

17–21  
fev.25

— HEAD  
Genève

Hes·SO//GENÈVE  
Haute Ecole Spécialisée  
de Suisse occidentale

# Catalogue

# Semaine de tous

# les possibles 2025

1	Am Stram Gram	EN/FR
2	Body narrative	FR
3	Body-territory	EN
4	Costume et spectacle – Du concept à la réalisation	FR
5	Création et circularité – Exposer Créagir	FR/EN/SP
6	Cute cut	FR
7	Dream big	FR
8	Empreinter au réel	FR
9	E-waste TRONs : building low-tech videogames and controllers	EN
10	Fashion football club : un maillot aux identités plurielles	FR/EN
11	L'IA et l'artisanat dans le design de mode	FR
12	La gravure rencontre l'intelligence artificielle	FR
13	Mangeons les histoires, de biscuit à biscuit	FR
14	Mettre en boîte, cache-misère et grand déballage	FR
15	Mirror Piece	FR/EN
16	Modélisation et impression numérique 3D	FR
17	Nail art : le potentiel narratif de l'ongle	FR
18	Paper colour tools	EN/FR
19	Perception magique : yoga et dessin	FR
20	Quel rôle pour le cinéma en temps de conflit ?	FR
21	Remaster !	FR/EN
22	Sauvage cuisine	FR/EN
23	Savoir aimer	FR
24	Super fail	FR/EN
25	Tending the digital compost : a workshop in open-source AI and collaborative world-building	EN
26	The cosmic thread	EN
27	The interiors of porn	FR/EN
28	Un camp n'est jamais une solution	FR/EN
29	Visual pulse	FR
30	Within me resonates infinity	FR/EN



### Professors in charge

Michel Piderit  
Cecile Diama SAMB  
(Sapid studio)

### Languages

English and French

### Room

Building H  
rooms L14 & L15

### Assessment

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

The Am Stram Gram children's theater is located in Eaux-Vives, Geneva. The building opened its doors in 1992 and was designed by architects Peter Boecklin, Predrag Petrovic, Roland Fabra, Nicola Maeder, and Bruno Porcher. At first glance, the theater appears to be a modest, single-story building nestled behind a historic facade. In fact, four floors lie beneath the entry level, all bathed in natural light thanks to an impressive atrium. Every level of the building features unique architectural details that possess intriguing material qualities and playful mechanisms, complementing the theatrical productions staged within.

Students will investigate and reimagine the Am Stram Gram's bar area, which is a space that serves a multitude of functions, including a bar/cafe, waiting and coat check area, as well as a makeshift classroom for children.

The aim of the workshop is to design a series of spatial devices and furniture that will reimagine the potential of this bar area. We will begin by examining the clever details used throughout the building to understand the project's context and to provide inspiration. Students will then be encouraged to develop their ideas through the lens of certain themes, such as "challenging ergonomic norms and inclusivity," "playful mechanisms," "flexible systems," and "readaptation of existing elements." Taken as a whole, these projects will breathe new life into this area by creating a sense of surprise and awe through clever and ingenious proposals.

During the workshop, students will develop drawings, models, objects, and prototypes to present their ideas. They will be encouraged to think creatively and outside the box to design for the varied needs within the bar area and create an inclusive space that responds to the diversity of bodies who temporarily appropriate this space. How can we think about public areas as spaces of collective performance? What types of spatial devices and objects will afford new forms of interactions and encounters?

*John Chamberlain: A Retrospective Exhibition*, in 1971 at the Guggenheim Museum in New York.  
© John Chamberlain Estate

1

# Am Stram Gram



**Enseignant-e-x-s responsables**  
Patch MONNIER  
Violène PONT (Happypets)

**Langue**  
Français

**Salle**  
Bâtiment H, salle 2.14  
(salle polyvalente)

**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.

Ce workshop implique la création d'un motif ou d'un visuel narratif qui s'appliquera sur un accessoire et qui animera le corps à la façon d'un tatouage.

Vous analyserez un tatouage existant, sa construction, sa signification et son emplacement. Vous réinterpréterez ensuite ce contenu sémantique ou formel et vous vous le réapproprierez pour créer un ou plusieurs visuels personnels qui seront appliqués sur des éléments en contact direct avec le corps : parure, masque, cagoule, écharpe, gilet, gant, etc. À la façon d'un tatouage votre motif viendra habiller le corps et raconter celle ou celui qui le porte.

Vous choisirez les moyens de réalisation de votre motif – peinture, tampon, sérigraphie, couture, broderie, etc. – et vous l'appliquerez ensuite sur un accessoire customisé, retravaillé dans une perspective d'upcycling.



#### Professor in charge

Marloes TEN BHÖMER

#### Language

English

#### Room

Building H, room 4.01

#### Assessment

Assessment is based on participation in the five-day workshop and the degree of active involvement of the student, as well as on the quality of the final presentation.

#### Workshop special features

Field trip (to be confirmed)

Compulsory film screening on the Monday evening at 17:30

*“Founded on the principles of separation and disconnection from the natural world, academic knowledge in general seems unprepared to provide us with the earth-wise knowledge needed for the integral functioning of humans and the Earth.”*

Prakash and Esteva, *Designs for the Pluriverse*, 2008

Hegemony in patriarchal societies is rooted in a hierarchical structure where power is predominantly concentrated in the hands of men. Within patriarchal capitalist contexts, women are frequently perceived as being “closer to nature,” which leads to both women and nature being viewed as resources to be exploited. To maintain this hegemony, a series of dichotomies that uphold opposing values are still used today:

- Humanity versus nature
- Reason versus chaos
- Production versus reproduction

In the framework of capitalist patriarchy, the first set of terms (human, reason, production) is privileged, while the second set (nature, chaos, reproduction) is devalued. Ecofeminism challenges these dichotomies, asserting that as humans we are all part of the sphere of nature; we are nature in embodied form.

This workshop examines how the body can function as a sensor or antenna for “feeling out,” absorbing, and contesting these imposed dichotomies. How can we engage with our bodies to create alternative modes of existence and representations of being in the world? What roles can the body play in relation to the clothing, materials, ecologies, and the environments we inhabit? Drawing on ecofeminist thought, intersectional environmentalism, and decolonial perspectives, we will investigate how humans, particularly marginalized individuals, have historically been positioned as either belonging or not belonging to their surroundings.

Through collective engagement, we will employ embodied research, speculative fiction, garment-making, set-building, puppetry, and body choreography to envision new forms of hybridity that challenge the boundaries between humans and the rest of the natural world.

*Princess Mononoke* Hayao Miyazaki, Studio Ghibli, 1997

© Studio Ghibli

## 3

# Body-territory



Collage d'affiches de théâtre – *Frankenstein*  
© Anna Pacchiani

**Enseignant-e-x responsable**  
Anna CRESSATY PACCHIANI

**Autres enseignant-e-x-s**  
Cinzia FOSSATI  
Marion SCHMID

**Langue**  
Français

**Salle**  
Bâtiment D, salle R.36  
(auditoire)

**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.

Découvrez comment le costume accompagne un texte pour devenir un véritable vecteur de narration et d'émotion sur scène. En s'appuyant sur l'œuvre mythique de Mary Shelley, *Frankenstein* ou le Prométhée moderne, ce workshop est une immersion complète dans le processus créatif, technique et collaboratif de la conception de costumes.

