

Informations pratiques :

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

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

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

Practical informations :

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



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

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

Sérigraphie : initiation 27

et expérimentation

Nadia Hedjazi

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

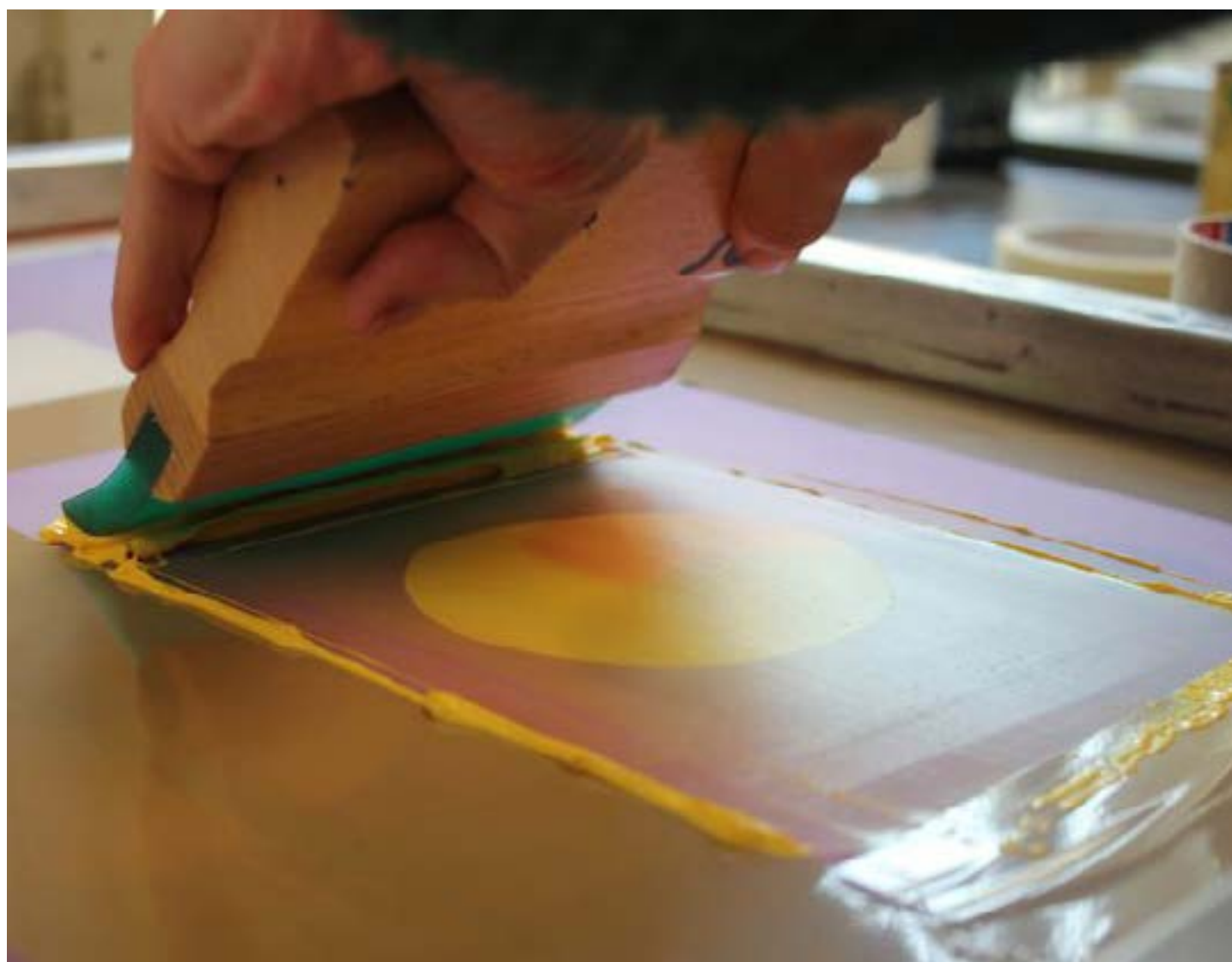
À travers un enseignement technique et pratique, les étudiant-e-x-s s'initient au procédé de sérigraphie par le biais d'une expérimentation artistique par groupes de deux sous la forme d'un petit livre narratif.

L'étape suivante consiste à accompagner l'étudiant-e-x, à travers un suivi personnalisé, dans la réalisation pratique de son travail personnel.

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 la sérigraphie.

Indications pratiques :

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



Quand : Vendredi de 8h30 à 12h
Lieu : Bâtiment H, salle S.15
Langue d'enseignement : français

Laboratoire d'interactivité et programmation I

Daniel Zea

28

FR Ce cours propose d'acquérir les connaissances de base pour programmer des plateformes interactives mêlant son et image (vidéo, image générative, 3D).

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, performance, conception d'objets mobiles, pièces audiovisuelles, mapping ou lutherie numérique.

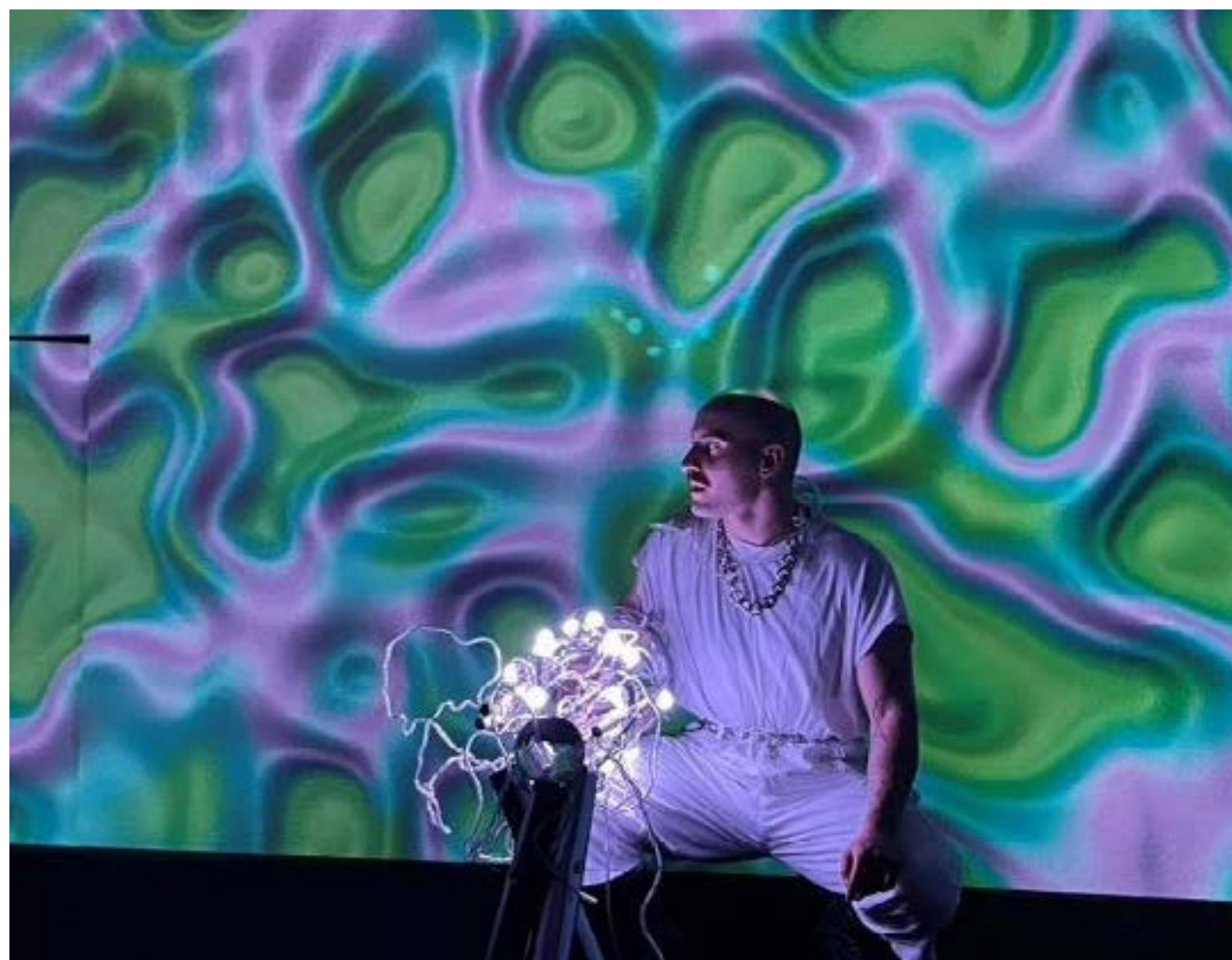
Essentiellement axé sur le codage à partir d'objets graphiques, ce cours aborde également des sujets théoriques au travers de l'analyse d'œuvres d'artistes numériques.

ENG *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 concentrates 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 digital lutherie.

The course focuses primarily on coding using graphic objects, but it also addresses theoretical issues through the analysis of digital artists' works.



Quand : Lundi de 18h30 à 21h30
Lieu : Bâtiment A, salle 1.11
Langues d'enseignement :
français et anglais

Laboratoire d'interactivité et programmation II

Daniel Zea

29

FR Ce cours est destiné uniquement aux étudiant-e-x-s qui ont suivi « Laboratoire d'interactivité et programmation I ». Il propose un approfondissement des stratégies de programmation des plateformes interactives mêlant son et image (vidéo, image générative, 3D).

