

CATALOGUE DE LA SEMAINE DE TOUS LES POSSIBLES

SOMMAIRE

-
1.

ALL OVER AND OVER, SUPER-MOTIF

2.

CLIMATE WEEK NEW YORK: ADAPTIVE STRUCTURES

3.

CORPS SENSIBLE ET VIRTUEL EN FUITE

4.

DRIFT AND RENDER

5.

ÉCRIRE, C'EST VIVRE!

6.

ÉTHIQUE ET ALTÉRITÉ DES IMAGES

7.

FAUX-SEMBLANT

8.

FÊTE DU BRUIT!

9.

FONTE À L'OBJET PERDU

10.

FOULE ANONYME

11.

GARDŌ

12.

INHABITING A VIRTUAL HERITAGE

13.

JE COLLECTIONNE, ET ALORS

14.

JUMP AROUND YOUR HEAD: CIRCULAR BUILDING PARKOUR PARK

15.

LA PERSISTANCE DES IMAGES: ATELIER CINÉMA DURABLE EN 16 MILLIMÈTRES

16.

L'OCCASION FAIT LE LARRON

17.

LES MERVEILLEUSES
18.

LIQUID LATEX

19.

LUTTONS!

20.

MAKING COLLECTIVE IMAGES WITH PERFORMANCE, CORPS, SINGULARITÉS, COLLECTIF, NARRATIONS

21.

MODE, ART ET CAPITALISME: CONTRADICTIONS ET RÉSISTANCES

22.

MODÉLISATION ET IMPRESSION NUMÉRIQUE 3D

23.

PAINT IT BLACK

24.

PARADE

25.

PERFORMING LANDSCAPE: MANUTENTION, PERFORMANCE, INTERPRÉTATION

26.

PRINTED VOICES

27.

SEMAINE DE LA CRITIQUE

28.

SPACES OF OPPORTUNITIES

29.

STORMING TECHNICS: LIBATION AS A SAMPLE

30.

SUN SHINES BRIGHT: THINKING ABOUT AI AND DESIGN IN CLIMATE CRISES

31.

SUR LES TRACES D'AFROSONICA: ARCHIVES PARLÉES, PAYSAGES SONORES ET MUSIQUES POPULAIRES

1.
ALL OVER AND OVER,
SUPER-MOTIF

DIDIER RITTENER
BENJAMIN STROUN
GARANCE GRAND-LEGER
ABIGAIL JANJIC

FRANÇAIS ET,
SUR DEMANDE, ANGLAIS

BÂTIMENT A, SALLE 4.20

Description
Des motifs partout : placés, répétés, *all over*, décalés, en miroir. Des couleurs aussi : nuancées, en un bain, deux bains, trois bains. Des tissus pliés, noués, chauffés, puis spray, splatch et coups de pinceau.
Durant cette semaine, les participant-e-x-s partiront à la rencontre du motif dans tous ses états. Présent dans nos quotidiens, du vêtement à l’habitat, tantôt discret, parfois criard, le motif sera abordé à grande échelle et cette pratique sera étirée dans différentes directions.
Lors de ce workshop, les étudiant-e-x-s puiseront leur inspiration tantôt dans un nuancier de couleurs teintées naturellement, tantôt dans l’histoire du motif et des couleurs, ou encore en scrutant les relations entre art et design textile, art et artisanat, image et décor. Les mains plongées dans les casseroles, ils et elles exploreront des techniques de teintures sur textile vivantes et organiques, en les détournant parfois. Ils et elles pratiqueront une approche durable, raisonnée, locale et de saison, et discuteront de ses applications possibles dans les champs de l’art du design.
L’ensemble des impressions-productions-expérimentations de la semaine aboutira à la construction d’une architecture molle faite de l’assemblage hétéroclite des motifs réalisés. Les participant-e-x-s inventeront ce qui se dit ou se transmet derrière cette cabane-tente-tunnel-rideaux. Les dessins d’aujourd’hui seront entrelacés aux motifs historiques – du pied de poule aux rayures, des toiles de Jouy aux Vichy*. Chacun-e-x repartira avec un morceau imprimé, prêt à être transformé *all over and over*.
*Nom propre associé à certains motifs.

Modalités d’évaluation
L’évaluation est basée sur la participation aux cinq jours du workshop et sur le degré d’implication active de l’étudiant-e-x.

Particularités du workshop
Les participant-e-x-s sont invité-e-x-s à collecter, mettre de côté et faire sécher des peaux d’oignons avant le début du workshop pour entamer le workshop dans des camaïeux de beige et de roses.



Garance Grand-Leger et Anna Reutinger – Morte liiiiiiiiifffeeee, still naaaattuuuree –
Jedna Dva Tři Gallery, Prague 2019
© Valentýna Janů

2.
CLIMATE WEEK
NEW YORK:
ADAPTIVE STRUCTURES

JAVIER FERNÁNDEZ
CONTRERAS
ALEXANDRA MISKUFOVA
VALENTIN CALAME

ENGLISH

BUILDING H, OPEN SPACE
ON THE 1ST FLOOR

Description
This workshop invites participants to design the scenography for the upcoming Swissnex Climate Week event in New York, working exclusively with scaffolding as the primary material. This project is made in collaboration with Swissnex New York City.

Scaffolding is one of the most recognisable features of New York’s urban landscape. Few structures are as omnipresent, versatile, and paradoxical – at once temporary and permanent, protective and obstructive, invisible and iconic.

The workshop will begin with an exploration of scaffolding as both a cultural and architectural artifact. How does this structure embody ideas of construction and transformation? What does it mean to design with a material that is inherently modular, adaptable, and destined for disassembly and reassembly? Participants will be encouraged to reflect on these questions while also engaging with broader themes such as sustainability, circular design, and the reuse of materials in architecture. The aim of the workshop is to reimagine scaffolding not merely as a construction tool, but as a medium for encounters and collective reflection. Students will be invited to think both critically and creatively, developing scenographic proposals that transform this everyday structure into a platform for new forms of gathering, dialogue, and exchange.

Throughout the week, participants will produce drawings and models to test their ideas. They will learn to design within the constraints of a real international commission while embracing experimentation, adaptability, and play. Projects will explore how scaffolding can be reinvented as a powerful tool for spatial storytelling and climate-conscious design.

The workshop will culminate in the selection of one proposal, which will be realised on-site in New York during Swissnex Climate Week in September 2026.

Assessment
Assessment is based on participation in the five-day workshop and on the student’s degree of active involvement.



*Teatro Oficina, Lina Bo Bardi and Edson Elito
© Nelson Kon*

3. CORPS SENSIBLE ET VIRTUEL EN FUITE

NOAM REZGUI
ALOÏS GODINAT

FRANÇAIS

BÂTIMENT A, SALLE S.24

Description
Explorer des formes de narrations émergentes dans le jeu vidéo

Ce workshop invite à explorer de manière critique et créative les possibilités de récit offertes par le jeu vidéo, en s'appuyant sur un corpus de textes théoriques et des imaginaires divers issus de la science-fiction et de la *fantasy*. Le jeu vidéo y sera envisagé comme un médium performatif et un outil d'exploration narrative, capable d'ouvrir des espaces pour des formes de récits nouvelles.

À travers l'étude d'œuvres de game designer-euse-x-s, d'artistes et d'auteur-ric-e-x-s comme Muriel Tramis, Octavia Butler ou Rivers Solomon, les participant-e-x-s interrogeront les schémas narratifs rencontrés dans les jeux vidéo et la science-fiction. Il s'agira pour elles et eux d'explorer des hybridations possibles entre ces narrations et d'en développer de nouvelles en résonance avec leurs pratiques artistiques et leurs expériences sensibles et virtuelles, intimes et collectives.

Le premier jour visera à établir un socle commun de références. Les enseignements alterneront ensuite entre apports théoriques (lectures, discussions, visionnages de *gameplay*), présentations de recherches et ateliers de lecture collective (arpentage). Des notions comme la déambulation, le *glitch*, les corps altérés, l'intertextualité ou les univers partagés entre fiction littéraire et vidéoludique (Clive Barker, Ursula Le Guin, Samuel Delany, H. P. Lovecraft) se-ront explorés.

Les participant-e-x-s développeront un projet qui prendra la forme de leur choix : prototype de jeu, installation, performance, lecture performée, machinima, etc. Ce rendu final s'appuiera sur leurs recherches et pratiques personnelles, tout en mobilisant les outils narratifs du jeu vidéo et des genres explorés au cours de la semaine (science-fiction et *fantasy*).

L'objectif de ce workshop est de saisir les enjeux de la narration dans une œuvre vidéoludique et dans les formes hybrides qu'elle prend dans le champ de l'art contemporain. Il s'agira de faire émerger des récits indisciplinés, critiques et poétiques : des fictions spéculatives qui déplacent les normes esthétiques, narratives et politiques du médium.

Modalités d'évaluation
L'évaluation est basée sur la participation aux cinq jours du workshop et sur le degré d'implication active de l'étudiant-e-x.



Fugue et marronnage, CG short et jeu vidéo, 2024
© Noam Rezgui

4.
DRIFT AND RENDER

NIELS TRANNOIS
THOMAS MOOR

FRANÇAIS ET ANGLAIS

BÂTIMENT A, SALLE 2.10

Description
Dans ce workshop, basé sur l’œuvre Goodbye Berlin (2024), les participant-e-x-s utiliseront l’environnement à la fois comme un ensemble de références en matière de perspective, de texture et de lumière, et comme un espace public reconnaissable en soi, porteur d’une mémoire collective et individuelle. La représentation d’un objet individuel et fictif sera placée dans le décor comme une façon de pirater notre réalité. Nous relèverons le défi de combiner deux images sources en une seule, en ajustant l’éclairage, la tonalité ou encore la perspective afin d’obtenir un récit crédible.

À travers ce processus, nous travaillerons à la création d’un « éléphant dans la pièce ». Le workshop croisera ainsi différents contextes de l’espace public et du paysage, différents contextes de peinture (peinture de paysage en plein air, documentation de performances, peinture pour la caméra, peinture sur les réseaux sociaux), ainsi que différents contextes conceptuels et techniques liés aux objets choisis et à leur emplacement.

Modalités d’évaluation
L’évaluation est basée sur la participation aux cinq jours du workshop et sur le degré d’implication active de l’étudiant-e-x.