L'œuvre multiforme de *Frankenstein* offre une richesse incroyable pour l'exploration créative. À travers des thèmes historiques, fantastiques et modernes, ce roman permet de réfléchir à des questions profondes sur l'identité, la marginalisation, la science et l'éthique. Chaque création de costume sera un moyen de revisiter ces enjeux sous un angle plastique, esthétique et contemporain tout en permettant aux participant-e-x-s de développer des compétences artistiques et techniques.

#### OBJECTIFS DU WORKSHOP

- Comprendre le rôle du costume dans la mise en scène et comment il participe à la construction d'une identité visuelle forte dans un spectacle.
- Explorer le processus de création, du concept à la réalisation – de l'inspiration littéraire à la présentation finale, en passant par la recherche, le dessin et la fabrication.
- Travailler en collaboration sur un thème commun inspiré de *Frankenstein*, permettant à chacun-e-x de formuler des idées dans le cadre d'un projet collectif.
- Développer des compétences essentielles : croquis, collage, prototypage, tout en s'initiant aux techniques de conception de costumes – mise en volume, exploration de matières ou encore patines.
- S'exercer à effectuer une présentation finale : chaque groupe de travail dévoilera son projet par une mise en situation du prototype ou de la proposition plastique qu'il aura réalisée – shooting, mise en scène ou autre format au libre choix du groupe.

## 4

# Costume et spectacle – Du concept à la réalisation

## Un voyage créatif autour de *Frankenstein* de Mary Shelley



Réemploi tuile, Matadero Madrid  
© Arturo Franco

**Enseignant-e-x responsable**  
Yves CORMINBOEUF

**Langues**  
Français (anglais, espagnol)

**Salle**  
Bâtiment A, salle 1.13

**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, y compris dans le suivi de production jusqu'à l'exposition.

Dans le cadre du programme [Quartiers en chantier](#), CITÉ, le Centre interdisciplinaire de la HES-SO Genève pour la transition des villes et territoires, désire exposer les projets du cours Créagir 2024-2025, dans le cadre des événements de l'année 2025.

Le but du workshop est de concevoir un dispositif de présentation – dont la forme est à définir –, permettant au public de comprendre les projets présentés. Les éléments à exposer sont des documents, des maquettes et des médias numériques présentant les projets du cours transversal « Créagir » regroupant les six écoles constitutives de la HES-SO Genève.

Les objectifs pédagogiques sont de comprendre et d'expérimenter des méthodes de travail collaboratives, basées sur l'intuition, le pragmatisme et l'expérimentation. Cela à travers le développement d'un projet fondé sur l'utilisation des matériaux de réemploi à disposition.

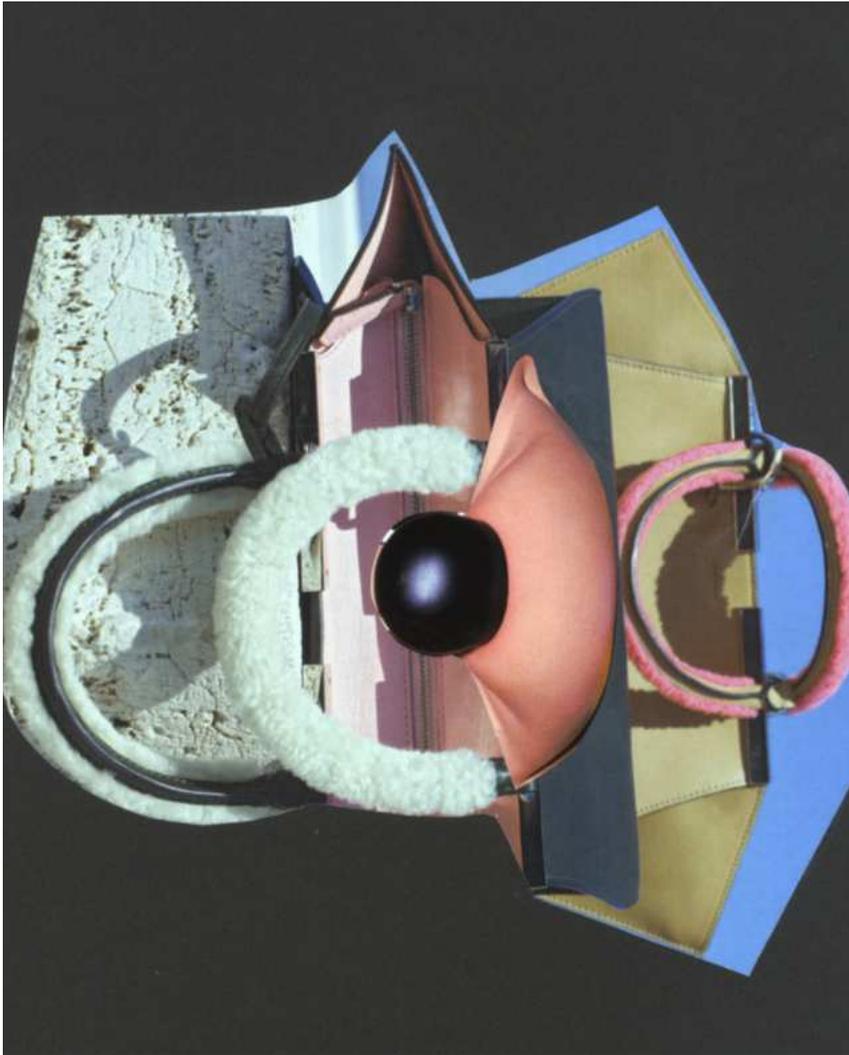
À l'issue de la semaine de workshop, les participant-e-x-s seront aussi tenu-e-x-s de s'impliquer dans le suivi de production jusqu'à l'exposition, en fonction du projet.

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

- Analyse des projets à présenter
- Conception du projet, incluant son identité visuelle et son fonctionnement
- Fabrication de prototypes (idéalement)
- Constitution d'un dossier de présentation pour construction

## 5

# Création et circularité – Exposer Créagir



#### Enseignant-e-x responsable

Katharina HOHMANN

#### Autres enseignant-e-x-s

Abigail JANJIC

Claude-Hubert TATOT

#### Langue

Français

#### Salle

Bâtiment A, salle 1.10

#### 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.

Ciseaux, papier, colle, papier, colle, ciseaux – si simple, si complexe.

À partir de papiers trouvés d'images fabriquées, de chutes de peintures et de dessins défaits, de bouts de tissus et tout ce que vous voudrez, nous plongerons dans une myriade de possibles de création. Nous assemblerons des narrations improbables et des jeux d'abstraction, des ornements croisés et des textes décousus. Étranges mélanges, mixtures mixte-média et techniques mixtes, cocktails d'imagerie, le collage invite aux expérimentations et aux rêveries. C'est un terrain possible d'attaque et de déconstruction poétique et politique d'une «réalité» des images au profit de la création d'autres.

Sans titre. Collage sur papier, 2016. Tirée de la publication *Collage*  
Ed. Miami Books (2018)

## 6 Cute cut



**Enseignant-e-x responsable**  
Guy MELDEM

**Langue**  
Français

**Salle**  
Bâtiment H, salle 3.13  
(salle polyvalente)

**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.

Dans ce workshop, nous aurons l'opportunité de concevoir des t-shirts dont les bénéfices seront reversés à une cause que nous choisirons ensemble.