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, performance, conception d'objets mobiles, pièces audiovisuelles, mapping ou lutherie numérique.

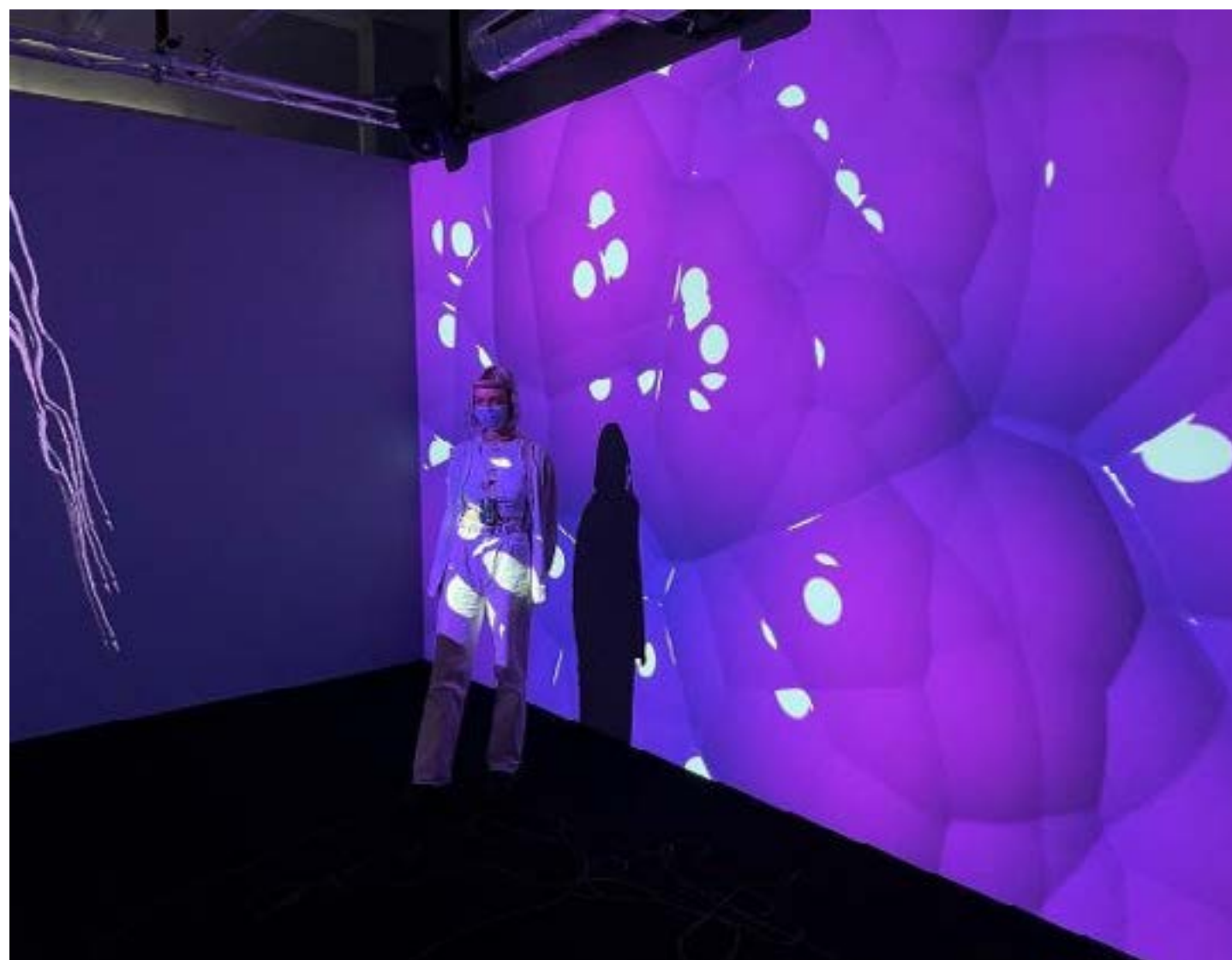
Essentiellement axé sur le codage à partir d'objets graphiques, ce cours aborde également des sujets théoriques au travers de l'analyse d'œuvres d'artistes numériques.

ENG *This course is intended only for students who have taken "Interactivity and Programming Laboratory I". It offers an in-depth look at programming strategies for interactive platforms blending sound and image (video, generative image, 3D).*

The construction of systems to connect the physical and computer worlds is also covered (sensors, motors, micro-controllers, etc.). The course concentrates 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 digital lutherie.

The course focuses primarily on coding using graphic objects, but it also addresses theoretical issues through the analysis of digital artists' works.



Quand : Lundi de 18h30 à 21h30
Lieu : Bâtiment A, salle 1.11
Langues d'enseignement :
français et anglais

Cours
pratiques
Semestre
de printemps
2025

Narration ludique

Marion Bareil

31

FR La narration interactive permet au public de participer et d'influencer le résultat d'une histoire. Elle prend de nombreuses formes : jeux vidéo, livres, bandes dessinées, 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. Nous allons aussi explorer et comprendre le principe de la narration procédurale.

Les médiums utilisés sont :

- Outils d'écriture
- Outils de conception UI/UX (Figma, Adobe XD, In Vision)
- Outils de création d'image (numériques et traditionnels)
- Outils 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 ».



Encadrement :
Douglas Edric Stanley

Quand : Vendredi de 14h30 à 18h
Lieu : Bâtiment H, salle 2.14
Langue d'enseignement : français

Dessin-exploration

Pascal Berthoud

32

FR L'étude de la ligne, les mécanismes de l'évolution d'une forme, la recherche plastique et conceptuelle dans la représentation de volumes figuratifs ou abstraits, la spatialisation de formes à deux et trois dimensions, la matérialisation d'une idée et d'une intention par le dessin, le geste, ou encore le recours au dessin géométrique ou « d'expression » dans le processus de réalisation d'une image constituent les axes centraux de ce 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 2D et 3D). 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.



Quand : Vendredi de 8h30 à 12h
Lieu : Bâtiment D, salle 1.13
Langue d'enseignement : français

Dessin-recherche

Pascal Berthoud

33

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 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 », de la couleur ou de celle d'une série cohérente de dessins. La technique de « la mise au carreau » sera notamment utilisée pour construire une image à différentes échelles. La restitution d'une image par le dessin, la dissolution d'un sujet par différents procédés graphiques et l'élaboration d'une narration graphique constitueront autant de thématiques spécifiques qui permettront aux étudiant-e-x-s de saisir les potentialités multiples du dessin.



Quand : Mardi de 18h30 à 21h30
Lieu : Bâtiment D, salle 1.13
Langue d'enseignement : français

Réalisation dans le cadre de l'atelier
« Dessin - recherche », 2023, Sam Massard,
crayon de couleur sur papier
© Pascal Berthoud - HEAD - Genève

Méthodes et création 34

Yves Corminboeuf



Quand : Vendredi de 14h30 à 18h
28 février, 7,14 et 21 mars
+ travail personnel
Séjour de travail :
1 au 4 mai 2025 aux
Pléiades, Suisse
(CHF 200)

Lieu : Bâtiment E – 2.20
Langue d'enseignement : français

FR La créativité ! vous la côtoyez tous les jours, mais comment la favoriser ?

Quelle est la différence 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 propose d'acquérir des connaissances sur les divers processus créatifs, vous permettant de développer et d'améliorer votre méthode personnelle de travail.

Le cours est articulé en deux parties. La première comprend quatre cours avec des apports théoriques sur le déroulé d'un projet. La seconde permet d'explorer et d'acquérir des outils spécifiques à travers le développement d'un projet (travail pratique) dans le cadre d'un séjour aux Pléiades.

Nous aborderons la méthodologie de la création sur trois plans :

Opérationnel

Définition du cadre dans lequel se développe un projet et mise en place des outils adaptés à la conduite de celui-ci.

- Nous allons apprendre à organiser un projet, tant sur le plan du temps que sur le plan de la gestion des ressources : cadre, finances, matières, partenariats, stratégie de communication, etc.

Méthodes

Apprendre les diverses méthodes créatives et comprendre son fonctionnement personnel en terme de créativité.

- Le cours aborde les quatre grandes familles de méthodes : empirique, analytique, thématique et fonctionnelle.

Domaines

Compréhension des divers domaines dans lesquels l'approche créative des métiers d'arts est transposable : arts visuels, design, éco-conception, durabilité, services, social, etc.

- Nous verrons les phases d'un projet permettant de définir où et comment agir pour optimiser les opportunités et diminuer les freins.

Céramique : Bases

Magdalena Gerber

35

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 constituent autant de thématiques qui seront abordées. Les étudiant-e-x-s exploreront également les techniques de surfacage comme l'émaillage, l'inlay et l'impression laser céramique ainsi que l'utilisation des fours afin d'atteindre une certaine autonomie dans leur travail. Le cours alternera des apports théoriques, des visites et des exercices pratiques.

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

Informations pratiques :
Ce cours comprend une visite du Musée Ariana.