Particularités du workshop
Les étudiant-e-x-s doivent fournir le matériel suivant : peinture (aquarelle, acrylique, huile, etc.) et pinceaux.

Divers lieux seront explorés durant le workshop tels que la plaine de Plainpalais, le Palais des Nations, le Palais Wilson ou le Jardin botanique.



Goodbye Berlin, 2024, acrylique sur toile, 50cm x 40cm, performance de peinture en plein-air
© Thomas MOOR

5.
ÉCRIRE, C'EST VIVRE!

DONATELLA BERNARDI
MAYA BÖSCH
AGNÈS VANNOUVONG

FRANÇAIS

MAISON ROUSSEAU ET
LITTÉRATURE (MRL)
GRAND-RUE 40, 1204 GENÈVE

Description
Écrire, une libération, un acte d’affirmation et d’émancipation – et aussi la source de tant de crispations ! Les outils numériques peuvent parfois nous assister, mais écrire reste avant tout un geste singulier, incarné. Savoir ce que l’on veut dire, et comment le dire. Cela, vous seul-e-x pouvez le faire.

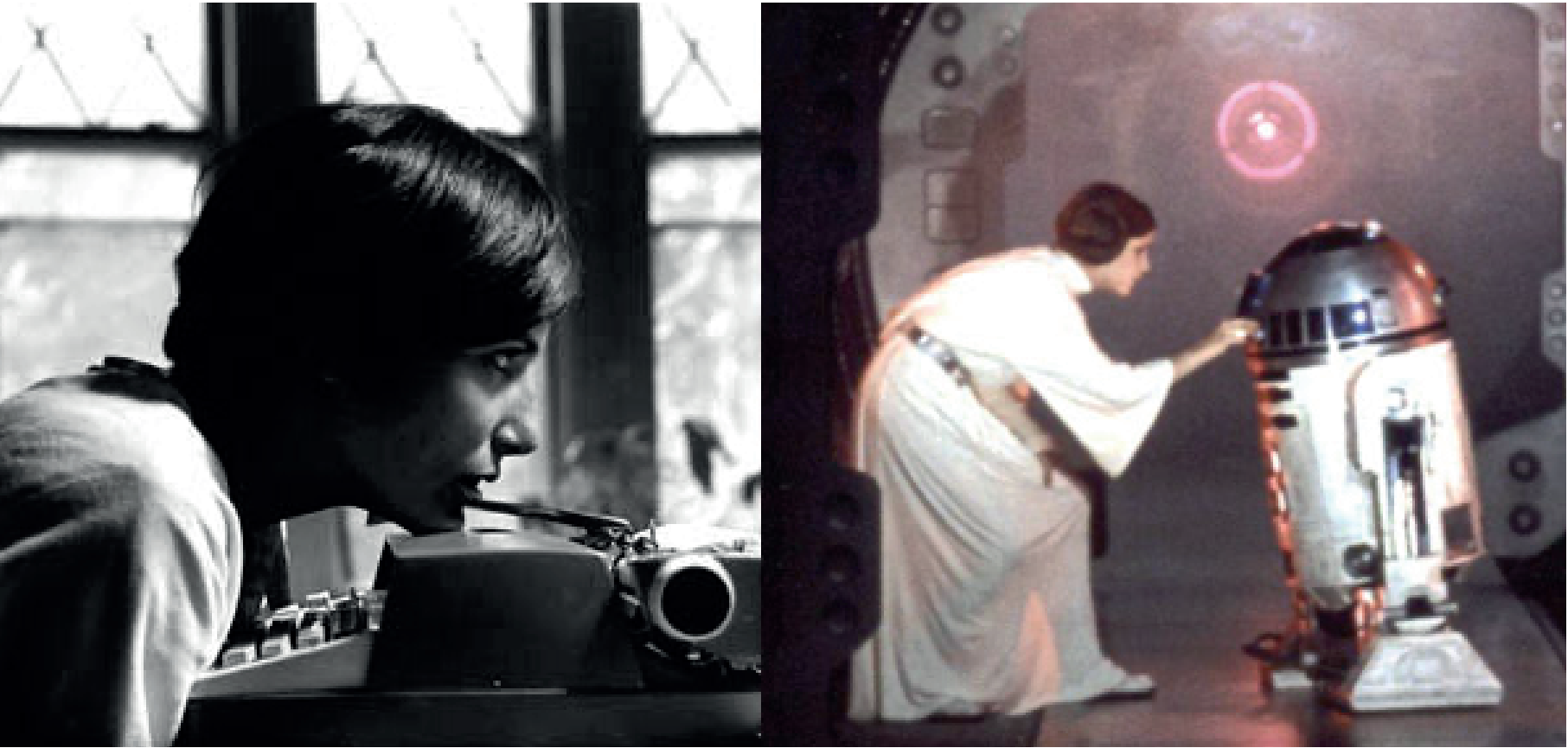
La Maison Rousseau et Littérature sera au cœur d’une semaine dédiée au texte: le vôtre. Celui que vous formulez sous la forme d’un mémoire, le pitch d’un scénario, la description d’un projet, un journal de bord – bref, ce que vous avez toujours voulu écrire. Vous explorerez aussi les chemins qu’emprunte le texte lorsqu’il s’agit de le partager avec un public. Parfois, il prend la forme d’une performance, individuelle ou collective ; d’un projet d’édition, d’une anthologie, d’un programme ou d’une facilitation.

La Maison Rousseau et Littérature est aussi un lieu de vie. Vous découvrirez ses résidences littéraires et leurs hôtes, sous les toits : une autre forme d’expérience – la résidence – que beaucoup d’artistes partagent au fil de leur parcours. Toujours en mouvement, nous investirons aussi l’Université de Genève, les Bains des Pâquis, et le studio de la Cie Sturmfrei. Si la Maison Rousseau, installée dans la maison natale de Jean-Jacques Rousseau, est habitée par les Confessions, le Contrat social et Les Rêveries, le studio de danse nous emmène ailleurs. Peut-être y retrouverons-nous les mêmes livres, mais positionnés différemment ? Serons-nous face à un autre vide ? À un autre trop-plein ?

Cette plongée dans l’univers textuel sera accompagnée par Donatella Bernardi, artiste et directrice de la MRL, Maya Bösch, artiste pluridisciplinaire, metteure en scène de la Cie Sturmfrei, et Agnès Vannouvong, romancière, essayiste, spécialiste du genre et enseignante à la Faculté des lettres de l’Université de Genève.

Écriture, lecture collective et en arpenteur-euse-x, partage de références et de méthodes, devenir voix: écrire, c’est vivre – ensemble, dans l’écoute, la matière et le souffle du texte.

Modalités d’évaluation
L’évaluation est basée sur la participation aux cinq jours du workshop et sur le degré d’implication active de l’étudiant-e-x.



« Rosalind Krauss is Princess Leia »
© Star Wars Modern

6. ÉTHIQUE ET ALTÉRITÉ DES IMAGES

AURÉLIE PETREL
YVAN ALVAREZ
KATHLEEN BASTIAN
RAPHAËL LODS

FRANÇAIS

FONDATION BROCHER
471 ROUTE D'HERMANCE, 1248 HERMANCE

Description
Ce workshop se déroulera dans un cadre exceptionnel : la Fondation Brocher, située dans une maison au bord du lac Léman. Ce lieu de vie et de travail, à la fois isolé et ouvert, favorisera échanges et expérimentations, réflexions théoriques et pratiques photographiques. La finalité du workshop est la production d’une série d’images, individuelles et/ou collectives, articulées autour d’étapes de vie.
Il s’agira d’une expérience collective de création et de réflexion, dans laquelle l’image sera un moyen d’interroger le temps, la mémoire, la matérialité et le rapport à l’autre. Tout au long de la semaine, les participant-e-x-s réaliseront une série d’images qui interrogeront à la fois leur propre regard et la manière dont la photographie peut donner forme à ce qui dépasse l’expérience personnelle.
L’objectif va au-delà de la simple constitution d’un corpus: le workshop engage une réflexion sur ce que signifie photographier l’autre dans son altérité, se confronter à des réalités non vécues, et donner une forme visuelle à ce qui dépasse l’expérience immédiate.
Comment utilisons-nous la photographie aujourd’hui ? Quels sont ses usages sociaux, scientifiques ou artistiques ? Quelles sont ses limites et ses responsabilités ? Cet axe ouvrira une réflexion critique sur les conditions de production et de circulation des images dans notre société contemporaine, en dialogue avec la bioéthique et les questions de représentation.
Au-delà de l’image elle-même, que reste-t-il d’un acte photographique ? Un négatif, un tirage, un fichier numérique ? Ce second axe permettra aux participant-e-x-s d’explorer la matérialité du médium par des expérimentations concrètes: laboratoire, photogrammes en extérieur, travail sur différents supports et formats.

Modalités d’évaluation
L’évaluation est basée sur la participation aux cinq jours du workshop, le degré d’implication active de l’étudiant-e-x et le rendu, par chaque étudiant-e-x d’une série de photographies d’environ 8 fichiers HD tiff 300 dpi.

Particularités du workshop
Les participant-e-x-s sont logé-e-x-s gracieusement sur place par la Fondation Brocher.
Le matériel suivant est mis à leur disposition : boitiers numériques 24x36, objectifs et zooms, trépieds et moyens formats numériques.



7.
FAUX-SEMBLANT

DYLAN PERRENOUD
MANUEL ROSSI

FRANÇAIS

BÂTIMENT H,
OPEN SPACE 1ER ÉTAGE
BÂTIMENT A,
POOL PHOTOGRAPHIE

Description
Ce workshop propose aux participant-e-x-s d’entrer dans l’espace de la photographie comme dans un dispositif de mise en scène et de réécriture. À partir d’une image existante – issue de l’histoire de l’art, de l’actualité ou de la presse – il ne s’agira pas tant de reproduire que de réactiver : réinterpréter, détourner, rejouer, déplacer.

Les participant-e-x-s travailleront en groupes, afin de favoriser la collaboration et de mettre à profit les compétences de chacun-e-x. Durant une phase de recherche et de repérage, il leur sera demandé de trouver un espace, imaginer ou revisiter une mise en scène, sélectionner ou concevoir des costumes, voire fabriquer des objets – afin de construire une image pensée dans ses moindres détails. L’image sera ainsi appréhendée un espace critique où chaque élément – loin d’être neutre – porte une fonction, une charge symbolique et une puissance de sens.