Nous aborderons chaque étape du processus : de la création des visuels en suivant une méthodologie précise, à l'impression des t-shirts en sérigraphie, en passant par la construction d'un magasin et sa promotion, jusqu'à la vente qui aura lieu en fin de semaine.

L'objectif – au-delà du soutien apporté à une cause qui nous semblera pertinente – sera de réaliser un objet autonome et collectif et de développer ainsi ensemble notre compréhension de la globalité de la chaîne de production graphique.



Arbre de fonte  
© Fabrice Schaefer — HEAD – Genève

**Enseignant-e-x-s responsables**  
Christian GONZENBACH  
Fabrice SCHAEFFER

**Langue**  
Français

**Salle**  
Bâtiment D, salle S.36

**Modalités d'évaluation**  
Les crédits ECTS sont validés sur la base d'une participation régulière et active et des projets réalisés durant la semaine. Les critères sont l'implication, la curiosité, l'expérimentation et la qualité des résultats. Nous validerons essentiellement l'acquisition des savoir-faire pratiques et de la compréhension du processus.

**Particularités du workshop**  
Il est demandé à chaque étudiant-e-x de collecter et d'apporter des objets incinérables à savoir :  
(a) des éléments organiques tels des feuilles ou des branches d'arbres ;  
(b) des éléments en plastique comme des jouets ou des objets de récupération.  
- Des objets tels que des

L'objectif de ce workshop est d'expérimenter les techniques de fonte de métal, en bronze, en aluminium, au sable et à la cire perdue. À cette fin, nous allons emprunter des formes au réel, pour les transposer dans un autre matériau, une autre temporalité, une autre histoire. Le métal en fusion est coulé dans un moule fabriqué à partir d'objets existants, empruntés à notre monde, dont l'empreinte permettra de passer dans un monde différent, celui de la narration. Nous allons travailler à deux échelles, celle du doigt et celle de la main, et fabriquer, à travers le processus complexe de la fonte, des objets à porter à partir des objets apportés par les participant-e-x-s.

vieux bijoux, clous,  
objets de récupération, etc.

**Filières auxquelles ce workshop n'est pas ouvert**  
BA Design bijou et accessoires  
Étudiant-e-x-s qui ont déjà suivi le cours transversal « Fonte à la cire perdue »

## 8

# Empreinter au réel



#### Professor in charge

Vytas JANKAUSKAS

#### Other professors

Akwasi BEDIAKO AFRANE

Cyrus KHALATBARI

#### Language

English

#### Room

Building A, room S.22

(Digital Pool)

#### Assessment

Assessment is based on participation in the five-day workshop and the degree of active involvement of the student, as well as on the quality of the final presentation.

What is at stake when we play “Candy Crush,” “Minecraft” or “The Sims”? What are the physical and environmental components behind these seamless interfaces and aesthetics of our gaming culture? How can we create alternative technologies and interactions that question what we cannot directly perceive yet powers our play?

In this workshop, we will create low-tech alternative gaming consoles or controllers from a variety of elements: either natural – wood, soil, water, and so on –, or material – electronic waste and other discarded devices found in flea-markets or the streets of Geneva. Participants will thereby engage in processes of recycling, technological subversion, and hacking. They will learn how to crack open these ubiquitous devices of our computational and gaming culture and reuse old technologies for alternative aesthetics of play.

E-waste TRONS, alternative gaming console

© Akwasi Bediako Afrane



**Enseignant-e-x responsable**  
Maxime BOURQUIN

**Autres enseignant-e-x-s**  
Simon ANNEN  
Gabriel BONGIOVANNI

**Langues**  
Français et anglais

**Salle**  
Bâtiment D, salle 2.01  
(coupole)

**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.

Ce workshop se présente comme une opportunité d'explorer la richesse symbolique, esthétique et technique du maillot de football – un objet qui dépasse largement les frontières du sport pour s'inscrire dans des enjeux sociaux, culturels et politiques. En examinant les implications politiques du maillot de football, les participant-e-x-s auront l'opportunité d'analyser comment cet objet, emblématique de la culture populaire, reflète et influence les mouvements sociaux et les discours identitaires contemporains.

Plus que jamais, mode et sport se côtoient ; dans des expositions, défilés ou musées, sur le terrain et dans la rue. C'est ici l'occasion d'explorer ces thématiques au sein de la HEAD – Genève. Ce workshop mettra ainsi en lumière comment le maillot de football, en tant qu'artefact culturel, devient un symbole des luttes identitaires et des dynamiques de pouvoir sur la scène internationale, révélant ainsi les interconnexions entre sport, politique et société.

En adoptant une approche interdisciplinaire, les participant-e-x-s sont encouragé-e-x-s à approfondir la compréhension de cet artefact iconique qu'est le maillot de football et à sortir de leurs carcans de pensée.

Ce workshop est une invitation à réinventer le maillot de football, à en faire un vecteur d'expression personnelle et collective, et à contribuer à la réflexion sur l'identité, notamment politique, à travers la mode et la communication visuelle.



**Enseignant-e-x responsable**  
Tutia SCHAAD

**Langue**  
Français

**Salle**  
Bâtiment D, salle R.10  
(salle de conférence)

**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.

Ce workshop vise à explorer l'interaction entre la méthode analogique et celle de l'intelligence artificielle (IA) dans le processus de création.

Sur un thème commun, « renaissance », les étudiant-e-x-s vont tout d'abord développer un travail personnel et matériel : une illustration originale, une photographie, un objet, une sculpture ou un drapage. Puis des visuels seront générés avec des outils d'IA à partir de l'élément original.

Les étudiant-e-x-s pourront ensuite travailler sur de nouveaux visuels et créer d'autres images ou développer manuellement des textures, des surfaces ou des manipulations de matières inspirées des images générées. Ces expérimentations seront utilisées pour « prompter » de nouvelles images IA et, ainsi de suite, jusqu'à créer un tableau de recherche géant, dans lequel certains éléments générés par l'IA seront reconnaissables et d'autres le seront moins, estompant les frontières entre l'IA et le travail analogique.

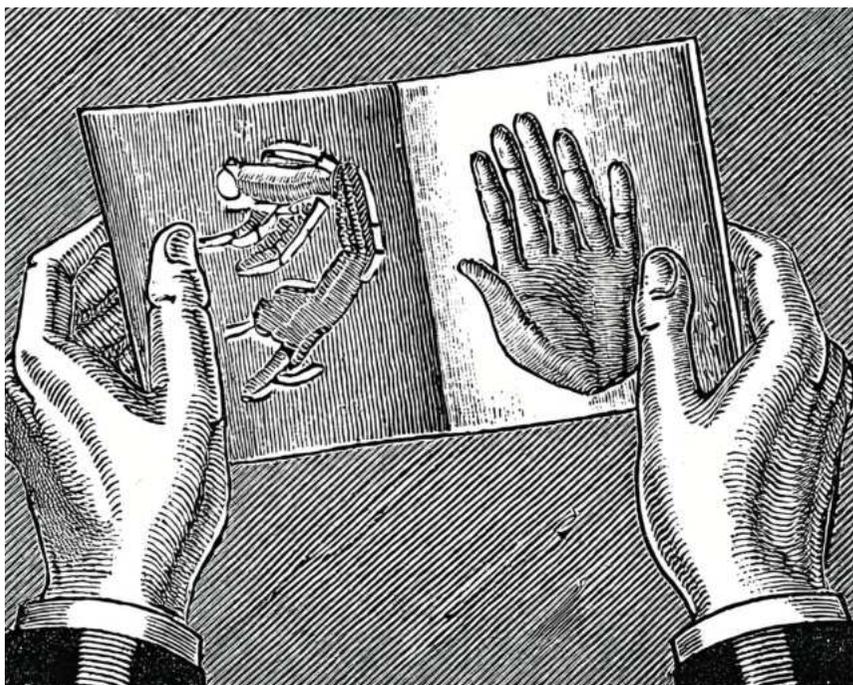
Dans la deuxième partie du workshop, les étudiant-e-x-s orienteront le travail en 3 dimensions vers le développement de fragments de silhouettes qui seront ensuite assemblées pour créer des silhouettes expérimentales. Une campagne de communication sera, enfin, réalisée à partir de ces silhouettes et grâce aux outils de l'IA.