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

Céramique: Développement Magdalena Gerber

36

FR Les étudiant-e-x-s qui ont déjà une connaissance des matériaux et des techniques de la céramique* trouveront dans ce cours un espace de développement pour leur projet personnel. Iels réaliseront un ou plusieurs objets, sculptures ou installations en mobilisant les techniques et les méthodologies utiles. Chaque projet bénéficiera d'un encadrement adapté, de soutien à la réflexion conceptuelle et d'assistance durant les diverses étapes de la réalisation. Des discussions individuelles et des présentations en groupes rythmeront le travail.

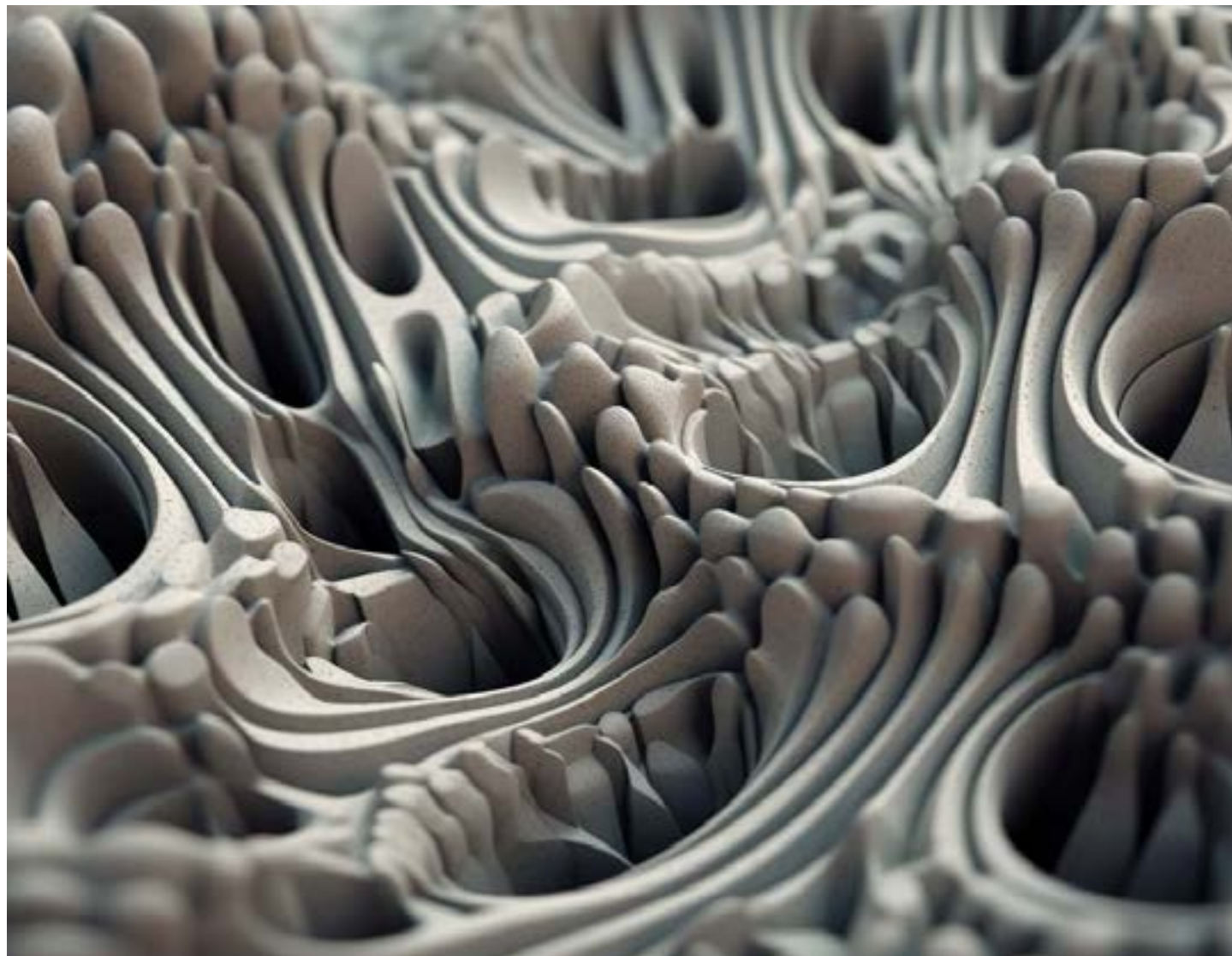
*Ce cours est destiné uniquement aux étudiant-e-x-s qui ont déjà une expérience en céramique et souhaitent développer des projets. Les étudiant-e-x-s sans expérience préalable qui s'inscriraient quand même seront désinscrit-e-x-s et réinscrit-e-x-s à un autre cours selon les places disponibles.



Quand : Vendredi de 14h30 à 18h
Lieu : Bâtiment D, CERCCO
Langue d'enseignement : français

Créativités artificielles 37

Guillaume Helleu & Chloé Michel



Quand : Vendredi de 8h30 à 12h
Lieu : Bâtiment A, salle S.22
(Pool numérique)
Langue d'enseignement : français

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

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

Festivals de cinéma: les clés pour y participer

Anita Hugi & Delphine Jeanneret

38

FR Ce cours transversal propose une approche critique des principaux enjeux culturels, politiques et économiques qu'implique la diffusion d'œuvres cinématographiques et audiovisuelles. Quels types d'œuvres 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 œuvre audiovisuelle, son public et sa-on auteur-rice-x? Comment les festivals s'adaptent-ils aux changements des habitudes des spectateur-rice-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 œuvres 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-rice-x-s de festivals et d'autres métiers liés à la diffusion d'œuvres cinématographiques. Les étudiant-e-x-s peuvent ainsi créer leur propre stratégie de diffusion pour des œuvres audiovisuelles, préparer le matériel nécessaire à la diffusion d'une œuvre audiovisuelle, s'exercer à présenter des films en public et comprendre les enjeux de programmation dans les festivals.

Quand: Mardi de 18h30 à 20h
Lieu: Bâtiment D, salle R.23
Langue d'enseignement: français

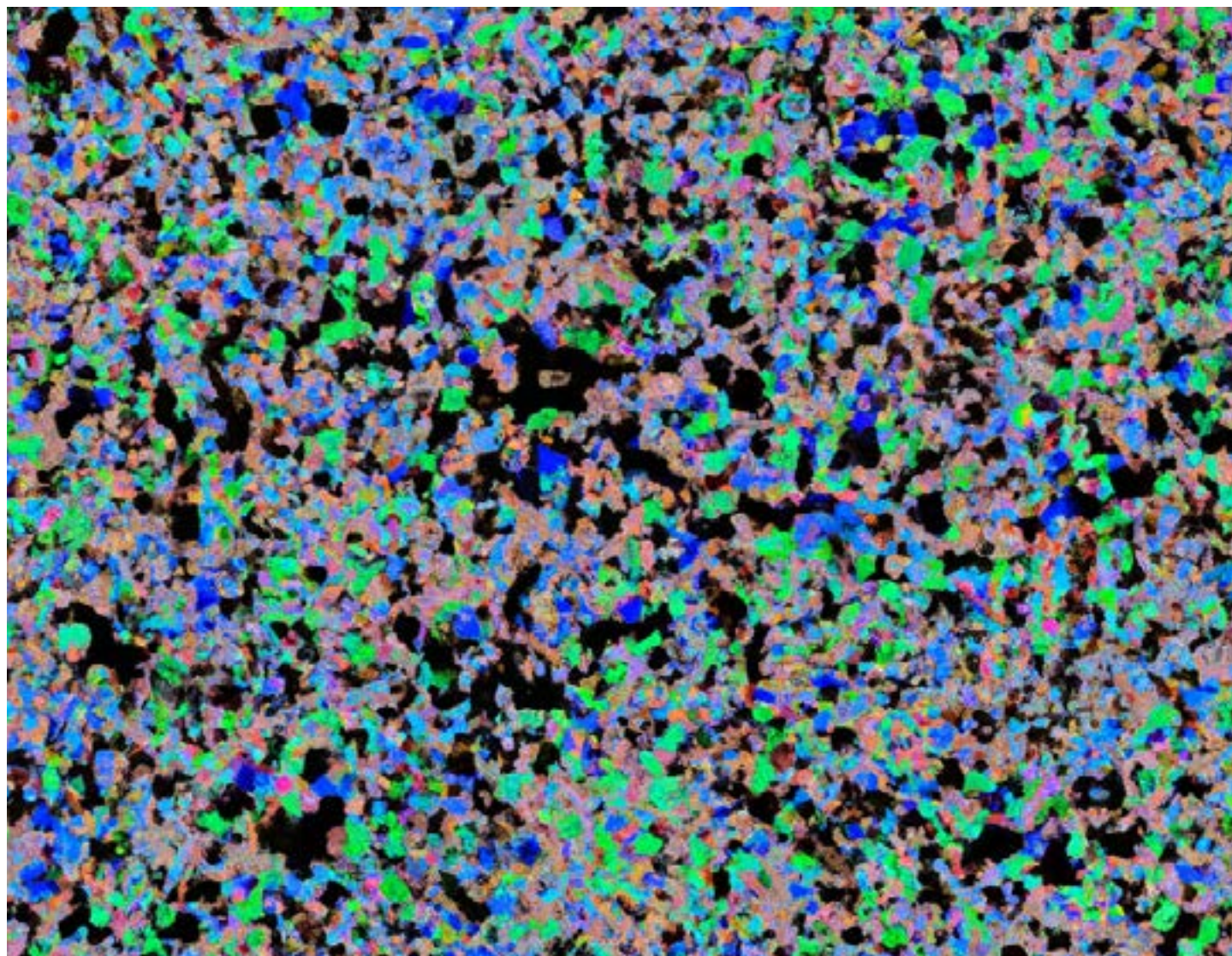


The Loft Cinema (Arizona, USA)
© Mamta Popat

Random noise: les bases du code pour la création

Vytas Jankauskas

39



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

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

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

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

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

ENG

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

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

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

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

Introduction à la production d'un film

Palmyre Badinier

40

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

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

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

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

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

Quand : Vendredi de 12h30 à 14h
Lieu : Bâtiment A, salle 5.24
Langue d'enseignement : français