Le workshop s’adresse autant aux étudiant-e-x-s disposant de connaissances techniques en photographie qu’à des étudiant-e-x-s qui n’en ont pas. Quelles que soient leurs compétences initiales, il permettra aux participant-e-x-s d’appréhender la création d’une image dans la durée, en se confrontant aux exigences des différentes étapes, de la prise de vue jusqu’à la postproduction, à l’aide des logiciels de la suite *Adobe*.

Le projet final – trois grandes photographies imprimées – constituera un point d’aboutissement, mais non une fin en soi. Le véritable enjeu réside dans le processus : expérimenter la photographie comme médium de traduction, de transgression et de réinvention, tout en explorant les potentialités collectives du travail collectif.

Modalités d’évaluation
L’évaluation est basée sur la participation aux cinq jours du workshop et sur le degré d’implication active de l’étudiant-e-x.

Particularités du workshop
Les participant-e-x-s doivent apporter un ordinateur portable avec les logiciels *Lightroom* et *Photoshop* (suite *Adobe*) installés. Une participation financière modeste pourra être demandée pour l’impression des images finales, laquelle pourra être réalisée au sein de l’école.



The Destroyed Room (La chambre détruite), 1978, transparence dans caisson lumineux, 159 x 229 cm
Musée des beaux-arts du Canada, Ottawa
© Jeff Wall

8.
FÊTE DU BRUIT!

VINCENT KOHLER
CAROLINE LEDOUX-
LE FORESTIER

FRANÇAIS

BÂTIMENT A, ATELIER DE
L’OPTION ARTS VISUELS
« CONSTRUCTION »

Description
Que nous révèle l’univers du bruitage sur le vrai et le faux, le réel et l’artefact, le vécu et l’imaginé ? Au cours de cette semaine, les participant-e-x-s découvriront le monde du bruitage au cinéma, à la radio et au théâtre, ainsi que ses différents modes de production. Nous nous intéresserons au bruit des choses. À la poésie du bruit.

L’objectif de ce workshop sera de réfléchir et d’expérimenter différentes manières de sonoriser un objet, qu’il s’agisse d’une sculpture, d’un bijou, d’une peinture, d’une robe ou de tout autre élément. Que peut apporter le son ? Comment le produire ? Comment le diffuser ?

L’idée est de créer cette couche sonore artisanalement, avec des objets et accessoires qui ne sont pas forcément prévus à cet effet. Nous travaillerons avec ce que nous trouvons autour de nous. Nous découvrirons – magie du bruitage – qu’un poireau peut imiter un oiseau, ou peut-être même devenir oiseau ?

La semaine s’achèvera par une présentation en direct, lors de laquelle les participant-e-x-s partageront les expérimentations réalisées durant le workshop.

Modalités d’évaluation
L’évaluation est basée sur la participation aux cinq jours du workshop, sur le degré d’implication active de l’étudiant-e-x et sur la présentation finale des résultats.



Display
© Caroline Ledoux-Le Forestier

9. FONTE À L'OBJET PERDU

FABRICE SCHAEFER

FRANÇAIS

BÂTIMENT D,
ATELIER DE L'ORIENTATION
DESIGN BIJOU
ET ACCESSOIRES

Description
Comment transformer directement des objets organiques et incinérables en métal ? Comment transformer des objets en métal en utilisant la technique de la fonte à la cire perdue ?
Ce workshop propose d'explorer les procédés de mise en forme du métal à travers la pratique expérimentale de deux techniques : la fonte à cire perdue et la fonte à l'objet perdu.
Nous travaillerons avec le bronze que nous coulerons sur place.
Chaque étudiant-e-x sera invité-e-x à concevoir et réaliser ses propres projets de petites tailles – de la dimension d'un bijou – à partir des techniques de fonte proposées.

Modalités d'évaluation
L'évaluation est basée sur la participation aux cinq jours du workshop, sur les projets réalisés pendant la semaine et sur le degré d'implication active de l'étudiant-e-x. Les critères d'évaluation sont l'implication, la curiosité, l'expérimentation et la qualité des résultats.

Particularités du workshop
Il est demandé à chaque étudiant-e-x de collecter et d'apporter :

- Des petits objets incinérables
Des éléments organiques tels que des feuilles ou des branches d'arbres
Des éléments en plastique : jouets, objets de récupération, etc.
- Des petits objets en métal tels que des vieux bijoux, des clous ou des objets de récupération

Nota bene : ce workshop n'est pas ouvert aux étudiant-e-x-s de l'orientation Bachelor en design bijou et accessoires ni aux étudiant-e-x-s qui ont déjà suivi le cours transversal « Fonte à la cire perdue ». Les étudiant-e-x-s ayant déjà suivi ledit cours transversal qui s'inscriraient au workshop seront automatiquement désinscrit-e-x-s et réinscrit-e-x-s à un autre workshop selon les disponibilités.



10. FOULE ANONYME

STEFAN KAEGI
(RIMINI PROTOCOL)
CAROLINE BARNEAUD

FRANÇAIS ET ANGLAIS

BÂTIMENT H,
DESIGN ROOM

Description
Dans *Neurones miroirs* (2023), Stefan Kaegi explorait les relations entre le cerveau et le corps, l’individu et la société. Face à un grand miroir, le public était invité à participer à un système élargi, à prendre part à la simulation d’un «cerveau géant». Dans *Société Anonyme* (2023), plongé dans l’obscurité totale, il écoutait les récits de personnes qui ne peuvent pas parler dans la lumière.
Dans la continuité de ces spectacles, Stefan Kaegi entame une nouvelle recherche sur l’anonymat en collaboration avec Caroline Barneaud : indispensable à l’exercice de la démocratie, celui-ci permet de jouir de la liberté d’expression, de ne pas être visible, d’échapper aux impératifs sociaux et à la mise en scène de soi – mais aussi, parfois, de se soustraire à la responsabilité individuelle et aux règles du collectif. On imagine ainsi une foule masquée, dissimulée sous costumes et masques, composant des scénographies évolutives qui donnent forme à ces questions, et aux histoires de personnes qui, pour diverses raisons, n’agissent ou ne s’expriment que dans l’anonymat.
Le workshop comprendra des discussions collectives, des recherches documentaires et théoriques, ainsi que des expérimentations autour du costume, du son, de l’espace et du mouvement. L’objectif sera de concevoir et de mettre en scène une expérience collective de « foule anonyme » destinée à un groupe de participant-e-x-s extérieur-e-x-s.

Modalités d’évaluation
L’évaluation est basée sur la participation aux cinq jours du workshop et sur le degré d’implication active de l’étudiant-e-x.



Foule Anonyme
© Rimini Protocol

Description
Le mot français «jardin» dérive du vieux francique «gardin» et du proto-germanique «gardō», signifiant «enclos» ou «cour». Il est apparenté à des mots comme l’anglais «gar-den», le vieux haut allemand «gart» et l’allemand «Garten», tous issus de la racine proto-indo-européenne «g^herd^h-», qui signifie «haie» ou «clôture».
Lexique Étymologique

Si les bâtiments H et E du campus de la HEAD – Genève bénéficient de l’espace de verdure que constitue le parc Hentsch, que le bâtiment D comporte des éléments végétaux au sein de sa cour intérieure, l’environnement du bâtiment A et sa cour, lieu convivial important pour les usager-e-x-s du bâtiment et des ateliers techniques, sont un véritable ilot de béton. Alors plantons un jardin ! Durant ce workshop, les participant-e-x-s réfléchiront à la forme qu’un beau jardin pourrait prendre tout en tenant compte des contraintes architecturales et sécuritaires et des conditions requises pour la survie de plantes. Les étudiant-e-x-s se concentreront sur les variétés végétales, les supports, sortes de sculptures, mobiles ou pérennes, les treillis pour monter en hauteur, et – si tout va bien : la plantation, évidemment pensée pour être durable, sera inaugurée à la fin de la semaine.

Le workshop sera ponctué de témoignages d’artistes-jardinier-e-x-s et de références issues de l’art et du design. Il bénéficiera de l’accompagnement des services compétents de la Ville de Genève et de son Jardin botanique.

Modalités d’évaluation
L’évaluation est basée sur la participation aux cinq jours du workshop et sur le degré d’implication active de l’étudiant-e-x.



Érable sauvage devant le bâtiment A, 2025
© Katharina Hohmann

12. INHABITING A VIRTUAL HERITAGE

NORA DOUKKALI
JAVIER FERNÁNDEZ
CONTRERAS
DAMIEN GREDER

HULÉ KECHICHIAN, MANIK TADEVOSIAN ET LOLA STAMBOULIAN (TUMO CENTER
FOR CREATIVE TECHNOLOGIES, YEREVAN, ARMENIA)
DAVID VILADOMIU CEBALLOS

FRANÇAIS ET ANGLAIS

BÂTIMENT H, SALLE 1.20

Description
“A little more than 100 years ago was the Armenian Genocide waged by the Ottoman Empire, followed by large-scale looting, vandalization, and destruction of Armenian sites across what is now modern-day Turkey. The prospect of a second cultural genocide is now on the table.”
Christina Maranci, 2023

Le workshop examinera les concepts de patrimoine matériel et immatériel dans le contexte de la région arménienne perdue du Haut-Karabagh. Il proposera une réflexion croisée combinant design d’interaction, sciences politiques et architecture. Les participant-e-x-s seront invité-e-x à s’interroger sur les questions suivantes :

- Dans un contexte humanitaire, comment les scans 3D de monuments peuvent-ils devenir des actes de mémoire collective, voire des formes de résistance ou de justice ?
- Comment intégrer les éléments immatériels (histoires, émotions, pratiques) dans une modélisation technique, et imaginer une médiation capable de toucher différents publics ?

Le workshop interrogera également la manière dont les outils d’archivage peuvent être trans-formés, complétés, visualisés et restitués :

- Comment concevoir la possibilité que ces modèles soutiennent un jour des efforts de reconstruction matérielle et/ou communautaire ?
- Un patrimoine numérique peut-il être performatif, participatif et cumulatif ?