L'expérience tentera de répondre à la question de la propriété intellectuelle dans la création grâce à l'IA et à celle de son rôle dans les processus de création.

*Fragment de moodboard géant 3x3m, Hochschule Macromedia  
Exposition à Neo Fashion, Fashion Week Berlin, juillet 2024  
© Tutia Schaad*

11

L'IA et l'artisanat dans le design de mode



#### Enseignant-e-x responsable

Didier RITTENER

#### Autres enseignant-e-x-s et encadrant-e-x-s

Garance GRAND-LEGER

Fabienne RADJ

Benjamin STROUN

#### Langue

Français

#### Salle

Bâtiment A, salle 4.20

#### 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.

Le workshop porte sur les relations entre les activités dites « intellectuelles » et celles dites « manuelles », et plus particulièrement sur ce que l'on nomme « l'intelligence de la main ».

Nous confronterons des technologies d'hier et d'aujourd'hui et nous ferons se rencontrer l'intelligence artificielle et la gravure en générant des images dotées des qualités nécessaires pour être gravées et imprimées de manière traditionnelle.

En Occident, l'activité manuelle est souvent perçue comme opposée au monde des idées et des concepts. Bien que l'économie numérique semble prendre une place de plus en plus importante, le travail humain n'est pas linéaire et le « geste » n'a pas disparu. Nous produisons des gestes volontaires et des gestes automatiques que nos mains sont capables d'exécuter instinctivement, des gestes que nous avons appris par la pratique et qui nous apportent une habileté et des savoir-faire spécifiques. Le toucher, la vue et l'odorat ne sont pas des outils fabriqués mais donnent à l'outil artificiel tout son caractère opératoire. Il existe une compréhension du monde à laquelle on accède en le tenant par la main.

Il n'y a pas d'opposition entre le geste artisanal et l'utilisation des nouvelles technologies ; les associer offre de nouvelles possibilités qui étaient difficilement envisageables auparavant. L'intelligence artificielle a encore aujourd'hui des difficultés à représenter les mains ; elle produit régulièrement des doigts en plus. Nous utiliserons ces erreurs pour créer un ensemble d'images et de textes possiblement drôles, possiblement poétiques ou simplement décalés, afin de réaliser une édition sous forme de livre.

Image d'une gravure générée par l'intelligence artificielle

\* Image libre de droits

12

# La gravure rencontre l'intelligence artificielle



#### Enseignant-e-x responsable

Valérie MANNAERTS

#### Autres enseignant-e-x-s et encadrant-e-x-s

Rebecca MAEDER

Gerda STEINER

Jörg LENZLINGER

Anatole TIÈCHE

#### Langue

Français

#### Salle

Bâtiment D, atelier CERCCO

#### 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.

Les pains et les biscuits racontent des histoires dont les formes sont profondément ancrées dans nos cultures. Leurs représentations iconographiques peuvent dévoiler des origines parfois folkloriques ou familiales et devenir des vecteurs de narrations et de mémoires partagées.

La pâte devient un médium pour exprimer des histoires et des traditions culturelles dont les formes portent des significations, parfois liées à des rituels ou des célébrations. Dans de nombreuses cultures, certains pains ou biscuits sont associés à des événements spécifiques, dont chaque forme raconte une histoire, évoquant des traditions familiales ou communautaires.

Ce workshop propose de découvrir les liens gestuels et narratifs entre le façonnage de la céramique et le travail de la pâte boulangère. L'argile et la pâte boulangère sont des matières premières dont l'exploration est intimement liée à nos vies et coutumes, et possèdent un grand champ d'expression sculpturale. Certains gestes et outils sont par exemple très liés à travers la transformation d'une matière malléable que l'on va pétrir, malaxer, sculpter, façonner, cuire. La première cuisson de l'argile se nomme d'ailleurs biscuit. Chaque participant-e-x s'inspirera de sa tradition iconographique boulangère personnelle pour réaliser en céramique un banquet de trompe-l'œil gustatifs.



**Enseignant-e-x responsable**  
Ambroise TIÈCHE

**Langue**  
Français

**Salle**  
Bâtiment A, salle 1.20

**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 la réalisation d'une forme.

Le workshop se propose d'interroger la relation, harmonieuse ou tendue, flatteuse ou plombante, protectrice ou esthétique entre un objet – un corps? – et ce qui le recouvre, l'abrite, le dissimule, le sublime. Du vêtement au packaging, du blister à l'écrin, du cageot à la couverture. Autant de stratégies déployées pour séduire, cacher, révéler, protéger.

Le workshop débutera par une contextualisation artistique, théorique, technique et historique des notions de contenu et de contenant. Durant les deux premiers jours, les étudiant-e-x concevront ensuite un projet personnel.

Les deux jours suivants seront consacrés à la réalisation de ce projet tandis que le vendredi comprendra une restitution et une discussion des objets/installations/situations présentés.



Joan Jonas, *Mirror Piece I*, Bard College, 1969  
© Joan Jonas

**Enseignant-e-x responsable**  
Cindy COUTANT

**Autre enseignant-e-x**  
Nefeli SKARMEA

**Langues**  
Français et anglais

**Salle**  
Bâtiment H, le Cube

**Modalités d'évaluation**  
L'évaluation est basée sur la participation aux cinq jours du workshop et aux représentations publiques, ainsi que sur le degré d'implication active de l'étudiant-e-x tout au long du workshop.

**Particularités du workshop**  
Les participant-e-x-s sont tenu-e-x-s de participer aux représentations publiques du vendredi 21 février 2025 à 19h et du samedi 22 février 2025 à 17h.

*Mirror Piece I et II* ont été créés en 1969-1970 par l'artiste Joan Jonas.

Dans cette œuvre historique, quinze performer-euse-x-s font face au public en déplaçant des miroirs et des plaques en plexiglas selon une chorégraphie précise. Le public, les interprètes et l'environnement se reflètent et se fragmentent dans les miroirs en mouvement. Pour son exposition à la Tate Modern à Londres en 2018, la performance a été mise à jour et reconstruite à partir de notes et de photographies par l'artiste et par Nefeli Skarnea en tant que directrice du mouvement. Depuis, la performance est présentée dans des institutions à travers le monde.

L'itération genevoise de *Mirror Piece I et II*, qui prendra forme dans le cadre de la semaine de tous les possibles, est organisée à l'initiative d'Arta Sperto, à l'occasion de la 3e édition de son exposition-festival *Dance First Think Later*.

À l'issue de la semaine de travail, deux performances publiques réalisées par les participant-e-x-s au workshop auront lieu les vendredi 21 et samedi 22 février 2025 au Cube.