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



Mapping

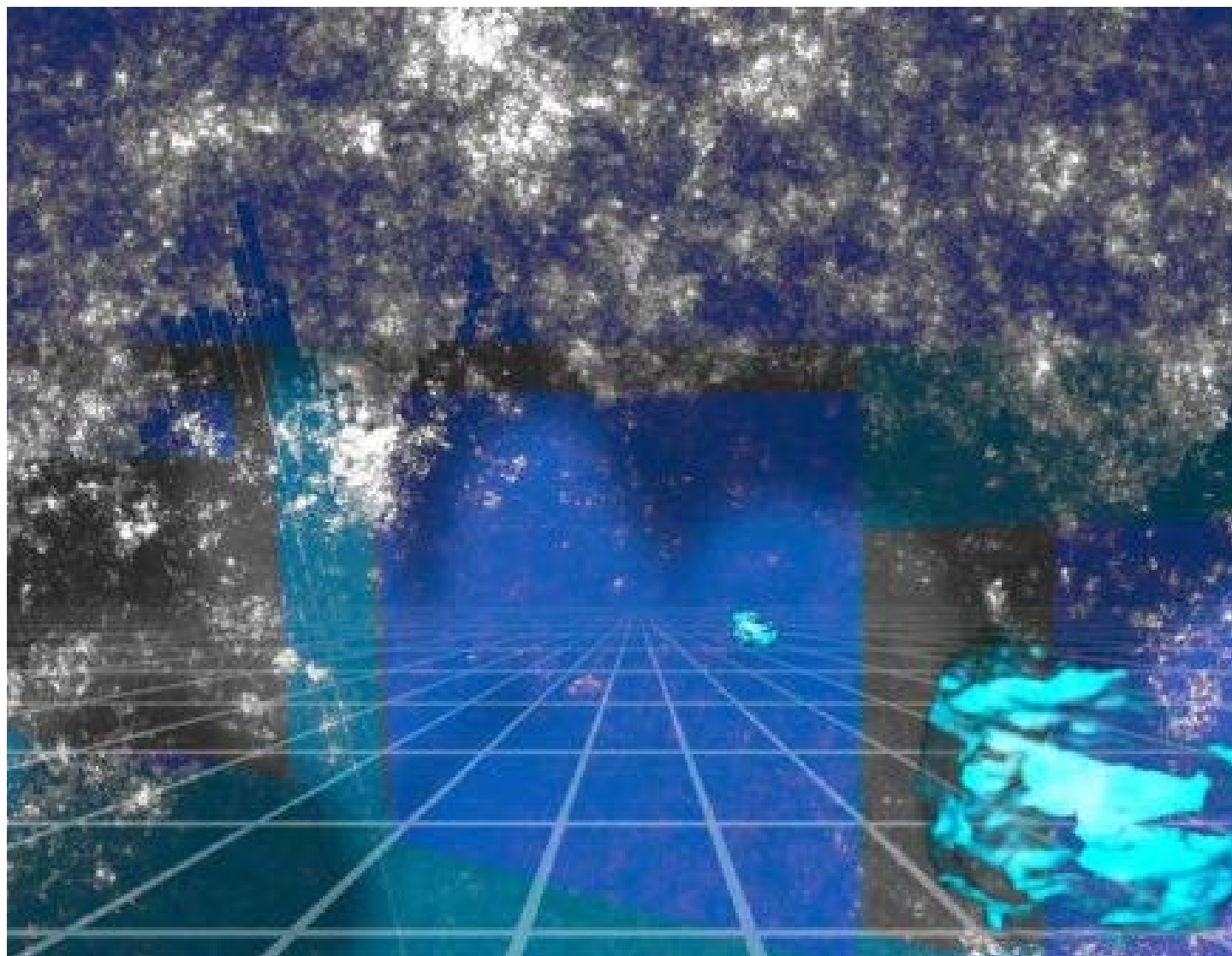
Laurent Novac & Camille de Dieu

41

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

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

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



Quand : Vendredi de 8h30 à 12h
Lieu : Bâtiment E, salle 2.20
Langue d'enseignement : français

Animation informatique : cours Olivier Riechsteiner

42



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

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 » (3D). Avec « TVPaint », une application professionnelle de dessin animé, nous utilisons une tablette graphique et explorons les possibilités offertes par ces deux outils. Avec « After Effects », nous pratiquons l'animation informatique 2D. Des exercices progressifs, allant du niveau débutant à moyen, sont proposés. Ils couvrent aussi bien les paramètres d'animation de base que les possibilités d'incrustation avec des masques et une « green box ». Avec « Blender », une application 3D gratuite, nous découvrons les bases de la modélisation et de l'animation 3D à travers la réalisation d'un projet. L'éclairage, les matériaux et le « mappage » d'images sur des formes 3D enrichissent ce projet. L'enseignement comprend des projections de courts métrages d'animation, des apports théoriques et pratiques et des exercices individuels, qui peuvent être librement adaptés, techniquement et/ou visuellement.

Indications pratiques :

Les étudiant-e-x-s sont encouragé-e-x-s à apporter leur ordinateur portable.

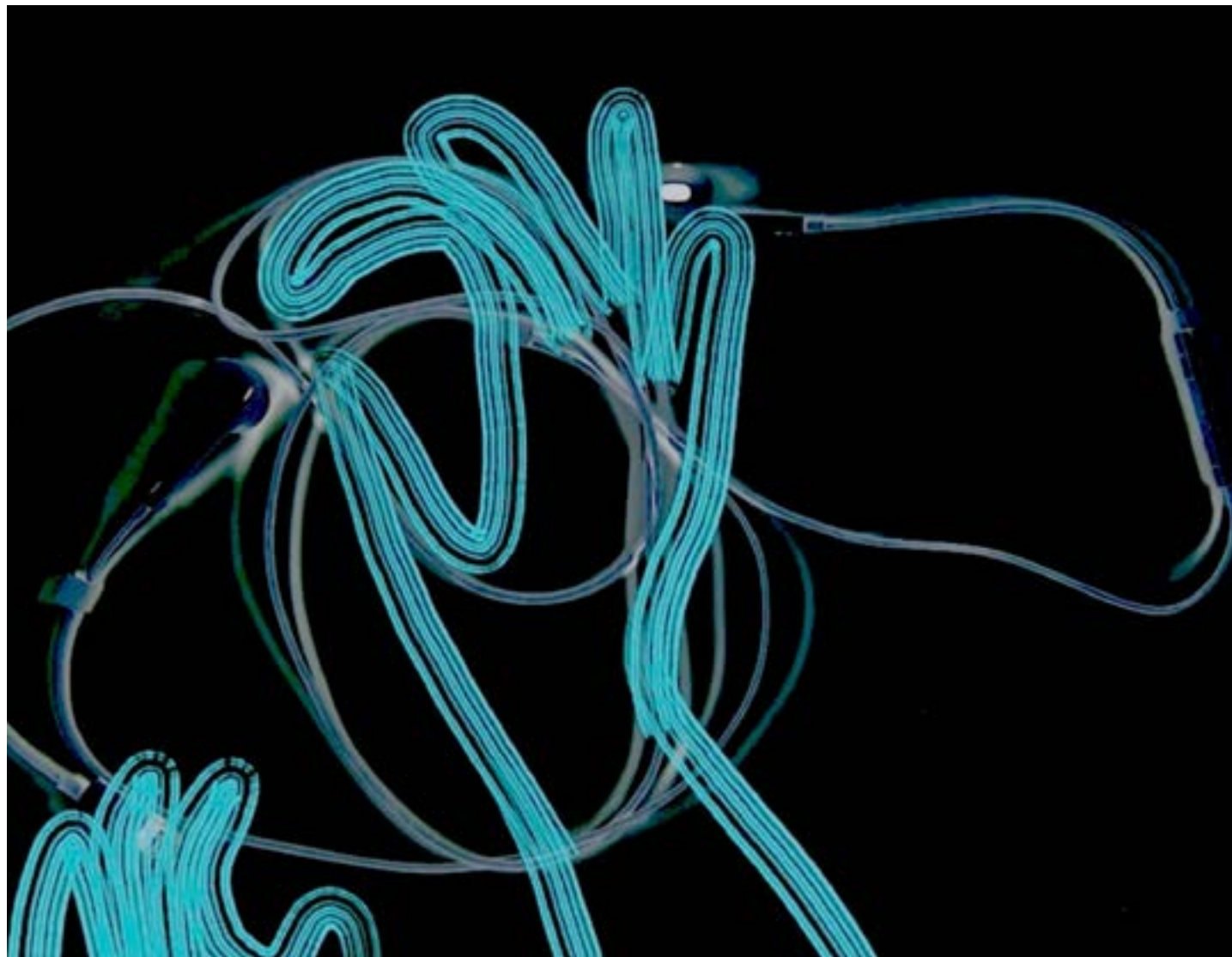
ENG *The aim of this course is to provide a basic understanding of computer animation. Three applications are covered : "TVPaint," "Adobe After Effects" and "Blender" (3D). With "TVPaint", a professional cartoon application, we use a graphics tablet to explore the possibilities offered by these two tools. With "After Effects," we practice 2D computer animation. Progressive exercises, from beginner to intermediate level, are proposed. They cover both basic animation parameters and overlay possibilities using masks and a green box. With "Blender," a free 3D application, we discover the basics of 3D modeling and animation through the realization of a project. Lighting, materials, and the mapping of images onto 3D shapes enrich this project. Teaching includes screenings of short animated films, theoretical and practical input, and individual exercises, which can be freely adapted, technically and/or visually.*