Le programme de la semaine sera structuré autour de la conception d’une interface web destinée à reconstituer le patrimoine du Haut-Karabagh préservé par l’*Armenian Heritage Scanning Project*. Les participant-e-x-s concevront et réaliseront une scénographie web à partir de scans 3D du patrimoine bâti, fournis par le TUMO Center for Creative Technologies (Erevan, Arménie). Ces données seront recomposées à l’aide du logiciel *Blender*. Une connaissance préalable de ce dernier est appréciée, mais non requise.

Le workshop sera dirigé par l’équipe du projet de recherche *The Future of Humanitarian Design*, en collaboration avec des expert-e-x-s du TUMO Center qui interviendront tout au long de la semaine.

Modalités d’évaluation
L’évaluation est basée sur la participation aux cinq jours du workshop et sur le degré d’implication active de l’étudiant-e-x.



Destruction of Armenian Cultural Heritage of Artsakh, Nd
© Armine Shahbazyan

13. JE COLLECTIONNE, ET ALORS

AMBROISE TIÈCHE

FRANÇAIS ET,
SUR DEMANDE, ANGLAIS

BÂTIMENT A, SALLE 1.20

Description
L’activité de collectionner est très répandue et répond à des motivations diverses: anthropologiques, sociologiques et psychologiques. Souvent abordée sous l’angle de la thésaurisation, de la rareté, du prestige, du capitalisme ou de la spéculation et ainsi associée à des ressources financières qui la conditionne, cette activité ne s’y limite pourtant pas. La pratique de la collection est également entourée de malentendus et d’une réputation ambivalente: tantôt valorisée, tantôt perçue comme une pathologie mentale voire réduite au mépris.

Ce workshop posera la question de la collection modeste, non scientifique, voire immatérielle : poèmes, chansons, contes, etc. Collectionner fait aussi l’objet d’un récit. Nous débiterons par une contextualisation des notions cousines que sont la série, la collecte, la collection, l’accumulation, le glanage. Les participant-e-x-s bénéficieront d’un éclairage historique sur les pratiques et l’histoire de la pensée, qui s’appuiera notamment sur les travaux d’Agnès Varda, Gérard Wajcman, Amadou Hampâté Bâ ou encore Frances A. Yates.

Les participant-e-x-s mettront en partage et en espace leurs propres collections, même balbutiantes en termes de quantité pour réfléchir aux critères et catégories des éléments les constituant. La restitution prendra la forme d’une présentation des réalisations, lesquelles seront mises en espace/diffusées/performées lors de la journée de présentation orale et sous forme de dialogue, avec une personne externe au workshop.

Modalités d’évaluation
L’évaluation est basée sur la participation aux cinq jours du workshop, sur le degré d’implication active de l’étudiant-e-x, y compris lors des présentations finales, et sur une présentation orale du travail à la suite de sa mise en espace /diffusion/performance.



Dans le tas
© Ambroise Tièche – HEAD – Genève

14. JUMP AROUND YOUR HEAD: CIRCULAR BUILDING PARKOUR PARK

YVES CORMINBOEUF
MAXIME RENAUD PRATIQUANT ET ENSEIGNANT PARKOUR

FRANÇAIS ET ANGLAIS

BÂTIMENT A, SALLE 1.13

Description
Ce workshop propose de construire un parc de parkour sur mesure à partir de matériaux réutilisés. Le but est de créer un espace dans lequel les gens peuvent explorer et mettre leur corps au défi grâce à leur créativité, leur équilibre, leur force et leur précision.

Guidé-e-x-s par un athlète professionnel de parkour, les participant-e-x-s apprendront ce qu’est vraiment le parkour et acquerront une expérience pratique en collectant des matériaux cassés ou inutilisés qui peuvent être transformés en nouveaux éléments passionnants. Un expert technique veillera à ce que les normes sécuritaires soient respectées et à ce que le résultat final soit prêt à l’emploi.

À la fin de la semaine, nous célébrerons cet événement avec une démonstration mettant à l’honneur des étudiant-e-x-s et des athlètes professionnel-le-x-s.

Les objectifs pédagogiques sont de comprendre et d’expérimenter des méthodes de travail collaboratives, basées sur l’intuition, le pragmatisme et l’expérimentation, ainsi que d’apprendre à développer un projet en utilisant des matériaux de réemploi à disposition.

Le travail durant le workshop se déroulera selon les étapes suivantes :

- Analyse de la pratique du parkour
- Conception du projet et élaboration de son identité visuelle
- Fabrication des modules
- Constitution d’un dossier de présentation final

Modalités d’évaluation
L’évaluation est basée sur la participation aux cinq jours du workshop et sur le degré d’implication active de l’étudiant-e-x.



*Jump around at HEAD, 2025
© Pascal Wnuk – HEAD – Genève*

15. LA PERSISTANCE DES IMAGES: ATELIER CINÉMA DURABLE EN 16 MILLIMÈTRES

HAKIM MASTOUR
BERTRAND BACQUÉ
PALMYRE BADINIER
DIVERS INTERVENANT-E-X-S

FRANÇAIS

BÂTIMENT A, SALLE S.05
CINÉMA SPOUTNIK, SALLE
DE PROJECTION
11 RUE DE LA COULOUVRENIÈRE (1ER ÉTAGE), 1204 GENÈVE
(VISIONNAGE DES FILMS À LA FIN DE LA SEMAINE)

Description
Ce workshop propose une initiation au cinéma argentique à travers le prisme de la durabilité.
Les participant-e-x-s expérimenteront toutes les étapes de la fabrication d’un film avec une pellicule de 16 millimètres en noir et blanc : histoire du cinéma argentique, tournage, développement, montage et projection.
Chaque groupe d’étudiant-e-x-s disposera d’une caméra Bolex et d’une bobine de pellicule de 30 mètres par personne, correspondant à environ trois minutes d’images. L’objectif est de filmer des plans visuellement intéressants – jeux de lumière, textures, mouvements, espaces ou visages – pour explorer la beauté brute et tangible de l’image argentique.
Les pellicules seront développées à la HEAD – Genève, à l’aide de produits ménagers écologiques tels que le café, la vitamine C et le bicarbonate de soude.
Les films seront ensuite séchés, montés à la main ou sur plateau, par découpe et collage, puis projetés sur pellicule originale dans un cinéma, lors d’un moment collectif à la fin de la semaine.
Ce workshop invite à une réflexion sur une pratique low-tech et durable, valorisant la réutilisation de technologies existant depuis plus d’un siècle, et sur une approche sobre de la création. Il permet de découvrir le cinéma comme expérience physique et partagée, à la croisée de l’écologie, de la technique et du regard.

Modalités d’évaluation
L’évaluation est basée sur la participation aux cinq jours du workshop et sur le degré d’implication active de l’étudiant-e-x.



Photogrammes
© Hakim Mastour – HEAD – Genève

16.
L'OCCASION FAIT
LE LARRON

OLIVIER BERTRAND

FRANÇAIS

BÂTIMENT H, SALLE 2.14

Description
À partir de stocks de papier récupérés à la HEAD – Genève (tests d’impression, chutes, documents administratifs obso-
lètes, macules), les étudiant-e-x-s seront invité-e-x-s à publier leur propre version du livre *Comment survivre après l’école d’art ?* édité par Olivier Bertrand, Clémence Fontaine et Chloé Horta et paru pour la première fois en 2019.
Le workshop est construit autour du rôle d’un per-
sonnage à jouer: la figure de l’éditeur-rice-x, à l’initiative de projets éditoriaux placés sous sa responsabilité. Cette notion de responsabilité s’étend des contenus publiés aux moyens mis en œuvre pour les fabriquer et les faire circuler. Le workshop permettra aux étudiant-e-x-s d’explorer l’acte d’éditer au sens large, à savoir: rendre public, reproduire, annoter, monter, diffuser.
Mettre l’accent sur le processus d’édition de ces objets implique de définir leurs enjeux, par leur stratégie d’abord, puis par leur esthétique. Les participant-e-x-s sont invité-e-x-s à définir clairement l’adresse de leur projet; à concevoir les opérations de montage appropriées pour valoriser le matériel rassemblé ou qui leur est proposé ; puis, à trouver une mise en forme au plus près des qualités de ce matériel. Ils et elles utiliseront uniquement les matériaux et les outils disponibles à l’école pour publier un livre entre 3 et 300 exemplaires. Il s’agit ainsi d’une invitation à développer un design circonstan-
ciel et économe aussi bien dans le geste que dans la forme. En d’autres termes : partir de la collecte d’un matériau pour monter un projet éditorial plutôt que d’imposer un projet éditorial à une surface de papier.

Modalités d’évaluation
L’évaluation est basée sur la participation aux cinq jours du workshop et sur le degré d’implication active de l’étu-
diant-e-x.



Edition de l’ouvrage, *Comment survivre après l’école d’art ?*
© Surfaces Utiles

17. LES MERVEILLEUSES

LUCIE GUIRAGOSSIAN
ASSOCIATION ASA-HM
COLLECTIF TU ES CANON

FRANÇAIS

BÂTIMENT D, SALLE R.36

Description
À toutes les personnes merveilleuses.

Dans le cadre de ce workshop, les participant-e-x-s exploreront collectivement la création de quatre silhouettes spectaculaires, avec leurs accessoires, ainsi que leur mise en espace et en mouvement, en vue d’une présentation-performance au Mudac, Musée cantonal de design et d’arts appliqués contemporains à Lausanne, qui se tiendra le samedi 28 février 2026.

Utilisant uniquement des matériaux destinés à être jetés (textile, cartons, papier, métal, plastique etc.), les étudiant-e-x-s interrogeront les notions de spectacle, de performance, de personnalité et d’exclusivité des personnes perçues comme hors normes, hors cadre, merveilleuses. Une large place sera accordée à l’expérimentation, la recherche et l’extravagance, avec l’élaboration d’une mise en scène finale au Mudac (performance, musique, présentation graphique). Les matières brutes seront transformées en matières rares. Les tenues et leur monstration seront pensées ensemble dans une histoire collective, libre, joyeuse et colorée.

Ce workshop met à l’honneur un design durable, social et inclusif en résonnance avec l’exposition « Les monstrueuses. Carte blanche à Kevin Germanier » qui a lieu au Mudac du 7 novembre 2025 au 22 mars 2026.