15

Mirror Piece



**Enseignant-e-x responsable**  
Claudy IANNONE

**Autre encadrant-e-x**  
Frédéric BUTOR-BLAMONT

**Langue**  
Français

**Salle**  
Bâtiment A, salle S.24  
(salle informatique)

**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.

L'objectif de ce workshop est de donner aux participant-e-x-s les fondamentaux essentiels pour concevoir des modèles 3D simples, les préparer en vue de l'impression, et réaliser des objets physiques à l'aide d'imprimantes 3D. Le thème de « l'écologie » guidera la création des pièces imprimées, qui seront présentées lors d'une exposition à la fin du workshop.

Vous apprendrez à utiliser les bases de la modélisation au travers des logiciels *SolidWorks* et *Blender*. Cette première partie se concentrera sur la compréhension des formes géométriques de base, la manipulation des objets dans l'espace 3D et l'assemblage de formes pour créer des modèles complexes. Vous serez guidé-e-x-s, étape par étape, dans la conception d'un objet personnalisé et vous apprendrez ainsi à utiliser des fonctions comme l'extrusion, les découpes et l'assemblage de pièces. L'accent sera mis sur les bonnes pratiques pour créer des modèles adaptés à l'impression 3D, comme la gestion des tolérances, la solidité des structures et les notions d'échelle.

Vous serez ensuite initié-e-x-s à l'utilisation de logiciels de découpage (*slicers*) tels *BambuStudio*, qui convertissent des modèles en instructions spécifiques pour l'imprimante 3D. Vous découvrirez les paramètres d'impression importants : épaisseur des couches, densité de remplissage, vitesse d'impression, ajout de supports pour des structures complexes, etc. Vous apprendrez ainsi à maximiser la qualité et la fiabilité de vos impressions.

Dans la dernière partie du workshop vous imprimerez vos pièces et vous serez accompagné-e-x-s dans l'utilisation d'imprimantes 3D FDM (dépôt de filament fondu) et PHOTOPOLYMERISATION (impression résine). Ce module pratique couvrira les réglages des imprimantes, comme la température de la buse et du plateau, le calibrage, et la gestion des matériaux (PLA, ABS, etc.).



**Enseignant-e-x responsable**  
Marie SAARBACH

**Langue**  
Français

**Salle**  
Bâtiment H, salle 2.08

**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.

*L'expression par les ongles, lavis d'encre sur papier*  
© Françoise Pétrivitch – HEAD – Genève

\* Henri Focillon, *Éloge de la main*,  
Paris, 1934.

## DES MAINS DE MAÎTRES

« Des servantes ? Peut-être. Mais douées d'un génie énergique et libre, d'une physionomie – visage sans yeux et sans voix, mais qui voient et qui parlent ».\*

Les mains parlent ainsi en silence, constituant un langage éloquent. « Organe du possible » selon le poète Paul Valéry, la main contient toutes nos émotions, nos histoires. Pour l'artiste, peindre une main – et dans le cas de ce workshop, peindre sur une main – ne peut être anodin. Le plus ancien témoignage de cette prise de conscience remonte à la préhistoire. Au fil des siècles, et davantage encore depuis la Renaissance, les artistes ont utilisé la main comme vecteur de transmission d'un message, d'une action ou d'une émotion.

## #NAILPORN

Le *nail art* ou « art de décorer les ongles » est une méthode élaborée de maquillage des ongles, un riche lieu de création esthétique.

Décorer ses ongles est pourtant une tradition lointaine. À Babylone, ville antique de Mésopotamie, les hommes utilisaient une poudre minérale pour montrer leur rang social. Même signification en Égypte où hommes et femmes coloraient leurs ongles au henné. Quant aux Incas, ils y dessinaient des animaux et leur accordaient une valeur spirituelle. Cette approche a cependant connu un nouvel essor au cours des dernières années, à grand renfort de tutoriels sur les réseaux sociaux.

Dans le cadre de ce workshop, nous réfléchirons à l'essor du *nail art* et d'une ornementation des ongles toujours plus sophistiquées. Nous nous interrogerons sur la question de savoir comment nous pouvons investir cette pratique de sens. Que pouvons-nous raconter sur nos ongles ? Quelles histoires, quels paysages, quelles couleurs ?

## 1 CM CARRÉ (X10) POUR RACONTER

Dans le cadre de ce workshop, il ne sera pas vraiment question de se former aux techniques, pourtant merveilleuses et variées, du *nail art*, mais plutôt de réfléchir à comment et pourquoi mettre de l'image sur ce drôle de support – à la fois miniature et sériel – que sont nos ongles.

Nous dessinerons, photographierons, prototyperons, mettrons en scène. Chaque étudiant-e-x pourra ainsi imprimer des stickers de manucures autocollants.



**Professor in charge**  
Christoph BRACH  
(Raw Color)

**Other professor**  
Rob VAN LEIJSEN

**Language**  
English, with French support  
(translations, additional  
explanations, etc.)

**Room**  
Building H, room 2.09

**Assessment**  
Assessment is based on  
participation in the five-day  
workshop and the degree  
of active involvement of  
the student, as well as on the  
quality of the final  
presentation.

Paper as a material is very versatile in appearance, texture, and colour. It is pliable and printable and relatively easy to change. For the “Paper colour tools” workshop we develop “tools” in the broadest sense of the word. These tools should make it possible to interact with the paper or transform it. The result can be an installation, object, artwork, etc.

Le papier, à la fois un matériau et porteur de messages, est très polyvalent en termes d’aspect, de texture et de couleur. Il est souple, pliable, imprimable et relativement facile à manipuler. Dans le cadre du workshop « Paper colour tools » nous développerons des « outils » au sens large du terme. Ces outils devront permettre d’interagir avec le papier ou de le transformer. Le résultat pourra être une installation, un objet, une pièce imprimée, une œuvre artistique, etc.



**Enseignant-e-x responsable**  
Vidya GASTALDON

**Langue**  
Français

**Salle**  
Bâtiment E,  
salle Georges-Addor

**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 étudiant-  
e-x-s- d'apporter du matériel  
de dessin (stylos, crayons,  
papier).

Le workshop offre une expérience sensible à travers la pratique du yoga du cachemire, le dessin et le portrait. La journée commence par une pratique de yoga du cachemire de 2 heures. Nous y explorons la conscience et la tactilité du corps dans l'espace ainsi que notre identification à ses limites. L'après-midi est consacré au dessin de portraits en miroir à deux ou à trois. Il n'y a pas de prérequis techniques ou académiques.

Les deux pratiques viennent questionner notre rapport aux frontières. Celles d'avec l'autre pour le portrait, celles d'avec l'espace pour le yoga. Nous nous identifions au moi dans toutes nos rencontres ainsi qu'au corps et ses limites d'une manière générale. C'est donc un atelier qui vient questionner nos perceptions et par là même notre sensibilité. Quand nous déployons nos perceptions nous changeons de sensibilité et de rapport conscient avec l'environnement ; nous ne créons plus de la même manière.



#### Enseignant-e-x-s responsables

Palmyre BADINIER  
Anita HUGI

#### Autres enseignant-e-x-s

Divers intervenant-e-x-s

#### Langue

Français

#### Salle

Salle de cinéma à Genève  
(lundi et mardi).  
Bâtiment A, salle 5.25  
(mercredi, jeudi et vendredi)

#### 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 deux premiers jours se dérouleront dans une salle de cinéma à Genève.  
La projection des films se prolongera en soirée lundi 17 février.