Practical informations :

Students are encouraged to bring their laptop.

Animation informatique : projet Olivier Riechsteiner

43



Quand : Vendredi de 14h30 à 18h
Lieu : Bâtiment A, salle S.12
Langue(s) d'enseignement :
français et anglais

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. Le sujet est libre.

L'enseignement prend la forme d'un suivi de projet. Lors du premier cours, les étudiant-e-x-s rendent un document PDF qui présente leur projet. Le cours propose ensuite un calendrier de réalisation en 3 parties : préparation (pré-production), réalisation (production) et montage (post-production). Ce calendrier peut être suivi, ou non, selon la nature du projet. 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 semestre.

Indications pratiques :

Les étudiant-e-x-s sont encouragé-e-x-s à apporter leur ordinateur portable.

ENG *This course is designed for students who already have experience in computer 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. The subject is free.*

Teaching takes the form of project follow-up. In the first class, students hand in a PDF document presenting their project. The course then proposes a 3-part production schedule: preparation (pre-production), realisation (production) and editing (post-production). This schedule may or may not be followed, depending on the nature of the project. At the end of the preparation phase, students give a short presentation of their project for discussion with their colleagues. An evaluation screening takes place at the end of the semester.

Practical informations :

Students are encouraged to bring their own laptops

Virtuelle réalité

Simon Senn

44

FR Ce cours propose une prise en main du logiciel Unity et de différents logiciels 3D (Agisoft Metashape, Character Creator, stable diffusion, Unreal Engine et Maya). L'expérimentation de plusieurs méthodes de modélisation et de reconstruction de volumes (scan 3D et photogrammétrie) sert de base au développement d'expériences interactives en réalité virtuelle et en réalité mixte.

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

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



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

Impression, expérimentation et hybridation

Julien Tavelli

45

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

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

Les étudiant-e-x-s, réparti-e-x-s par groupes, auront l'opportunité de développer un projet personnel sous la forme de feuilles imprimées au format 50 x 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.



Quand : Vendredi de 8h30 à 12h
Lieu : Bâtiment H, salle S.04
Langue d'enseignement : français

Cours
théoriques
Semestre
d'automne
2024

Du cinéma à l'installation — Apichatpong Weerasethakul Bertrand Bacqué

47



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

FR Dans ce cours-séminaire, nous nous plongerons dans l'œuvre multi-primée du réalisateur thaïlandais Apichatpong Weerasethakul, couronné en 2010 par une Palme d'or au Festival de Cannes pour *Oncle Boonmee*, celui qui se souvient de ses vies antérieures.

Diplômé en architecture en 1994, Apichatpong Weerasethakul a obtenu un Master à l'école des Beaux-Arts de Chicago en 1997. Après avoir réalisé quelques courts métrages expérimentaux, il a fondé Kick The Machine afin de produire ses propres projets et ceux d'autres cinéastes thaïlandais. Son premier long métrage, *Mysterious Object at Noon* (2000), porte en germe l'essentiel de son œuvre: un récit non linéaire où la fiction flirte avec le documentaire, faisant la part belle à l'imaginaire populaire. Suivront *Blissfully Yours* (2002), sur sa passion pour le cinéma, *Tropical Malady* (2003), sur la sexualité et ses peurs, *Syndromes and a Century* (2006) qui raconte l'histoire de ses parents médecins, *Oncle Boonmee* (Palme d'or en 2010) ou *Memoria*, prix du jury à Cannes en 2021. Durant ces deux décennies, Weerasethakul a également travaillé sur des courts métrages et des installations.

Dans l'ensemble de son œuvre, plastiquement fascinante, de mêmes thèmes reviennent: le mélange entre bouddhisme et contes populaires, les rapports entre nature et société humaine, la cohabitation entre le rêve ou encore l'imaginaire et la mythologie.

Dans ce cours-séminaire, nous étudierons principalement ses longs métrages, sans oublier d'évoquer ses installations qui sont travaillées par les mêmes questions.

Chaque film sera présenté par un-e-x ou deux étudiant-e-x qui sélectionneront de courts extraits et les analyseront.

Poétique du cinéma 2 48

1950-2005

Bertrand Bacqué



Quand : Mardi 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

FR Afin de renouveler l'approche de l'histoire du cinéma, nous présenterons un-e-x cinéaste par cours, façon de traverser les grands courants et les grandes cinématographies nationales d'une manière différente. D'Orson Welles à Jia Zhang-ke, il s'agira à chaque fois d'envisager la genèse d'une écriture cinématographique et de voir comment une forme fait sens dans telle ou telle œuvre, tout en s'affranchissant des codes esthétiques dominants. Nous partirons ainsi de la première modernité, au lendemain de la seconde guerre mondiale, puis traverserons les nouvelles vagues ou le cinéma italien des années soixante, sans oublier les grandes réalisatrices comme Agnès Varda ou Chantal Akerman. Nous envisagerons enfin le world cinema avec Abbas Kiarostami ou Hou Hsiao-hsien. Nous analyserons des séquences clés de leurs principaux films et évoquerons les dimensions historiques, techniques et économiques qui les ont vus naître, pour mieux comprendre comment pense le cinéma. Au-delà d'un corpus cinématographique précis, de dates essentielles ou de figures tutélaires, il s'agira de repérer des formes cinématographiques et la façon dont elles se sont fixées ou transformées pour constituer le langage cinématographique que nous connaissons aujourd'hui. Chaque séance sera accompagnée de textes de référence, qu'ils soient signés par des critiques, des historien-ne-x-s ou des théoricien-ne-x-s du cinéma. Le cours se prolongera par la projection d'un long métrage du ou de la cinéaste évoqué-e-x. La présentation de ce film sera assurée par un-e-x étudiant-e-x.

Dress to impress

Camille Farrah Buhler

49

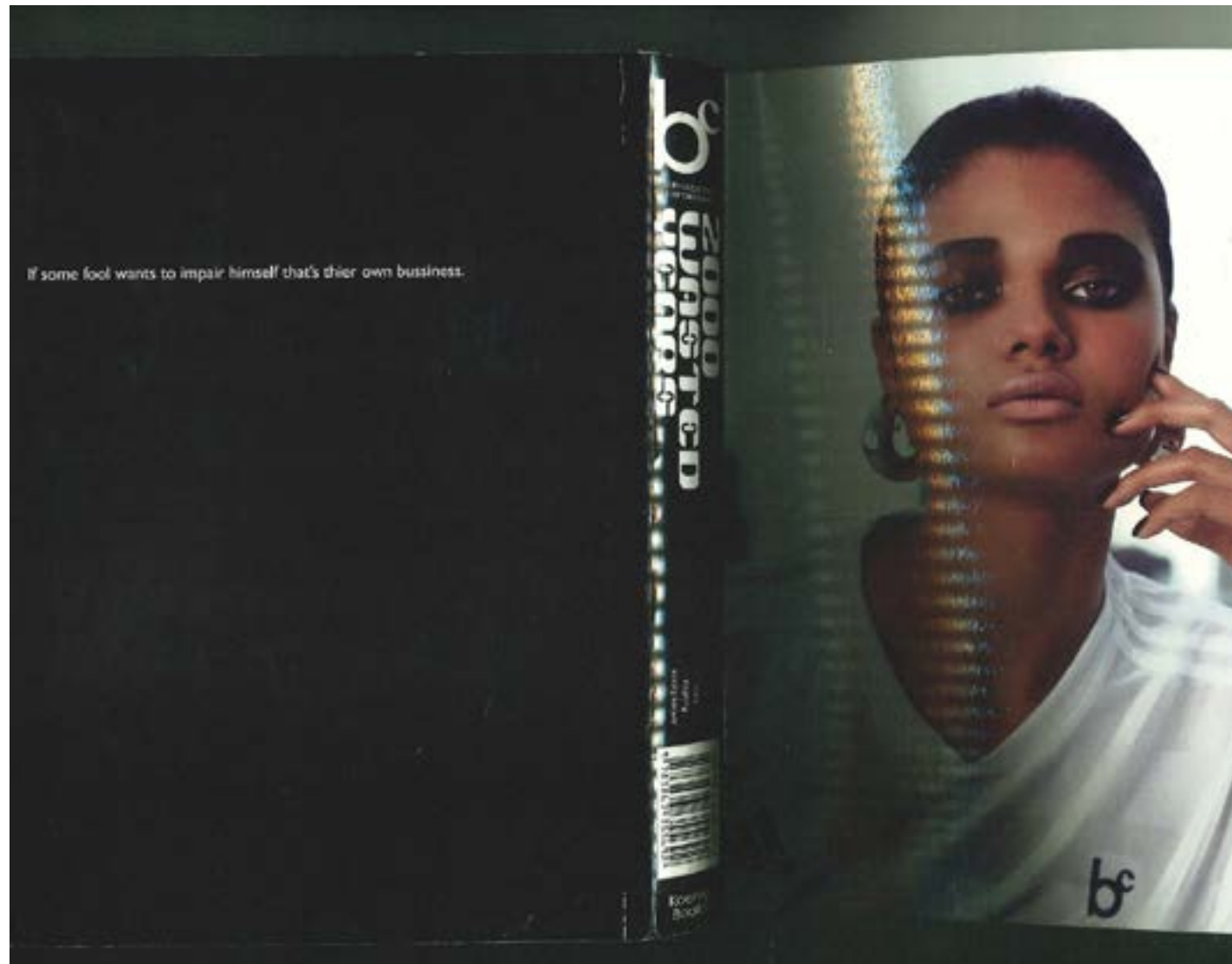
FR *"One might very well say that fashion is the most universally despised/loved creature in society, apart from the celebrity and the policeman."*