Modalités d’évaluation
L’évaluation est basée sur la participation aux cinq jours du workshop, sur le degré d’implication active de l’étudiant-e-x et sur sa capacité à rechercher et expérimenter hors de son cadre habituel. Pour obtenir les 3 crédits ECTS de ce module, les participant-e-x-s sont également tenu-e-x-s de participer à la présentation-performance prévue au Mudac le samedi 28 février 2026 (frais de déplacement prises en charge par ASA-HM).

Particularités du workshop
Il est demandé aux participant-e-x-s d’apporter un ordinateur.



Happy Island, 2018, La Ribot, Dançando com a Diferença, MUDAS, Madère, mai 2018
© Caroline Morel Fontaine

18.
LIQUID LATEX

TOMMY CAPIAUX
NOÉ AENISHANSLIN
MAMIN

FRANÇAIS ET ANGLAIS

BÂTIMENT D, SALLE 1.13

Description
Depuis quelques décennies, les artistes – parmi lesquels Leigh Bowery, Rei Kawakubo, Harikrishnan, Loloxloloxlo-loxx, Duran Lantik, Matil Vanlint – ont accordé une attention accrue à la question de la transformation/déformation.
Ce workshop propose une initiation à différentes techniques de création en latex. Les participant-e-x-s pourront ainsi concevoir des pièces constituant des extensions du corps ou d’un autre objet de leur choix. Il s’agira d’inventer de nouvelles formes et donc de déformer, détourner, agrandir, rapetisser, accentuer, effacer, enfoncer, ouvrir, déplacer, lisser ou encore rider.
Le workshop débutera avec la création de nouveaux volumes en trois dimensions sur le corps ou sur un objet. Ensuite, les étudiant-e-x-s exploreront le corps ou l’objet comme territoire de créa-tion. Ils et elles mixeront les vocabulaires : cheveux, poils, rides, cicatrices, ongles, os et/ou bois, métal, plastique, verre, pierre, tissu, cuir.
Les étudiant-e-x-s seront invité-e-x-s à entamer une réflexion sur la thématique du corps et de sa modification – de la médecine réparatrice et esthétique à la modification corporelle, en passant par les techniques des effets spéciaux (*special effects*).
Les objectifs pédagogiques du workshop sont de :
- Apprendre les bases de la fabrication de prothèses au sens large : création de volume, moulage, modelage, coulage
- Développer une réflexion personnelle autour du corps, de sa modification et de son hybridation
- Mettre en œuvre une approche interdisciplinaire
- Permettre aux étudiant-e-x-s de s’approprier le medium du latex liquide pour pouvoir ensuite l’intégrer dans leur pratique artistique

Modalités d’évaluation
L’évaluation est basée sur la participation aux cinq jours du workshop et sur le degré d’implication active de l’étudiant-e-x.

Particularités du workshop
Les participant-e-x-s sont invité-e-x-s à envisager des pistes de réflexion, en amont du workshop et s’interroger sur les questions suivantes : quel volume modifier ? Quel support ? Quels matériaux autres que le latex intégrer ?
Les participant-e-x-s sont par ailleurs invité-e-x-s à apporter le matériel (de récupération ou non) avec lequel ils-elles souhaitent travailler. Le matériel de base sera fourni et de plus amples informations seront communiquées avant le début du workshop.



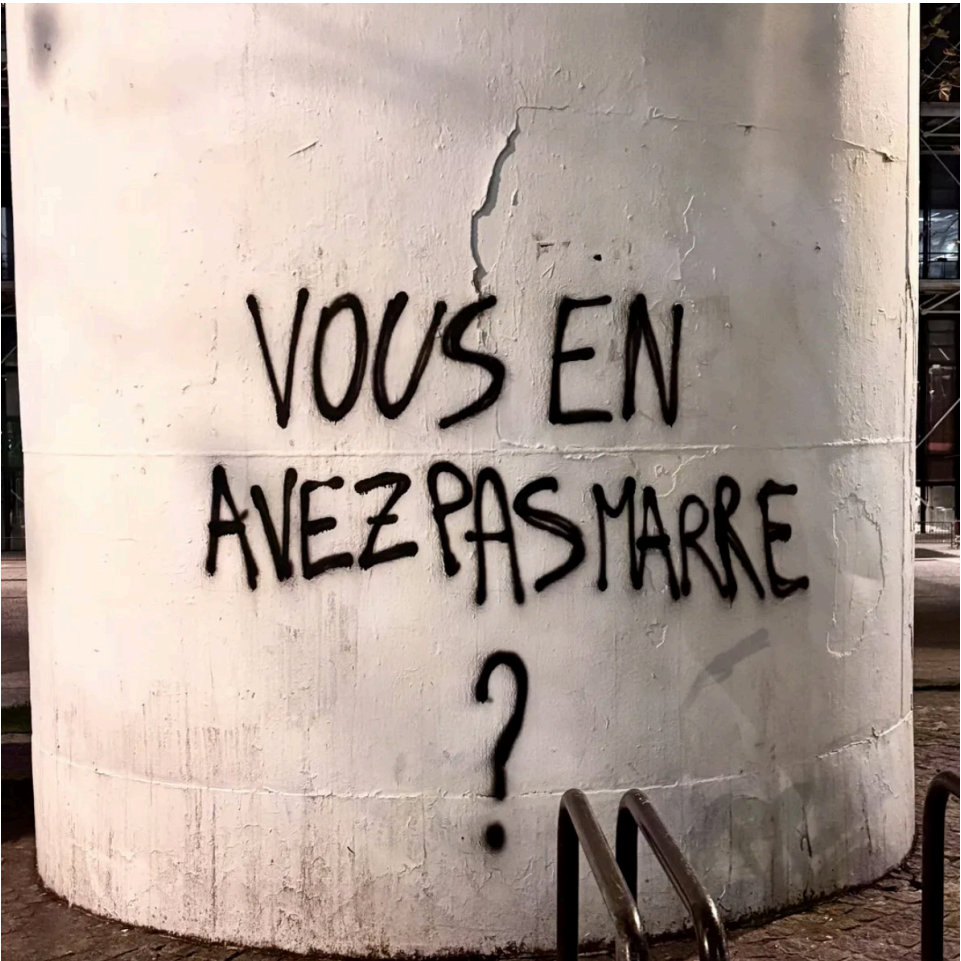
(de gauche à droite) 1. Projet personnel 2. Aneta Grzeszykowska 3. Matil Vanlint 4. Aneta Grzeszykowska 5. & 6. tildax_x 7. Projet personnel. 8. tildax_x
© Tommy Capiaux

Description
Ce workshop propose d’imaginer une série d’affiches à dif-
fuser dans l’espace public, en soutien d’une cause qui tient
à coeur à l’étudiant-e-x. Peut-être s’agira-t-il de défendre
le revenu universel, la communauté LGBTQIA+, le congé
menstruel, les frites à volonté à la cafétéria, la protection
des pandas roux, le Tanaland ou le Wokistan, ou encore
la gratuité dans les transports ou dans les musées. Peut-
être s’agira-t-il plutôt de dénoncer l’inaction climatique, la
séparation entre l’être humain et l’artiste, la droitisation
extrême, les violences policières, la vie chère, la fast fashion
ou les pressions sociales.

Par petits groupes, les participant-e-x-s réaliseront une
campagne visuelle militante, sur un ton radical, décalé, drôle,
énervé et/ou poétique, dans le respect des droits humains.
L’objectif est de générer des images percutantes, avec une
identité cohérente, dans le but de sensibiliser le public à une
cause. Les étudiant-e-x-s imprimeront ensuite les affiches en
RISO et proposeront une forme de diffusion idoine.

Un intérêt marqué pour le dessin, la typographie, la mise
en page, l’invention de slogans et la manifestation constitue
un atout. Le workshop est ouvert tant aux personnes qui
maîtrisent les outils numérique qu’à celles qui privilégient le
collage DIY.

Modalités d’évaluation
L’évaluation est basée sur la participation aux cinq jours du
workshop et sur le degré d’implication active de l’étudiant-e-x.



20.
MAKING COLLECTIVE
IMAGES WITH
PERFORMANCE
CORPS, SINGULARITÉS, COLLECTIF, NARRATIONS

MAURICE BROIZAT

FRANÇAIS ET ANGLAIS

BÂTIMENT A, SALLE 3.12

Description
Ce workshop propose de se servir du corps comme un outil de création inclusif dans le cadre d’une pratique collective mêlant gestes, images, récits et situations performatives. Aucune expérience préalable en danse n’est requise : cha-cun-e-x est bienvenu-e-x, avec sa singularité.

Les participant-e-x-s aborderont l’inclusivité comme une politique active : tester de nouvelles manières d’être ensemble, décentrer les rapports de pouvoir, composer avec les différences. Le corps sera à la fois matière première et outil d’expérimentation, au croisement de la danse, de la performance, des arts visuels et du son. Les étudiant-e-x-s exploreront comment inventer des formes transitoires, comment un mouvement devient image et comment une action produit du récit.

Le workshop s’organisera comme un espace partagé et modulable, fait d’exercices, d’improvisations, de jeux, de temps de soin, de discussion et de retours collectifs. Les participant-e-x-s seront invité-e-x-s à proposer, détourner, tester et documenter.

Le workshop établira également un dialogue avec les pratiques de l’illustration : travailler avec le corps, c’est interroger la narration incarnée, l’image en mouvement et la trace. Une performance peut devenir une image, un texte, un dispositif imprimé ou un objet.

En somme, l’objectif est d’expérimenter la perfor-mance comme une pratique vivante, collective et joyeuse, où enjeux artistiques et politiques se rencontrent.

Modalités d’évaluation
L’évaluation est basée sur la participation aux cinq jours du workshop et sur le degré d’implication active de l’étudiant-e-x.

Particularités du workshop
Les participant-e-x-s sont invité-e-x-s à amener leur instru-ment de musique (même s’il/elle/x-s ne le pratiquent pas), sans obligation.



Maurice Broizat/Love Labo, Bonheur, 2025
© Olivier Muller

21. MODE, ART ET CAPITA- LISME: CONTRADICTIONS ET RÉSISTANCES

SVETLANA HOLZNER
EMILIE MELDEM

FRANÇAIS

BÂTIMENT D, SALLE 2.01

Description
Ce workshop, qui combine théorie et pratique, investigate les dynamiques de production et de diffusion dans les domaines de la mode et des industries culturelles, face aux enjeux du capitalisme contemporain. Il explore les liens invisibles entre nos gestes créatifs et les structures du monde qui les entoure.