Le workshop s'inscrit dans le cadre d'une programmation cinématographique et culturelle initiée en octobre 2024 par le Département Cinéma notamment face au «risque plausible de génocide» à Gaza (Cour internationale de justice de l'ONU, 2024).

Les étudiant-e-x-s et l'équipe du Département Cinéma sont ainsi désireux-ses de créer un support de discussion, de mise en perspective et d'engagement autour d'une programmation cinématographique commune.

Avec cet atelier d'une semaine, nous souhaitons créer un espace-temps entièrement dédié au visionnage de films, aux discussions à partir des écritures documentaires ou fictionnelles, et à la potentielle mise en œuvre d'une programmation. L'atelier est également conçu comme un espace de réflexion à même de nourrir des liens de confiance dans le contexte humanitaire et géopolitique actuel.

D'un point de vue pédagogique, le workshop poursuit plusieurs objectifs :

- une plongée culturelle et formelle dans les récits cinématographiques, notamment palestiniens, libanais et autres
- un questionnement de la place des cinéastes dans le contexte de la guerre
- une analyse des publics visés et des stratégies à mettre en œuvre pour les atteindre et les inclure

L'atelier intégrera des interventions de professionnel-le-x-s (cinéastes, équipes de films ou programmeur-ric-e-x-s) reflétant une pluralité d'origines et de points de vue.



### Enseignant-e-x responsable

Frank WESTERMEYER

### Autres enseignant-e-x-s

Geneviève LOUP

Aurélie PÉTREL

Claude PIGUET

### Langues

Français et anglais

### Salle

Bâtiment A, salle 1.10

### 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 une présentation effectuée en groupe.

Ce workshop a pour objectif d'explorer les associations narratives, conceptuelles et artistiques entre musique et image. Le clip musical, qui condense les enjeux de la synchronisation rythmique, a popularisé l'expérience sensorielle du psychédéisme. Grâce aux techniques numériques, les rapports image/musique se sont développés à travers les formes du *remix*, *mash-up* et vidéos de danse partagées sur les réseaux. Dans une économie déterminée par les formats standardisés de l'industrie, comment approfondir le potentiel d'expérimentation ou d'expression des subcultures ?

Après une introduction à l'histoire du clip et, plus généralement, aux liens entre arts visuels et musique populaire, les participant-e-x-s réaliseront un clip musical, par groupes de trois étudiant-e-x-s. Nous mettrons à disposition un nombre limité de morceaux de musique de différents genres (pour lesquels les musicien-ne-x-s / compositeur-riche-x-s nous ont donné les droits d'utilisation). Toutes les formes sont envisageables : film à partir de prises de vue directes, film d'animation ou film abstrait / structure graphique. Il s'agira de concevoir le rôle des images au-delà d'un usage illustratif, pour découvrir la dimension rythmique des effets perceptifs et comment le montage construit du sens. Dans ce sens, nous poserons deux contraintes : pas de vidéos dans lesquelles les musicien-ne-x-s jouent, rappent ou chantent devant la caméra. Etant donné que des artistes ont cédé leurs droits pour travailler à partir de leurs morceaux, les participant-e-x-s ne travailleront pas non plus sur leur propre musique.

Still du clip: *Air - Kelly watch the stars*

© Mike Mills / AIR

21  
Remaster!



**Enseignant-e-x responsable**  
Cindy COUTANT

**Autre encadrant-e-x**  
Louis DANJOU (Grolou)

**Langues**  
Français et anglais

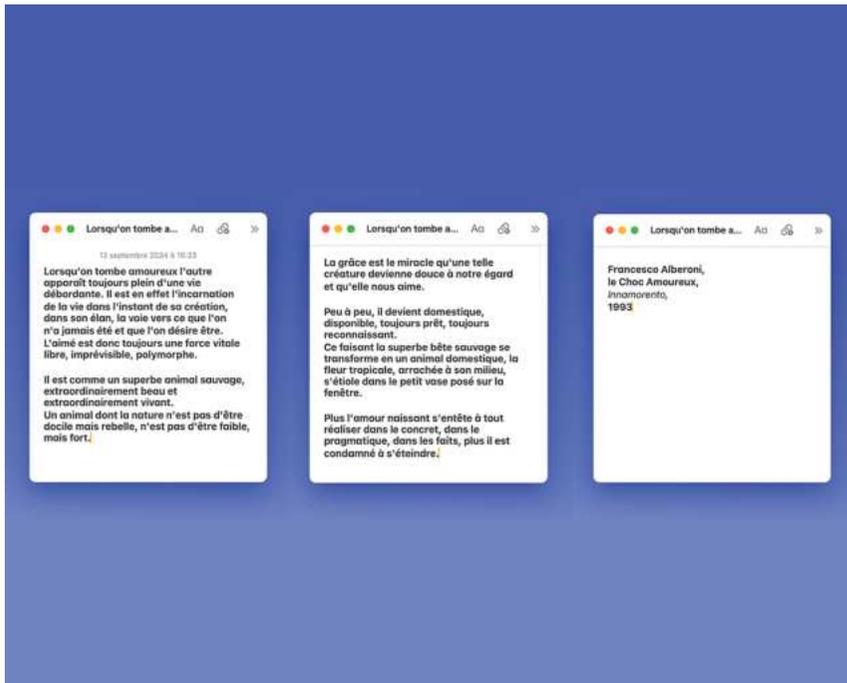
**Salle**  
Bâtiment A, hall d'entrée

**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.

Ce workshop se déploiera à partir de l'art culinaire conçu comme espace de création et d'expérimentation. En croisant avec la cuisine des pratiques artistiques variées, ce workshop invitera les participant-e-x-s à reconsidérer le geste culinaire sous un angle expérimental.

À travers l'utilisation d'outils détournés — fumoirs improvisés, barbecues de fortune, ustensiles sculpturaux — les participant-e-x-s seront amené-e-x-s à repenser leur rapport aux matériaux, aux ingrédients du quotidien et aux processus de préparation. Chaque étape deviendra une occasion de sublimer le banal, de questionner les normes culinaires et de réinventer l'acte de cuisiner. L'environnement urbain immédiat du quartier des Charmilles jouera un rôle essentiel dans ce processus, car les ressources alimentaires seront en partie collectées localement. Ce lien direct avec l'écologie du quartier permettra d'apprendre à développer une utilisation inventive des ressources et de faire émerger l'ingéniosité et la créativité à partir de ce qui est à portée de main.

Le workshop se terminera par un banquet, conçu comme une œuvre collective et performative, où chaque plat partagé portera les traces des détournements et des expérimentations menées : la transformation des ingrédients quotidiens, l'usage inattendu des ustensiles et outils, ou encore la capacité à métamorphoser l'ordinaire. Interrogeant la manière dont nous partageons, consommons et percevons ce que nous mangeons, ce moment festif permettra de mettre en commun des pratiques créatives comestibles ancrées dans leur économie de moyens et en lien étroit avec leur environnement immédiat.