Bernadette Corporation, 2000 Wasted Years, 2000

Dans un premier temps, ce séminaire vous proposera 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 sont-ils encore si souvent opposés dans notre société occidentale 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 sémio-logique 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-e-x-s issu-e-x-s 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 qu'il s'agit toujours d'un choix politique faisant de nous des sujets à part entière. Il s'agira ainsi simultanément de réfléchir à la manière dont iels occupent cette position et d'y poser un regard critique.

Quand: Vendredi de 10h30 à 12h
Lieu: Bâtiment D, salle R.10
Langue d'enseignement: français



Bernadette Corporation, 2000 Wasted Years, 2000

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

50

FR Ce cours transversal aborde la représentation du corps féminin dans les formes de l'art contemporain sous l'angle des rapports de pouvoir. Nous nous intéresserons en particulier à celui exercé par le regard, pour montrer comment une dissymétrie des regards conditionne la perception du genre et des sexualités dans le champ de la représentation, tout en façonnant le grand récit de l'histoire de l'art. En prenant appui sur des textes fondateurs de cette révolution (John Berger, Laura Mulvey, Iris Marion Young, etc.), nous nous interrogerons d'abord sur les canons de la représentation construite par le regard masculin ou « male gaze » et sur le hors champ qu'elle impose en faisant l'omission de l'expérience du corps. Nous nous pencherons ensuite sur les modalités de réappropriation du regard par les artistes à l'appui d'exemples d'autoreprésentation tirés de la peinture, du dessin, de la performance, de la littérature ou encore du cinéma. Nous observerons ainsi comment l'autoportrait, l'écriture du réel, la parodie, le jeu de rôle, ou encore le collage constituent des moyens de se réapproprier le territoire de la représentation du corps.



Quand: Vendredi de 12h30 à 14h
Lieu: Bâtiment E,
salle Barthélémy Menn
Langue d'enseignement: français
(lectures en anglais et français)

Ana Mendieta,
Untitled from Silueta series in Mexico, 1976
© Petegorsky/Gipe.

Rédiger un texte de présentation de soi ou de son travail

– Principes de base et mise en œuvre pour un projet personnel

Gilles Forster

51

FR 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-ricer-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.



Quand : Vendredi de 14h30 à 16h
Lieu : Bâtiment E,
salle Barthélémy Menn
Langue d'enseignement : français

Proof-of-Punk

Guillaume Helleu

52

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 :

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



Quand : Mercredi de 18h30 à 20h
Lieu : Bâtiment E,
salle Georges Addor
Langue d'enseignement : français

Histoire et théorie de la vidéo

Geneviève Loup

53

FR Le cours se concentre sur les usages artistiques du film et de la vidéo et les réponses apportées aux utopies technologiques comme vecteurs de cohésion sociale. En porte-à-faux par rapport à l'économie de production industrielle, l'avant-garde identifie dans l'expérience collective du cinéma un nouveau modèle de réception pour l'art, alors même que ses expérimentations violentent l'état de distraction provoqué par le défilement des images. Dans l'après-guerre, ce sont les narratifs hollywoodiens et les rôles identitaires qui sont dégradés par les rituels des sous-cultures du cinéma indépendant américain. Alors que la vidéo apparaît dans le contexte des mouvements contestataires des années 1960, les artistes politisent les médias publics en développant une télévision participative. En contrepoint, les actions performatives investissent la captation immédiate pour explorer différentes mises en scène de soi. Au croisement de pratiques hétérogènes, la vidéo est investie comme un moyen de déconstruire les systèmes de représentation et les dispositifs de visionnement des images animées. Lorsque la vidéo est intégrée dans les lieux d'exposition, les installations spatialisent les relations avec les réalités extérieures. Par ailleurs, les pratiques contemporaines de l'appropriation détectent dans l'ordre symbolique des films populaires, de la publicité et des reportages d'actualité, les résidus des expressions réprimées de l'altérité.



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

Dara Birnbaum, Technology/Transformation:
Wonder Woman, 1978-1979, bande vidéo, 5'50",
© Dara Birnbaum

Design: concepts, formes et attitudes

Florence Marguerat

54



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

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

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

Dans ce cours d'introduction à l'histoire du design nous aborderons différentes notions qui fondent le design actuel dans sa diversité, en prenant appui sur des repères historiques pour interroger des pratiques contemporaines. Chaque séance sera l'occasion d'explorer un sujet spécifique à travers une approche du design et de son histoire, à la croisée de l'esthétique, du politique et du poétique.

Le cours présentera plusieurs courants et démarches (fonctionnalisme, design radical, anti-design, design spéculatif, co-design, etc.), invitant les étudiant-e-x-s à se questionner sur leur pratique personnelle et à situer leur culture disciplinaire dans un contexte plus vaste, celui d'une culture du design.

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

Introduction aux théories critiques : études postcoloniales et décolonialité

Nayansaku Mufwankolo

55

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

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

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

Quand: Vendredi de 14h30 à 16h30
Lieu: Bâtiment H, salle 1.20
Langues d'enseignement:
français et anglais

ENG *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 intersects 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 and will examine 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 thus aims 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.