Durant une semaine, les participant-e-x-s exploreront la question suivante dans le cadre d’une expérience collective : comment, au sein d’une société capitaliste divisée et traversée par des rapports de domination, pouvons-nous créer sans reproduire les normes dominantes, et affirmer d’autres manières de produire, de penser et de partager ?

S’appuyant sur les théories socio-historiques et culturelles, avec un ancrage dans des discussions collectives intégrant leurs expériences et attentes communes, les étudiant-e-x-s traverseront jour après jour le cycle de la création – de la conception à la diffusion – avec une attention à celles et ceux qui l’incarnent : qui produit, achète, diffuse, regarde, archive ? Quels sont les présupposés qui informent notre discours et comment façonnent-ils nos pratiques? Nous nous interrogerons sur le rapport au désir qu’un objet peut générer, tout comme sur les imaginaires collectifs qu’il nourrit, en lien avec ses modalités de conception, commercialisation, rentabilité et accessibilité.

Nous ancrerons nos réflexions dans la pratique. Nous imaginerons ainsi des méthodologies et des outils communs, archiverons nos discussions et testerons des systèmes de production conçus ensemble. Le workshop mettra à la disposition des participant-e-x-s une panoplie de livres, fanzines, caddies, tissus, objets de récupération et autres ressources joyeuses.

Modalités d’évaluation
L’évaluation est basée sur la participation aux cinq jours du workshop et sur le degré d’implication active de l’étudiant-e-x.



*Affichage, collage, subversion et résistance. Photographie tirée de l’ouvrage Feminist Cities: Reclaiming Space and Commons, 2024.
© Svetlana Holzner – HEAD – Genève*

22. MODÉLISATION ET IMPRESSION NUMÉRIQUE 3D

CLAUDY IANNONE
JUAN SÉBASTIEN GALAN
BELLO
EMILIE ISÈRE

FRANÇAIS

BÂTIMENT A, SALLE 2.01
POOL MATÉRIAUX, ATELIER
2D ET ATELIER 3D

Description
Ce workshop propose une initiation aux fondamentaux de la modélisation 3D, de la préparation à l’impression et à la fabrication d’objets physiques à l’aide d’imprimantes 3D. La thématique – laissée libre – servira de fil conducteur aux créations, présentées lors d’une exposition à la fin de la semaine.

La première phase sera consacrée à la prise en main des outils de modélisation à travers les logiciels *Blender* et *Shapr3D*. Les participant-e-x-s apprendront à comprendre les formes géométriques de base, à manipuler des objets dans l’espace 3D et à assembler des volumes pour concevoir des modèles plus complexes.

Pas à pas, les étudiant-e-x-s seront guidé-e-x-s dans la création d’objets personnalisés, tout en explorant les principales fonctions de modélisation : extrusion, découpe et assemblage.

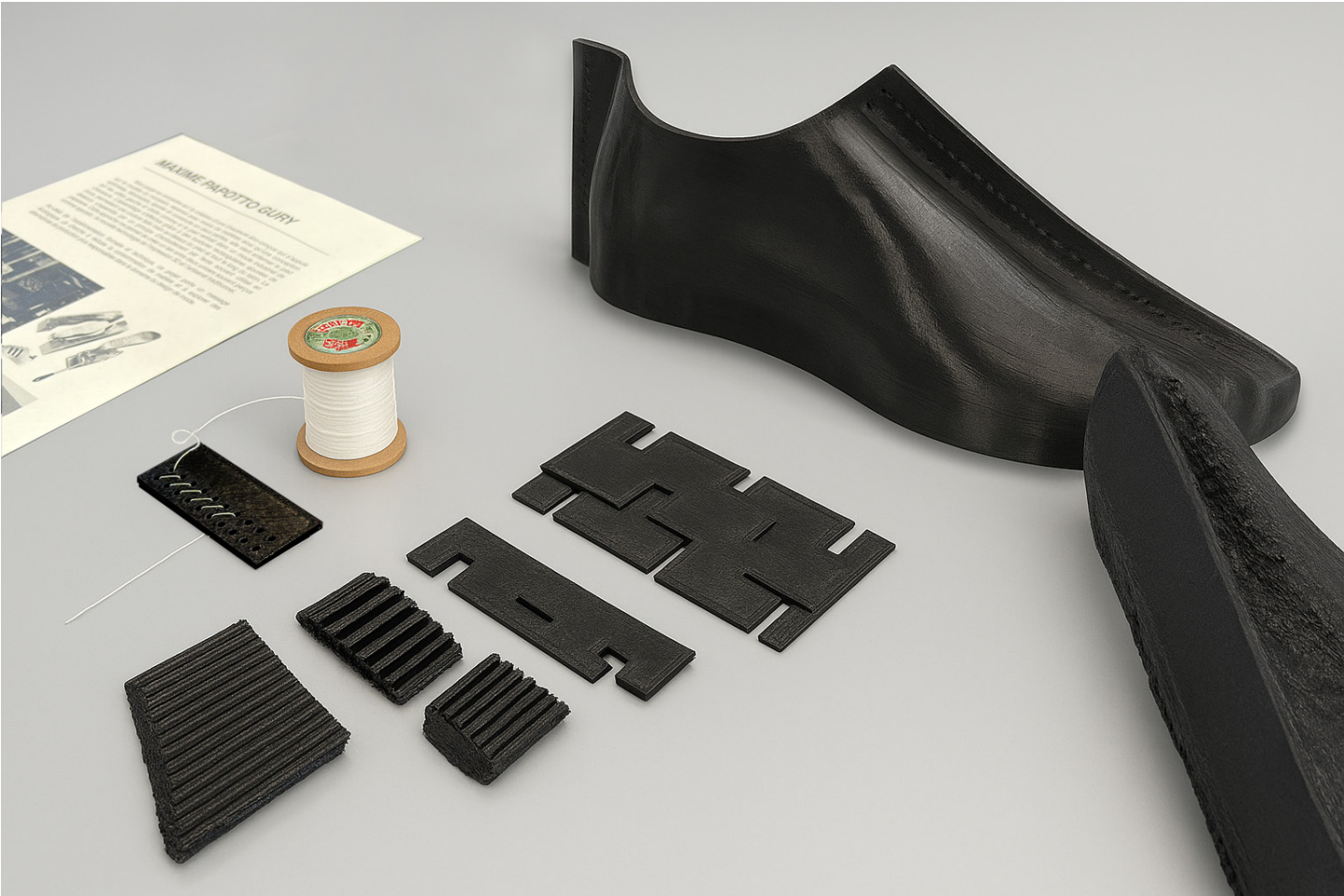
Un accent particulier sera mis sur les bonnes pratiques de modélisation pour l’impression 3D, notamment la gestion des tolérances, la solidité des structures et la maîtrise des échelles.

La deuxième partie portera sur la préparation des modèles à l’impression, à l’aide de logiciels de découpe (*slicers*) comme *Bambu Studio*, *Orca Slicer* et *Lychee*. Les participant-e-x-s apprendront à ajuster les paramètres clés – épaisseur de couche, remplissage, vitesse ou supports – afin de garantir des impressions de qualité et des objets fiables.

La dernière phase du workshop sera consacrée à la fabrication des pièces. Les étudiant-e-x-s seront accompagné-e-x-s dans la prise en main des imprimantes FDM (dépôt de filament fondu) et par photopolymérisation (résine). Ce module pratique abordera les réglages essentiels : température de la buse et du plateau, calibrage, gestion des matériaux (PLA, PETG, TPU, résine, etc.) ainsi que l’entretien des machines.

Modalités d’évaluation
L’évaluation est basée sur la participation aux cinq jours du workshop et sur le degré d’implication active de l’étudiant-e-x.

Particularités du workshop
Les participant-e-x-s peuvent apporter un ordinateur portable avec les logiciels *Blender*, *Illustrator* et *Photoshop* installés. Les impressions réalisées durant le workshop seront facturées à un tarif préférentiel. Ce dispositif vise à couvrir les frais de production.



Maxime Pappoto Gurry, Modélisation et impression numérique 3D, 2025.
© Claudy Iannone – HEAD – Genève

23.
PAINT IT BLACK

NICOLAS CHARDON
MARIEKE STOLK

FRANÇAIS ET ANGLAIS

BÂTIMENT A, SALLE 2.10

Description
Le noir est une couleur – et pas seulement depuis la déclaration d’Henri Matisse en 1946. Il est à la fois négativité et intensité, surface et profondeur. Il traverse l’histoire de l’art comme un invariant radical : des « peintures noires » de Francisco Goya aux « black paintings » de Frank Stella et les œuvres magnifiques qu’elles ont inspirées chez des artistes américains tels Christopher Wool, Steven Parrino et Wade Guyton. Le noir irradie également la mode, la politique et le design. Il est la couleur des contre-cultures rock, de l’anarchie et du deuil, tout autant que celle de l’élégance moderne, de la « petite robe noire » et du « dernier » tableau (de Kasimir Malevitch à Ad Reinhardt). Il résonne dans les mouvements sociaux et politiques, des « black Blocs » à « black lives Matter ».

Ce workshop propose un geste minimal, à la portée de tou-te-x-s : choisir une chose (it) – un objet, une surface, un vêtement, une image – et le peindre en noir. Simple geste, effets multiples. Ce qui se joue est autant pictural que critique : recouvrir, saturer, concentrer. La peinture sort de son cadre pour interroger son statut et sa fonction dans des pratiques multiples.

Le workshop articule introduction et perspectives historiques, ateliers pratiques, accrochage collectif et documentation.

Marieke Stolk, membre du trio de graphistes néerlandais *Experimental Jetset*, accompagnera ce workshop. En complément des enjeux picturaux soulevés, elle apportera sa grande connaissance des pratiques graphiques et des cultures alternatives, à la source de son travail de designer.

« Paint it black » n’est pas qu’une affaire de peinture. C’est une exploration des intensités, des relations entre objets et images et des liens entre histoire, politique et culture.

Modalités d’évaluation
L’évaluation est basée sur la participation aux cinq jours du workshop et sur le degré d’implication active de l’étudiant-e-x.