**Enseignant-e-x responsable**  
Christopher DESSUS  
(Paf atelier)

**Langue**  
Français

**Salles**  
Bâtiment H, salles I.12  
et I.13

**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.

À travers une démarche prospective autour des objets et des espaces, ce workshop vise à concrétiser une exposition (incluant la scénographie) autour de la thématique des émotions. Comment pouvons-nous créer autrement ? Comment pouvons-nous créer de manière plus pertinente ? L'objectif sera de définir et d'explorer ce qu'est un espace émotionnel, tout en élaborant des principes méthodologiques à lui attribuer. Ces principes s'articuleront autour d'éléments sémantiques et installatifs, se référant à des archétypes universels.

La conception par le prisme des émotions façonne l'environnement dans lequel nous évoluons : les objets que nous portons et exposons, les espaces où nous souhaitons grandir, et les outils avec lesquels nous construisons. Si l'on est intellectuellement et émotionnellement ouvert et réceptif, il est possible de transformer durablement notre rapport au monde et à ce que nous produisons. Cela requiert une réflexion renouvelée, moins centrée sur l'individu. Si nous adoptons une perspective plus appliquée et subjective, nous pouvons aborder les enjeux contemporains à la fois avec tendresse et lucidité.

Ce projet s'inscrit dans la démarche éditoriale de *JTM*, dont le premier numéro a été publié en septembre 2024. Il s'agit d'une revue à diffusion internationale, disponible en français et en anglais, qui traite de design, d'architecture et de scénographie. Le workshop consistera aussi à travailler sur le prochain thème de la revue, en imaginant une scénographie ainsi qu'une curation d'objets, de sujets et d'espaces.



### Encadrant-e-x-s responsables

Lou COHEN  
Douna LIM

### Langues

Français et anglais

### Salles

Bâtiment A, salle 2.20

### 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.

Ce workshop explore les phénomènes de la culture numérique, tels que les flash mobs et les jeux grandeur nature, par l'analyse de leur impact sur l'espace public et de leur diffusion en ligne. Les étudiant-e-x-s développeront des stratégies collectives de détournement à travers des exercices de performance, de jeux de mise en scène, et de montage vidéo.

À l'heure où les « likes » sur les réseaux sociaux alimentent l'économie de l'attention et où le nombre des « vues » sont monnaie courante, la circulation virale des informations et des contenus fait parfois jaillir des phénomènes populaires. Ce workshop portera plus particulièrement sur le phénomène du flash mob, une performance de danse spontanée réalisée par un groupe de personnes dans un lieu public et qui se disperse ensuite.

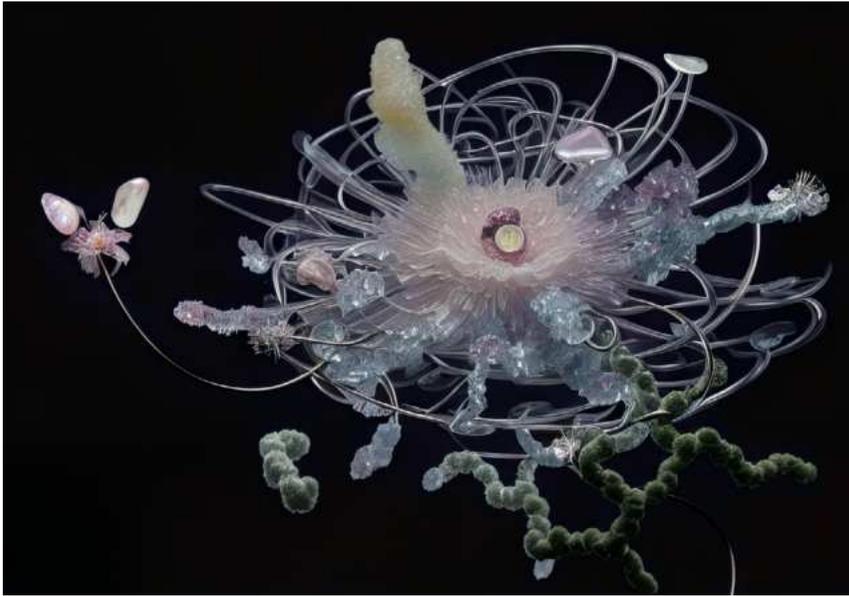
Ce workshop a pour but de réunir et de développer des stratégies collectives de détournement de ces phénomènes du net tout en explorant les failles dans la circulation et la reproduction des contenus. Nous nous intéresserons aux différentes caractéristiques socio-culturelles permettant d'associer situation, performance, documentation, partage et communication en ligne.

Partant du principe que la simple navigation sur un écran peut créer une narration, nous explorerons dans une première partie, à partir d'exemples concrets, nos usages des écrans et la pratique du montage vidéo. La deuxième partie du workshop proposera des exercices pratiques de performance et de jeu, en interaction avec les espaces publics – numériques ou physiques – qui permettront d'ancrer le récit et la mise en scène dans la création des étudiant-e-x-s.

*Just An Egg [@world\_record\_egg] (4 janvier 2019). Let's set a world record together and get the most liked post on Instagram. Beating the current world record held by Kylie Jenner (18 million)! We got this.*

© [@world\_record\_egg] sur Instagram

# 24 Super fail



**Professor in charge**  
Crosslucid

**Language**  
English

**Room**  
Building E, room 2.20

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

**Workshop special features**  
Participants need to bring their own laptops.

Join a four-day intensive workshop exploring the fertile intersection of open-source artificial intelligence (AI) tools and collaborative creation. Drawing on the metaphor of AI as a living compost heap—a space where ideas decompose, transform, and regenerate—participants will dive deep into the metabolic processes of machine cognition.

The workshop begins by mapping the rich ecosystem of open-source AI tools, understanding them not as mere utilities but as living substrates for collective imagination. Through hands-on exploration and experimentation, participants will learn to navigate and nurture these digital composting grounds, discovering how different tools can cross-pollinate and generate unexpected outcomes.

As the workshop progresses, participants will form collaborative clusters, each tasked with cultivating speculative worlds from this fertile digital soil. These worlds will emerge through the ongoing decomposition and recombination of ideas, powered by multimodal AI tools and methodologies.

The journey will culminate in the emergence of speculative artifacts—products, infrastructures, technologies, or experiences that sprout from these imagined worlds. Using collaborative world-building techniques and AI tools as their growth medium, teams will present their generated artifacts embedded within their contextual ecosystems, demonstrating how they evolved from the collective cognitive compost of human creativity and machine intelligence.

## Tending the digital compost: a workshop in open-source AI and collaborative world-building



### Professors in charge

Javier FERNANDEZ  
CONTRERAS  
Alexandra MISKUFOVA

### Language

English

### Room

Building H, room 4.06

### Assessment

Assessment is based on participation in the five-day workshop and the degree of active involvement of the student, as well as on the quality of the final presentation.

### Workshop special features

Participants need to bring their own laptops. All other required materials will be provided.

This workshop will focus on the exploration of interior textiles and upholstery through both traditional and experimental techniques. By introducing participants to the history of soft furnishings, the workshop will encourage critical reflection on their function and form in contemporary interiors. Through dialogue, collaboration, and hands-on experimentation, participants will engage in a deep exploration of materials, using textiles as the primary medium.

Participants will be encouraged to draw inspiration from unexpected sources, experimenting with weaving, knitting, folding, sewing, and developing their own inventive methods. They will engage in tactile exercises, creatively combining techniques to generate new forms and textures. By exploring traditional methods of working with textiles, participants will appropriate and reinterpret these techniques to create new spatial imaginaries, while challenging the conventional shapes of pillows and soft furnishings typically found in modern interiors.