Art des femmes et féminisme à partir des années 1960

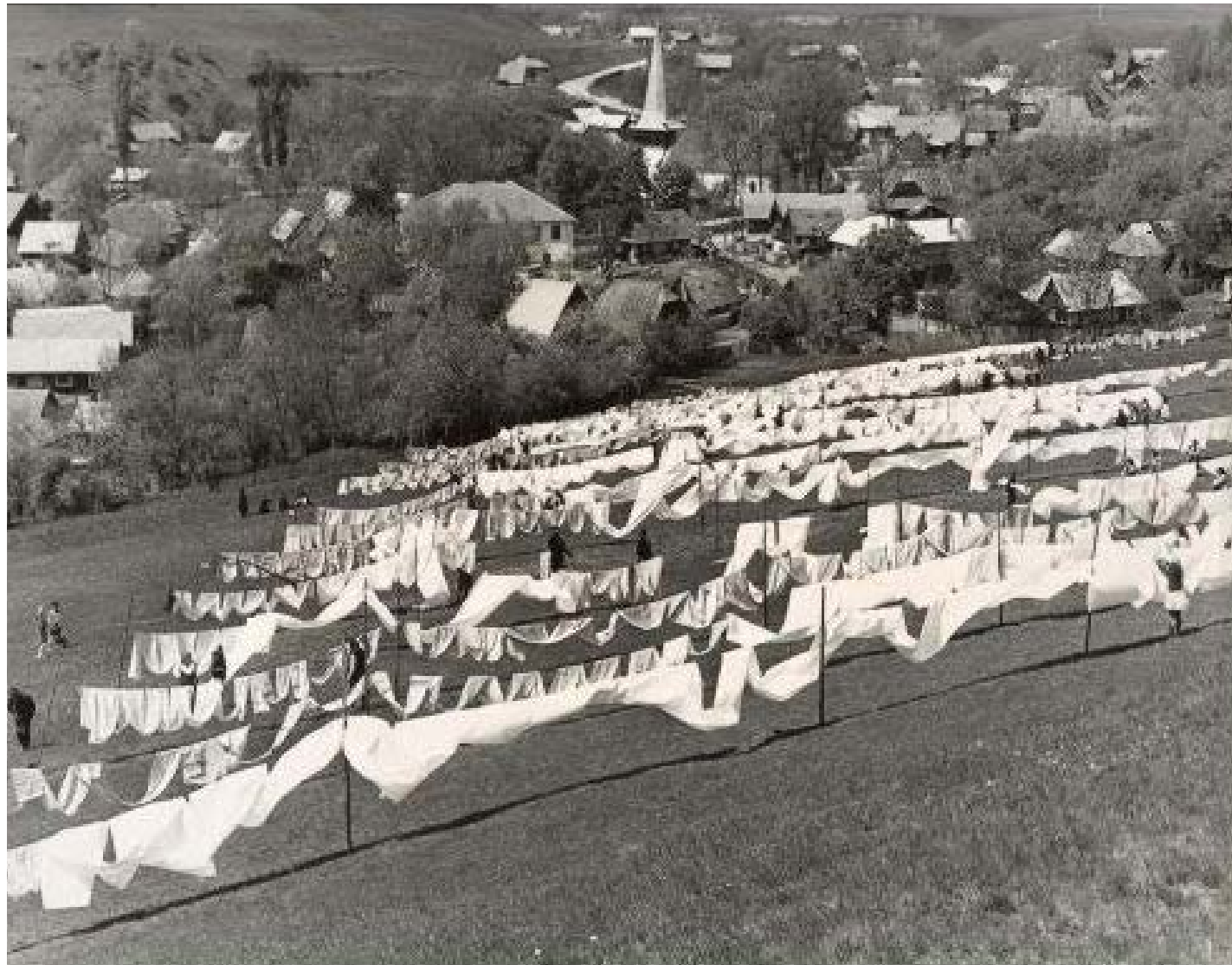
Iléana Parvu

56

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

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

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



Quand: Vendredi de 14h30 à 16h
Lieu: Bâtiment H, salle 2.14
Langue d'enseignement: français

NU

Claude-Hubert Tatot

57



Quand : Mercredi de 18h30 à 20h
Lieu : Bâtiment D, salle R36
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 en explore certaines facettes, du dessin d'académie à la photographie coloniale, du grand genre héroïque aux petits maîtres érotiques, du body-art au défilé de mode, du cinéma au théâtre ou à la danse. Vénus préhistoriques ou de Botticelli, Kouros ou hermaphrodite, nus de Michel-Ange voilés par Da Volterra et dévoilement intime des mannequins de Rick Owens, *Origine du monde* de 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

58

FR 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.

Quand: Vendredi de 10h30 à 12h
Lieu: Bâtiment D, salle R 36
Langue d'enseignement: français

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



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

Introduction to (writing) architecture Roberto Zancan

59

ENG This seminar is designed to provide non-architecture students with an understanding of contemporary critical writing in architecture.

Participants will produce written contributions on a weekly basis. Each week, the course will involve the screening of videos, which summarize certain aspects of architecture. In the first part of the course, the instructor will comment on the videos, highlighting salient topics. In the second part, the students will be in charge of discussing the topics addressed based on the assigned reading and their written contributions.

The topics will encompass the origins and archetypes of architecture, the relationship between architecture and the 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 architecture, environmental art, Gesamtkunstwerk, and performance. The seminar will be held in English as 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 to be able to express their views and knowledge in contemporary language.



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

*This course is offered to students of all programmes **except for interior architecture***

Formes filmiques et esthétiques du montage contemporaines

Olivier Zuchuat

60

FR Dans ce cours, nous analyserons des séquences de films contemporains de fictions qui proposent des formes filmiques et des esthétiques de montage singulières. Certains films fractionnent les dialogues au sein de structures de découpage régulières tandis que d'autres font usage des structures et de figures de montage variées au sein de plans longs (plan-séquence, plan-tableau, plan-situation, etc.). D'autres encore font appel à des structures qui perturbent – par disséminations, boucles ou labyrinthes – la chronologie du récit. En effectuant un incessant va-et-vient entre micros-structures filmiques (plan, coupe, raccord, point de montage) et dynamiques globales, nous tenterons de relier ces pratiques de montage à l'esthétique générale de ces films contemporains aux genres très variés. Qu'est-ce que ces structures de montage permettent de raconter, notamment en lien avec les fragmentations et discontinuités qui structurent tant les espaces et les temporalités du monde contemporain que les perceptions que l'on peut s'en faire ?

Après une introduction au montage classique (Ingmar Bergman, Alfred Hitchcock, John Huston), nous nous intéresserons progressivement à des réalisateur-rice-x-s proposant des esthétiques de montages non « conventionnelles » (Yasujirō Ozu, John Cassavetes, Robert Bresson). Il s'agira ensuite d'analyser tant les formes filmiques que les esthétiques de montage et d'intra-montage) de cinéastes contemporain-e-x-s aussi divers-es que Céline Sciamma, Michelangelo Frammartino, Angela Schanelec, Pedro Costa, Chantal Akerman, Béla Tarr, Roy Andersson, Lucrecia Martel, Lav Diaz, Tsai Ming-liang, Hu Bo ou encore Xu Bing. Les esthétiques de montage de séries telles que *Peaky Blinders* ou encore de la mini-série *Small Axe* de Steve McQueen seront également abordées.

Quand: Vendredi de 8h30 à 11h30
Lieu: Bâtiment Général-Dufour,
salle de projection 03 au sous-sol
(Robert Kramer)
Rue du Général-Dufour 2,
1204 Genève
Langue d'enseignement: français

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



Hu Bo, *An Elephant sitting still*, 2018
© Dongchun Films

Cours théoriques

Semestre
d'automne
2024 & de
printemps
2025

Actualité de la recherche Anthony Masure

62

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

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

À titre d'exemple, voici quelques-uns des thématiques envisagées en 2024-2025 : intelligence artificielle, histoire de l'art féministe, design des applications de rencontre, jeu vidéo et sciences sociales, histoire des logiciels de création, design humanitaire, architecture du réemploi, etc.

Indications pratiques :

Le cours nécessite un niveau de français soutenu. Certaines séances peuvent être données en anglais.

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

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



Quand : Mercredi de 12h15 à 13h45
Lieu : Bâtiment E, salle Georges Addor et Université de Genève (site de l'IFAGE, Place des Augustins 19) en alternance
Langue d'enseignement : français (niveau soutenu exigé)

Introduction à l'intersectionnalité

Nayansaku
Mufwankolo

63

Quand: Vendredi de 10h à 12h
Lieu: Bâtiment D, salle R.10
Langues d'enseignement:
français et anglais

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

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

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

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

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

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

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

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

Cours
théoriques

Semestre
automne
2024 &
printemps
2025

Pratiques d'écriture

Fabienne Radi

64

FR Ce cours s'adresse à tous les étudiant-e-x-s qui s'intéressent à l'écriture créative, à la littérature et au texte en général – qu'ils aient ou non déjà une pratique d'écriture. C'est autant un atelier d'écriture où l'on expérimente des pratiques qu'un salon de lecture où l'on discute de textes. Les étudiant-e-x-s seront amené-e-x-s à écrire des textes brefs en s'inspirant d'exemples présentés en cours (écrivain-e-x-s, artistes, poètes, performers, conférencier-e-x-s) et en empruntant des formes diverses (anecdotes, listes, faits divers, fables, modes d'emploi, recettes, résumés de quatrième de couverture, pitches, etc.) Le cours comprendra également des échanges avec des auteur-ric-e-x-s invité-e-x-s aux Mondes Parlés (deux rencontres par semestre) en collaboration avec l'atelier d'écriture d'Emmanuelle Pireyre.



Quand: Vendredi de 8h30 à 12h
Lieu: Bâtiment A, salle M01
Langue d'enseignement: français

William Wegman, Reading two books,
1971 (postcard)
© William Wegman

Cours à l'Université de Genève

65



UNIVERSITÉ
DE GENÈVE

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/>

Pour ce faire, 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 s'annoncer auprès du service des examens de l'UNIGE pour valider l'inscription. Contact : Raffaella Miele
raffaella.miele@unige.ch / 022.379.79.40

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.

ENG *Instead of a transversal theoretical course, you may attend a course in the School of Humanities of the University of Geneva. To do so, please :*

The list of courses offered by the School of Humanities is available at :

<https://www.unige.ch/lettres/en/etudes/enseignements/>

1. *Contact the instructor offering the course you are interested in to seek their agreement and register with the UNIGE Examinations Service to validate registration. Contact : Raffaella Miele
raffaella.miele@unige.ch / 022.379.79.40*

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
théoriques
Semestre
de printemps
2025

Une contre-histoire du cinéma : les femmes réalisatrices 2

Bertrand Bacqué

67



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

FR Dans le sillage des lectures féministes fondamentales consacrées au cinéma (signées Laura Mulvey, Françoise Audé, Geneviève Seigner ou, plus récemment, Iris Brey), nous consacrerons ce semestre à des femmes réalisatrices afin de constituer une contre-histoire du cinéma dans laquelle ces cinéastes retrouveraient une visibilité longtemps ignorée.

Au-delà des exemples canoniques d'Alice Guy, d'Agnès Varda ou de Chantal Akerman, ce sera l'occasion de découvrir (ou de redécouvrir) les œuvres de Shirley Clarke, Jane Campion, Sofia Coppola, Claire Denis, Mati Diop, Ann Hui, Kira Muratova, Ursula Meier, Carole Roussopoulos ou encore Céline Sciamma.