Experimental Jetset, Banner for Black Metal Machine, 200 x 300 cm, 1998
© Experimental Jetset

Description
À la croisée entre lieu d’expression artistique, événement festif et manifestation politique, le carnaval est une forme populaire de parade où coexistent danse, chant, déguisements, masques, instruments de musiques, travestissements, satires et textes. Il constitue une forme de résistance à travers la célébration de soi, des siens et des coutumes des ancêtres, tout en permettant à tou-te-x-s de s’envisager comme des créati-f-ve-x-s capable-s de se costumer, danser et chanter.

Ce workshop du designer de mode et metteur en scène guadeloupéen Marvin M’toumo propose de former, le temps de cinq jours de création et de recherche collective, un groupe de carnaval avec ses chants, danses et costumes.

Le but de ce workshop sera de puiser dans l’éloquence, la flamboyance et la désinvolture des cérémonies de carnaval à travers le monde pour créer une parade dans laquelle coexisteront dans un désordre chorégraphié différentes pratiques de performance, mode, sculpture, danse, etc. Il s’agira pour les participant-e-x-s de créer avec des savoir-faire du quotidien et des matériaux pauvres (papier, tissus, papier mâché, cartons, etc.) des parures élégantes pour défiler dans un cortège, tout en s’inventant musicien-ne-x-s, chanteur-euse-x-s et dan-seur-euse-x-s le temps de cette parade. Ce sera l’occasion de célébrer, dans un format décomplexé, des enjeux « techniques » : le bricolage, la débrouille et l’expression libre du corps ainsi que nos mondes rêvés d’art, de théâtre et de mode.

Modalités d’évaluation
L’évaluation est basée sur la participation aux cinq jours du workshop et sur le degré d’implication active de l’étudiant-e-x.



Marvin M’toumo, Rectum crocodile
© Samara Krahenbuhl

25. PERFORMING LANDSCAPE: MANUTENTION, PERFOR- MANCE, INTERPRÉTATION

ROBERTO ZANCAN
CHIARA KOCIS

FRANÇAIS ET ANGLAIS

BÂTIMENT D, SALLE R. 10

Description
Ce workshop immersif aborde le campus de la HEAD – Genève et ses alentours comme une scène performative, un espace de soin, de critique et de création. Inspiré par le *Maintenance Art Manifesto* de Mierle Laderman Ukeles, il place la manutention – autrement dit le travail d’entretien, de réparation et de soin – au centre du geste artistique : balayer, arroser, nettoyer, réarranger deviennent des actes qui révèlent la matérialité et la fragilité de l’espace.

Cette dimension quotidienne s’enrichit de plusieurs approches artistiques : celle de Michael Asher, dont les interventions *site-specific* interrogent le contexte spatial et institutionnel ; celle de Jerzy Grotowski, dont le « théâtre pauvre » inspire une pratique corporelle intense, réduite à l’essentiel, où le corps devient l’instrument principal ; et celle de Hans Haacke, qui relie l’art aux systèmes sociaux, politiques et écologiques, dévoilant les flux invisibles qui traversent le paysage.

Au croisement de ces influences, le workshop propose d’explorer le paysage à l’intérieur et à l’extérieur des bâtiments de la HEAD – Genève par des gestes concrets, critiques et sensibles : manutention poétique, actions corporelles, interventions légères et cartographies des flux naturels ou sociaux. Chaque participant-e-x contribue à une œuvre collective et processuelle qui ne vise pas la production d’un objet final, mais révèle les espaces, les situations et les activités de nettoyage et de gestion du campus comme un champ de relations et de transformations.

La semaine s’achève par une exposition-performance ouverte au public, présentée en vitrine depuis une salle d’enseignement du bâtiment D, où se mêlent gestes de soin, dispositifs critiques et présence corporelle. Cette exposition-performance est accompagnée de la création d’un journal/catalogue tactile, visuel et sonore qui conserve les traces, les récits et les systèmes révélés par cette expérience partagée. Une manière d’adresser les résultats à l’échelle de la ville.

Modalités d’évaluation
L’évaluation est basée sur la participation aux cinq jours du workshop et sur le degré d’implication active de l’étudiant-e-x.

Particularités du workshop
Les participant-e-x-s doivent apporter des outils de dessin et éventuellement de jardinage. Il leur est recommandé de porter des vêtements confortables.



Ground Action, Brancaccio in cammino
© Sergio Sanna

26.
PRINTED VOICES

REBECCA METZGER
PAULINE PIGUET

FRANÇAIS

BÂTIMENT H, SALLE 3.13

Description
Heresies est une revue féministe consacrée à l’art et à la politique, publiée à New York entre 1977 et 1993. Chaque numéro était conçu de manière collective par un groupe différent d’artistes, de théoriciennes et d’éditrices, qui affirmaient que la pratique artistique peut produire un impact politique et que les identités façonnent la création. Ce workshop propose d’explorer les liens entre art, politique et travail collectif en s’appuyant sur le contenu des 27 numéros de *Heresies*.
À l’image du fonctionnement de la revue, les participant-e-x élaboreront collectivement un corpus commun de références et de formes, auquel chacun-e-x pourra contribuer librement.
Tout au long de la semaine, les participant-e-x-s concevront une série de banderoles sérigraphiées, qui seront assemblées sous la forme d’un patchwork collectif et présentées lors d’une exposition à la fin de la semaine.
Au-delà de la production plastique, ce temps partagé sera aussi l’occasion de réfléchir à la manière de faire résonner aujourd’hui les idées, les luttes et les pratiques issues de cette publication historique.

Modalités d’évaluation
L’évaluation est basée sur la participation aux cinq jours du workshop et sur le degré d’implication active de l’étudiant-e-x.



Couvertures des 27 numéros de *Heresies*
© No More Nice Girls Productions, 2025

27.
SEMAINE DE LA CRITIQUE

EMMANUEL BURDEAU
MARYAM GOORMAGHTIGH
DIVERS-E-X-S CRITIQUE-X-S
DU CINÉMA ROMAND

FRANÇAIS

SALLE DE CINÉMA HEM

Description
Ce workshop propose une initiation à la critique de cinéma aux côtés d’Emmanuel Burdeau. Ancien rédacteur en chef des *Cahiers du Cinéma*, l’auteur n’a cessé de réinventer sa pratique au gré des nouveaux supports (essais, blog, podcast via *SoFilm*, *Mediapart*, *Stack*, etc.) et de renouveler ainsi l’expression de sa pensée critique.
Tout au long de la semaine, les participant-e-x-s réfléchiront à la manière dont la critique prolonge la création et à la responsabilité politique qu’ont les artistes vis-à-vis des imaginaires que véhiculent leurs œuvres.
La critique jette un pont entre la pensée d’un-e auteur-ice-x et les secrets d’une œuvre. Elle élève le jugement de valeur souvent biaisé par des critères tels que le goût et l’opinion.
Le workshop débutera par une brève histoire de la critique de cinéma. Une mini-table ronde réunira plusieurs critiques romand-e-x-s pour confronter leurs approches du métier. Les participant-e-x-s établiront une cartographie des nouvelles formes de critique dans l’espace numérique. La restitution de ce travail se fera sous la forme d’un répertoire interactif, produit collectivement.
Dans un second temps, la projection de trois films prochainement à l’affiche à Genève (dans les cinémas Grütli et Spoutnik) servira de support à un travail de critique en petits groupes.
Le workshop débouchera sur l’enregistrement d’une émission radio, animée par Emmanuel Burdeau, dans laquelle les étudiant-e-x-s prendront le rôle de critiques de film. Les canaux de diffusion de cette émission seront précisés lors du workshop.
L’atelier est ouvert à tous les regards et toutes les disciplines. Une opportunité exceptionnelle de partager sa passion pour le cinéma, au-delà de celles et ceux qui le fabriquent.

Modalités d’évaluation
L’évaluation est basée sur la participation aux cinq jours du workshop et sur le degré d’implication active de l’étudiant-e-x.

Particularités du workshop
Il est demandé aux participant-e-x-s d’apporter un ordinateur avec un logiciel de traitement de texte.



*Les passagers de la nuit, l’émission de radio qui donne son nom au film, une émission conduite par Vanda Dorval (rôle interprété par Emmanuelle Béart)
© Pyramides Distribution*

28.
SPACES OF
OPPORTUNITIES

BLERTA AXHIJA, MARINE
EVRARD ET NINA GUYOT
(PAV LIVING ROOM)
LOLA JUTZELER

FRANÇAIS ET,
SUR DEMANDE, ANGLAIS

ZONE DU PAV
ROUTE DES JEUNES 59, 1227 CAROUGE

Description
Ce workshop considère la zone industrielle Praille-Acacias-Vernets (PAV) comme espace de liberté. Ce territoire genevois est régi par une grammaire urbaine spécifique, faite de règles tacites et collectives, négociées entre les utilisateur-rice-x-s. Ces règles génèrent des espaces aux modalités d’utilisation plus libres, où tout semble possible. Cette qualité est renforcée par l’état de transformation du territoire, qui paraît flotter entre ce qu’il a été et ce qu’il deviendra, révélant un entre-deux qui mérite exploration si l’on souhaite en découvrir les opportunités.

C’est précisément à ces entre-deux que le workshop fait référence : espaces ambigus, interstices aux significations ouvertes, invitations à l’interprétation, à l’engagement sensoriel et à l’investigation subjective. Ces espaces constituent une brèche propice à l’émergence de l’inattendu : une opportunité de nouveauté, un terrain d’expérimentations ponctuelles, spécifiques, hors du temps et libératrices.

Le workshop explore les potentialités de ces espaces. Il interroge leurs usages possibles et la manière de transformer ces lieux sans les figer, d’en augmenter les qualités sans les dénaturer, afin de les préserver comme des espaces de liberté et d’opportunité au sein du PAV. Façade, kiosque, quai de livraison : comment détourner ces éléments pour multiplier leurs usages et générer de nouveaux récits urbains ? Quelles opportunités, quelles possibilités ?

Le workshop est structuré en trois temps : explorer, concevoir et activer. Les participant-e-x-s commencent par explorer le territoire du PAV avant de définir un usage propice au site, susceptible de se prolonger dans le temps et de permettre de nouvelles appropriations. Il débouche sur la construction d’une installation, fruit d’un travail collectif, révélée lors d’une ouverture publique.