Working in groups, participants will transition from small-scale experiments to full-scale (1:1) projects, producing a collection of pillows, furniture, or textile installations that will occupy the interior spaces of the Department of Space Design / Interior Architecture at HEAD – Genève.

On the final day, participants will present their creations, showcasing their works as part of a curated installation within the department's interior space. The workshop aims to foster a collaborative environment in which participants and mentors explore the intersection of craft and design, while discovering how tradition and experimentation can merge to create innovative soft furnishings for contemporary interior spaces.



**Professor in charge**  
Vytautas JANKAUSKAS

**Other professor**  
Javier FERNANDEZ  
CONTRERAS

**Languages**  
English and French

**Room**  
Building H, room 1.02

**Assessment**  
Assessment is based on full participation in the five-day workshop and the submission of the requested deliverables for evaluation: data analytics, mapping of spatial configurations, and speculative scenarios.

**Workshop special features**  
This workshop implies watching sensitive material from porn platforms.

The results will be published in a chapter of the book *The Interiors of Social Media*, edited by Javier Fernández Contreras. Students will be credited for the materials published.

What role do interiors play in shaping online desire economies? What spatial trends and household objects dominate the most-watched porn scenes? How do these patterns shift across different cultures, generations, and genders?

*«Always, there is an enormous slouching couch, either in a stain-revealing cream, or in functional wipe-clean leather; always, there are one or two bright canvases of abstract splashes that might well have been bought in haste at an IKEA. Often, there is an arrangement of cut flowers in a glass vase, looking worryingly like the kind of floral arrangement viewers might remember from the home of an elderly relative or, perhaps, a hospital.»*  
Philippa Snow, *The Movie Pleasure and the Design and Architecture of Porn Sets*, Pin-Up Magazine (2021).

In the first part of the workshop, we will explore space as the central character in a set. Participants will analyse the spatial configurations of popular porn categories, choosing from regional or gender preferences to amateur versus professional productions, age groups, and fetishes. Working in teams, they will study the spaces based on size, layout, themes, color palettes, and objects. Optional tools, including access to metadata and content filtering software that censors explicit material, will be provided. Each team will present their findings, which we will collectively discuss.

In the second part, teams will develop speculative scenarios exploring potential future spaces in pornography. Participants might explore more inclusive interior architectures of lust or delve into dystopias where algorithmic uniformity or targeted advertising dictate design. Teams will be free to choose a presentation format based on their skills — whether through computer — generated imagery (CGI), renders, videos, scenography, etc.

Film still from the movie *Pleasure* by Ninja Thyberg, 2021  
© Ninja Thyberg



**Enseignant-e-x-s responsables**  
Mounir AYOUB  
Vanessa LACAILLE  
(Le laboratoire d'architecture)

**Autre enseignant-e-x**  
Elisa LEGA

**Langues**  
Français (langue principale)  
et anglais

**Salles**  
Bâtiment H,  
salles 1.16 et 1.17

**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.

À quelques minutes du campus de la HEAD – Genève, sous un abri en bâches plastiques dissimulé dans le recoin d'un parc, sur le bitume, à l'ombre d'un viaduc routier, à l'intérieur d'une caravane adossée à une déchèterie à la frontière, ou encore alignées par centaines dans des lits superposés au sein d'un complexe d'expositions, des familles entières vivent dans des camps à Genève. La ville contemporaine élabore ces dispositifs spatiaux d'exclusion et d'enfermement pour des populations jugées « indésirables ». Ces dispositifs, qu'ils soient officiels ou non, résultent de décisions politiques et d'une acceptation collective.

Bien que ces espaces soient souvent considérés comme inhabitables, ils constituent des lieux d'habitation. L'indigne y est, en effet, « domestiqué ». Ainsi, ces camps et la vie qui s'y déroule sont tous deux des réalités tangibles. C'est cette tension, ainsi que les conditions d'existence de ces espaces, que nous proposons d'explorer et de questionner.

Le premier objectif de ce workshop est de rechercher et d'identifier ces lieux à travers une grande dérive dans les marges et les interstices de la ville. Il s'agira ensuite de saisir et de décrire ces espaces, souvent perçus à tort comme inhabités. En croisant différents champs disciplinaires, enseignant-e-x-s et étudiant-e-x-s discuteront collectivement des possibilités d'action et des modalités de mise en œuvre. À la fin du workshop, les participant-e-x-s exposeront collectivement les conditions humaines de ces marges domestiquées à travers diverses formes artistiques – visuelles ou littéraires.



#### Enseignant-e-x responsable

Swann THOMMEN

#### Autre enseignant-e-x

Serguei LEONOV

#### Langue

Français

#### Salles

Bâtiment A,  
salle 1.11 (atelier vidéo son)  
salle 3.01 (grey box)

#### 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 une présentation du projet réalisé dans le cadre du workshop lors d'une présentation collective.

#### Prérequis

Une connaissance du montage vidéo et du montage sonore est souhaitée.

#### Particularités du workshop

Il est demandé à chaque étudiant-e-x d'apporter un ordinateur et un disque dur ainsi que des images, des vidéos et des sons avec lesquels iels souhaitent travailler.

Ce workshop propose une semaine immersive et intensive visant à créer un projet audiovisuel. Il sera l'occasion d'expérimenter les relations qu'entretiennent l'image et le son dans leurs dimensions rythmique et séquentielle.

Vous apprendrez à maîtriser le logiciel *Madmapper*, logiciel de mapping vidéo, programmerez une scénographie audiovisuelle avec l'aide du logiciel *Ableton Live* et diffuserez ce projet lors d'une restitution collective. De plus, vous apprendrez à maîtriser la salle de multi-diffusion vidéo de la HEAD – Genève (grey box) et expérimenterez les possibilités offertes par ce dispositif.



#### Professor in charge

Doreen MENDE

#### Other professors

Didier HOUÉNOUDÉ

Florine MAURIN

#### Languages

English and French

#### Room

Building A, room 3.11

#### Assessment

Assessment is based on participation in the five-day workshop and the degree of active involvement of the student, as well as on the quality of the final presentation.

The title of the workshop is taken from the last sequence of the film “Dahomey” (2024) by Mati Diop (\*1982) that narrates the historic/political act of the restitution of 26 “treasures” or “objects” or “things” of the Dahomey Kingdom, which were looted and subsequently owned by the Musée du Quai Branly in Paris for more than 100 years, to the Presidential Palace of Benin in November 2021. The then cultural minister of Benin, Oswald Homéky, compared this event to the fall of the Berlin Wall. While European museums focus exclusively on state-centered interests as well as on an object-centered fetishism, continuing colonial logics of materiality, the film offers a necessary shift to objects as “subjects” and “futuristic imaginaries” that “never left.”

The workshop will consist of the close-study of the debates by the 20 students of Université d'Abomey-Calavi in the film on restitution from their perspective; a collective reading of excerpts of the *Rapport Sarr-Savoy sur la restitution du patrimoine culturel africain* (2018) and its relevance for Switzerland; and a close listening of the film songs by Wally Badarou of the film. In addition, the workshop will ask how the questions raised by the film resonate with the collections of Musée d'ethnographie de Genève. The students will work in small groups to discuss the visual and sonic strategies of the film in relation to visual research of past-future entanglements. The workshop will conclude with a screening of “Dahomey” by Mati Diop on 20 February 2025 and a conversation with students of the Graduate Institute on 21 February 2025.