Dans chaque cas, nous analyserons et contextualiserons un de leurs films tout en mettant en lumière les thématiques féministes. Nous insisterons particulièrement sur le point de vue singulier que leur « regard féminin » apporte aux réalités intimes, sociales ou politiques qu'elles décrivent. Nous nous attacherons plus particulièrement à leur perspective sur les mœurs, la féminité et la masculinité, la sororité, le désir, le plaisir, le patriarcat, la question du genre, etc. Nous nous pencherons aussi sur leur approche de la mise en scène et leur manière de nous faire ressentir l'expérience féminine, un rapport au corps dé-fétichisé, quand bien même fût-il érotisé. Seront aussi prises en compte les difficultés de production et de diffusion qu'elles ont pu connaître en leur temps, voire aujourd'hui encore.

Chaque film sera présenté par un-e-x ou deux étudiant-e-x qui sélectionneront de courts extraits et les analyseront.

Le Western, un genre en perpétuelle mutation

Bertrand Bacqué

68

FR Dans ce cours-séminaire, nous reviendrons sur l'un des genres fondamentaux du cinéma américain : le western. De ses origines, au tout début du vingtième siècle, à nos jours, c'est un genre qui a toujours été en mouvement. Nous explorerons ses fondements esthétiques et moraux, des années 1900 (Edwin S. Porter) aux années 1920 (John Ford, Raoul Walsh), son retour en grâce entre les années 1940 et 1950 après une décennie de désaffection, l'âge des classiques (Howard Hawks, Anthony Mann ou Budd Boetticher) et ses différentes déclinaisons, modernes (Sergio Leone, Sam Peckinpah, Clint Eastwood) ou post-modernes (Jim Jarmush, Quentin Tarantino).

De fait, chaque époque a revisité le western avec des préoccupations sociales et politiques différentes. Pur divertissement spectaculaire puis patriotique à ses débuts, le western en vient à dénoncer le racisme dès les années 1960 (John Ford encore) et le génocide des amérindiens dans les années 1970, tout en constituant comme un écho à la guerre du Vietnam (Arthur Penn). Il aborde aussi de front la question de l'homosexualité autrefois refoulée (Ang Lee, Jane Campion), ou le point de vue des femmes sur un monde construit à la gloire de l'homme blanc (Kelly Reichardt, Chloé Zhao). Une démonstration exemplaire que tout genre est malléable et s'inscrit dans son temps. Chaque film sera présenté par un-e-x ou deux étudiant-e-x qui sélectionneront de courts extraits et les analyseront.

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



John Ford, La prisonnière du désert, 1956
© John Ford

Théorie et politique de la photographie

Garance Chabert

69

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 médium 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 s'articulent d'abord autour de 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.

Quand: Vendredi de 12h30 à 14h
Lieu: Bâtiment D, salle R.10
Langue d'enseignement: français



Barbara Kruger, Sans titre (A picture is worth more than a thousand of words), 1992
© Barbara Kruger

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

Gilles Forster

70

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 une réflexion historiographique, ce cours a également 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.

Quand: Vendredi de 12h30 à 14h
Lieu: Bâtiment E,
salle Barthélémy Menn
Langue d'enseignement: français



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

Introduction aux méthodes de recherche curatoriale

Doreen Mende

71



Quand: Vendredi de 14h30 à 16h30

Lieu: Bâtiment A salle M.01

Langue d'enseignement:
français et anglais

FR Le séminaire se déroulera en français et en anglais et utilisera la « traduction » comme méthode de production de connaissances et de participation active. S'appuyant sur le livre récemment publié *Archives on Show Revoicing, Shapeshifting, Displacing - A Curatorial Glossary* (2022), chaque session sera structurée autour d'un mot-clé spécifique qui nous permettra d'explorer les possibilités, les problèmes et les pratiques de la recherche curatoriale. Les mots-clés choisis incluront la « démocratie », les « publics inachevés », la « répétition », « être impliqué-e-x », le « transculturel », le « transhistorique », la « constellation », le « métabolisme », la « solidarité », l'« écoute », etc. Le séminaire proposera la lecture/traduction de textes courts de Homi Bhaba, Talal Afifi, Haytham El Wardany, Julie Ault, Rosi Braidotti, Stefan Nowotny, Marion von Osten, Magdalena Tyzlik-Carver, Monica Juneja, Beatrice von Bismarck ou encore Tina Campt. Il examinera également des pratiques artistiques et curatoriales telles que celles de Jesse Darling, Ferash Publishing et Kapwani Kiwanga.

ENG The seminar will be held in French and English using "translation" as a key method of knowledge production and active participation. Building on the recently published book *Archives on Show Revoicing, Shapeshifting, Displacing - A Curatorial Glossary* (2022), each session will be structured around a specific keyword that allows us to explore the possibilities, problems, and practices of curatorial research. Keywords will include "democracy," "unfinished publics," "rehearsal," "being implicated," "transcultural," "transhistoric," "constellation," "metabolism," "solidarity," "listening," etc. The seminar will include the reading / translation of short texts by Homi Bhaba, Talal Afifi, Haytham El Wardany, Julie Ault, Rosi Braidotti, Stefan Nowotny, Marion von Osten, Magdalena Tyzlik-Carver, Monica Juneja, Beatrice von Bismarck, Tina Campt, among others. It will also look closely at artistic and curatorial practices such as those of Jesse Darling, Ferash Publishing, and Kapwani Kiwanga.

Cours
théoriques

Semestre
printemps
2025

Domestic Psycho

Alexandra Midal

72

FR Par des gros plans, des portraits, des événements de la culture populaire, 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, ce cours magistral propose, à travers une approche de détective, 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 fonctionne comme une machine à remonter le temps et invite à re-construire une histoire des arts écrite par les seuls vainqueurs qui ont oublié à dessein tout ce qu'ils 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, et designers et artistes s'en trouvent mieux équipé-e-x-s pour revisiter l'histoire en tant qu'ami-e-x-s des ignoré-e-x-s et des humilié-e-x-s. «Domestic Psycho» fait ainsi un pas de côté et revendique l'importance des points de vue personnels, inédits et révolutionnaires.



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

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

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

Cours
théoriques

Semestre
printemps
2025

Histoire de l'art de la période contemporaine: 1960-1970

Iléana Parvu

73

FR 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.



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

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

© Institute of Contemporary Art, Miami
Ana Mendieta, Untitled
(Glass on Body Imprints), 1972

Art in Society: An Anthropological Inquiry

Nataliya Tchermalykh

74

ENG How is art perceived and understood within society? What perspectives do social theorists offer on the role and significance of contemporary art?

Despite its universality, art is an uneasy philosophical and anthropological concept. Its complexity stems from its capacity to reflect, refract, or absorb the social world it aims to portray, while being determined by its functioning. Led by a visual anthropologist, this seminar examines art (including design, performance, and curating) as a productive source of reflection for social theorists, from sociologists to feminist and decolonial scholars.

Throughout the semester, our exploration of artworks begins by viewing them as material entities with their own social biographies and life trajectories. Adopting an anthropological lens, we recognize that art objects are anything but passive or static. On one hand, they are propelled by human desires for social status and a fascination with the unfamiliar, exotic, and new. On the other hand, art objects possess a distinct “agency,” capable of inciting political dissensus or fostering unity and reconciliation in the aftermath of political conflict. When visiting the Musée d’ethnographie de Genève, we will confront the ambivalent nature of cultural artifacts that have circulated through colonial routes, bearing witness to colonial violence while residing within museum collections. In the 21st century they emerge as focal points in the contentious debate surrounding decolonization and their potential restitution, all while forging new connections between the global North and South.



Quand: Vendredi de 14h30 à 16h
Lieu: Bâtiment A, salle 1.13
Langue d'enseignement: anglais

© Clay Apenouvon (courtesy of the artist)
Film noir cadre doré II, 220 x 315 x 330 cm,
collection Blachère, Apt, France, 2017

Cours
théoriques

Semestre
printemps
2025

Art & ecology

Odessa Warren

75

ENG In this course, students will explore art and ecology from a theoretical, historical, and practice-based perspective. Aimed at artists, curators, designers, and cultural producers, the course will engage participants in critical conversations around nature, sustainability, and climate justice in the artistic and cultural sphere. The curriculum is structured around thematic weeks and will include guest lectures from practitioners in the field. The course will investigate contemporary environmental and social challenges through an ecological perspective, and explore the relationality of human, non-human, and more-than human lifeworlds. Guided by decolonial, Black, Global South and Indigenous perspectives, students will be introduced to existing debates on environmental politics and will provide an understanding of the ways in which environmental inequalities are rooted in racial, gendered, and hierarchical structures. Taking an interdisciplinary and critical approach, the course will also platform artistic and cultural practices which grapple with these issues and attempt to radically transform how we relate to the world we live in. It will explore various case studies, including site-specific projects and contemporary artistic and museological practices.



Quand : Lundi de 18h30 à 20h
Lieu : En ligne et bâtiment H,
salle 2.14
Langue d'enseignement : anglais

Dala Nasser, Oak, 2022.
Installation shot from Time Spent Without its
Flow, V.O. Curations, London
© Theo Christellis