Modalités d’évaluation
L’évaluation est basée sur la participation aux cinq jours du workshop et sur le degré d’implication active de l’étudiant-e-x.

Particularités du workshop
Pour favoriser une immersion totale, les étudiant-e-x-s auront la possibilité de dormir dans un atelier au PAV (sous réserve de confirmation).



Image de gauche : *Behind the Curtain*, Pierre Musy & Romain Iff (collectif xenia), Gauthier Füllemann, Denis Sermaxhaj, dans le cadre de PAV living room, 2024
Image de droite : *Drift-Signal*, Amir-Sam Halabi, Meryl Barthe, Piotr Kadlubowski, dans le cadre de PAV living room, 2025
Image de gauche : © Camille Wetzel
Image de droite : © Valentine Blaimont

29.
STORMING TECHNICS:
LIBATION AS A SAMPLE

SOÑ GWEHA AKA
SOÑXSEED
ALOÏS GODINAT

FRANÇAIS

BÂTIMENT A,
SALLE GREEN BOX ET
SALLE S. 21

Description
Ce workshop, conduit par l’artiste et DJ Soñ Gweha aka SOÑXSEED, propose d’aborder le deejaying et le sampling comme des pratiques de narration, de mémoire et d’émancipation. À travers une approche à la fois technique, poétique et critique, le geste DJ est envisagé comme un espace d’écriture sonore.
Ce workshop introduira la culture du mix analogique – exploration des vinyles, platines et tables de mixage – tout en abordant les *storming technics*, ces gestes de dérive et de perturbation (ralentissement, reverse, beatmatching, cueing, looping, etc.) qui transforment le mix en un espace narratif et performatif.
Inspiré de la performance *Libation as a Sample* (De la cave aux étoiles), où l’artiste entrelace amour, rage, spiritualité et technologie, ce workshop s’intéresse aussi à la voix – chantée, poétique, mémorielle – et au sample, comme gestes de libation : invoquer, citer, transformer sans effacer. Il propose d’interroger les traditions festives et/ou contestataires issues du reggae, du dancehall, du hip-hop, voire queer de la soul ou de la house, où le dancefloor et la radio, deviennent des lieux d’affirmation politique et de réinvention collective.
Entre techniques analogiques et outils numériques, les étudiant-e-x-s concevront un mix collaboratif au sein duquel dialogueront improvisation, sample, voix et *storming technics*.
Ce workshop se veut un espace d’expérimentation sensorielle et critique, où la mémoire, le son et la fête s’unissent pour créer des formes d’écoute et de narration vibrantes, émancipatrices et indisciplinées.

Modalités d’évaluation
L’évaluation est basée sur la participation aux cinq jours du workshop et sur le degré d’implication active de l’étudiant-e-x.



Performance « The Source », Urgent Paradise, Lausanne, janvier 2023
© Soñ Gweha

30.
SUN SHINES BRIGHT:
THINKING ABOUT AI AND
DESIGN IN CLIMATE CRISES

Description
As designers, we are often burdened with the responsibility of enacting change. But how can we move forward with ideas and action if we do not fully understand the technologies we work with? How can we bring back hope to our design processes?

This workshop invites participants to learn, understand, and address how artificial intelligence (AI) and large language models (LLMs) shape our work and practice as designers. Together, we will deepen our understanding of collective efforts, build resilience and hope, and focus our energies on building an inclusive future.

Over the course of the week, participants will explore:

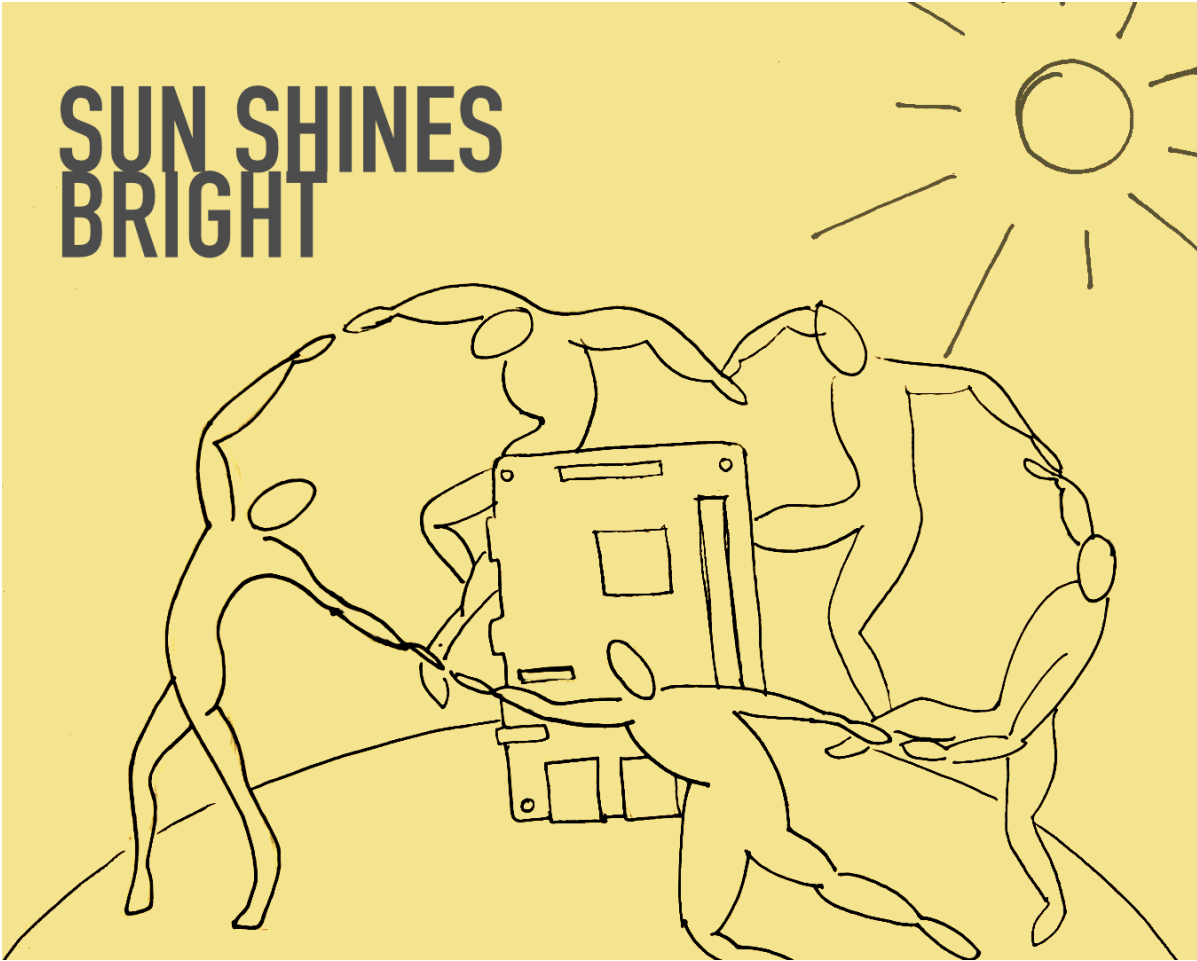
- the infrastructures and impact behind the AI we use every day
- why AI and LLMs are important to future designers
- how conversational user experience (UX) will shape our design practices in the years to come
- how we can begin to create these infrastructures ourselves
- why understanding technology – and its embedded criticalities – is a vital skill for designers today

By the end of this workshop, participants will:

- create a critical, feminist AI bots and interfaces (digital or physical)
- build a mini data center inside the classroom
- build some prototypes of renewable energy

This workshop is open to all students who care about a collective future of design. No technical skills are required – just a willingness to learn new things, roll up one’s sleeves and build something together. All parts of the workshop will be group activities.

Assessment
Assessment is based on participation in the five-day workshop and on the student’s degree of active involvement.



*Grounding poster by Computational Mama
© Computational Mama*

31. SUR LES TRACES D’AFROSO- NICA: ARCHIVES PARLÉES, PAYSAGES SONORES ET MUSIQUES POPULAIRES

Description
Mené en partenariat avec le Musée d’ethnographie de Genève (MEG), ce workshop est co-animé par l’ethno-musicologue et curatrice Madeleine Leclair et l’artiste et réalisatrice sonore Amandine Casadamont. Il propose d’explorer et de questionner les archives sonores de l’exposition *Afrosonica – Paysages sonores* ainsi que le fonds AIMP (Archives internationales de musique populaire) du MEG. Le workshop offre une immersion dans la pratique singulière d’Amandine Casadamont, à la croisée de la pièce radiophonique, de la performance et de l’installation sonore. Au programme: écoutes collectives, découverte du MEG (sonothèque, réserve d’instruments) et sessions de travail sur les archives. Les participant-e-x-s apprendront les bases du montage et de l’écriture sonore en réalisant une courte composition présentée lors d’une session d’écoute à l’auditorium du MEG.

Ce workshop interroge le pouvoir du son et de la musique: comment inscrire l’archive dans l’histoire du présent, créer des connexions entre humains et non-humains, transmettre connaissances et émotions, et activer la mémoire? Écrire l’invisible dans un espace sonore documenté.

L’exposition *Afrosonica – Paysages sonores* relie, en un même lieu, la sphère intime de chaque personne, l’espace et le temps, les ancêtres et les paysages, de manière sensible et sonore. Elle s’inscrit dans le champ des *sound studies* et de l’anthropologie du sonore, en mobilisant notamment l’écologie acoustique (écouter les milieux pour comprendre leurs relations), la mémoire sonore et une esthétique relationnelle de l’écoute, conçue comme pratique sociale qui reconfigure les liens.

Ce workshop est ouvert à tou-x te-s et ne nécessite pas de connaissances préalables en édition sonore.

SWANN THOMMEN
AMANDINE CASADAMONT
MADELEINE LECLAIR

FRANÇAIS

BÂTIMENT A, SALLE 1.11

Modalités d’évaluation
L’évaluation est basée sur la participation aux cinq jours du workshop, sur le degré d’implication active de l’étudiant-e-x et sur un rendu sonore lors d’une session d’écoute collective le vendredi à l’auditorium du MEG.

Particularités du workshop
Les participant-e-x-s doivent apporter un ordinateur portable avec la suite *Adobe* et un casque.



Tom othieno, lyre, Soudan / Anyuak, Shilluk. 20e siècle Bois, fer, corde
© MEG, Genève