

cfp arts genève

PASSERELLE | PROPÉDEUTIQUE ART & DESIGN

PLAN D'ÉTUDES 2019 – 2020



RÉPUBLIQUE ET CANTON DE GENÈVE
Département de l'instruction publique, de la formation et de la jeunesse (DIP)
Enseignement secondaire II postobligatoire

Centre de Formation Professionnelle Arts
Rue Necker 2
1201 Genève

SOMMAIRE | GROUPE DE TRAVAIL

SOMMAIRE	01 Vision commune et objectifs de la PPA&D	05
	02 Tronc commun	07
	03 Transversalité et approches interdisciplinaires	09
	04 Plan d'études + Grille horaire	11
	A Planning annuel	13
	B Grille hebdomadaire	15
	C Programme tronc commun	19
	D Programme ateliers pré-spécialisés	76
	09 Concours d'admission	101
	10 Conditions d'obtention de l'attestation	101
	11 Lexique	103
	12 Évaluation des cours	105

RÉDACTEURS GROUPE DE TRAVAIL

Sous la conduite de
Patrick Fuchs, CFPARTS, doyen de la Passerelle | propédeutique art & design

Isabelle Aeby-Papaloïzos, CFP ARTS, enseignante
Marie Barone Humm, CFP ARTS, enseignante
Lysianne Léchet Hirt, HEAD – Genève, responsable de la coordination de l'enseignement
Pierre-Alain Giesser, HEAD – Genève, enseignant
Yves Ninghetto, CFP ARTS, enseignant
Ambroise Tièche, HEAD – Genève, enseignant

Les parties générales de ce document ont été rédigées par le groupe de travail ci-dessus, mandaté en novembre 2012 par les Directions générales de l'enseignement secondaire II postobligatoire et de la HES/SO de Genève.

Sur cette base, les enseignants de la passerelle | propédeutique art & design ont rempli une fiche pour chacun de leur(s) cours. Chaque année, ces fiches de cours sont remises à jour et insérées telles quelles.

Le mandat du groupe de travail a été prolongé en 2013-2014 pour procéder à l'évaluation du plan d'études. Depuis, ce dernier est chaque année adapté en fonction des bilans réalisés par l'équipe pédagogique en séances de métiers.

MISE À JOUR

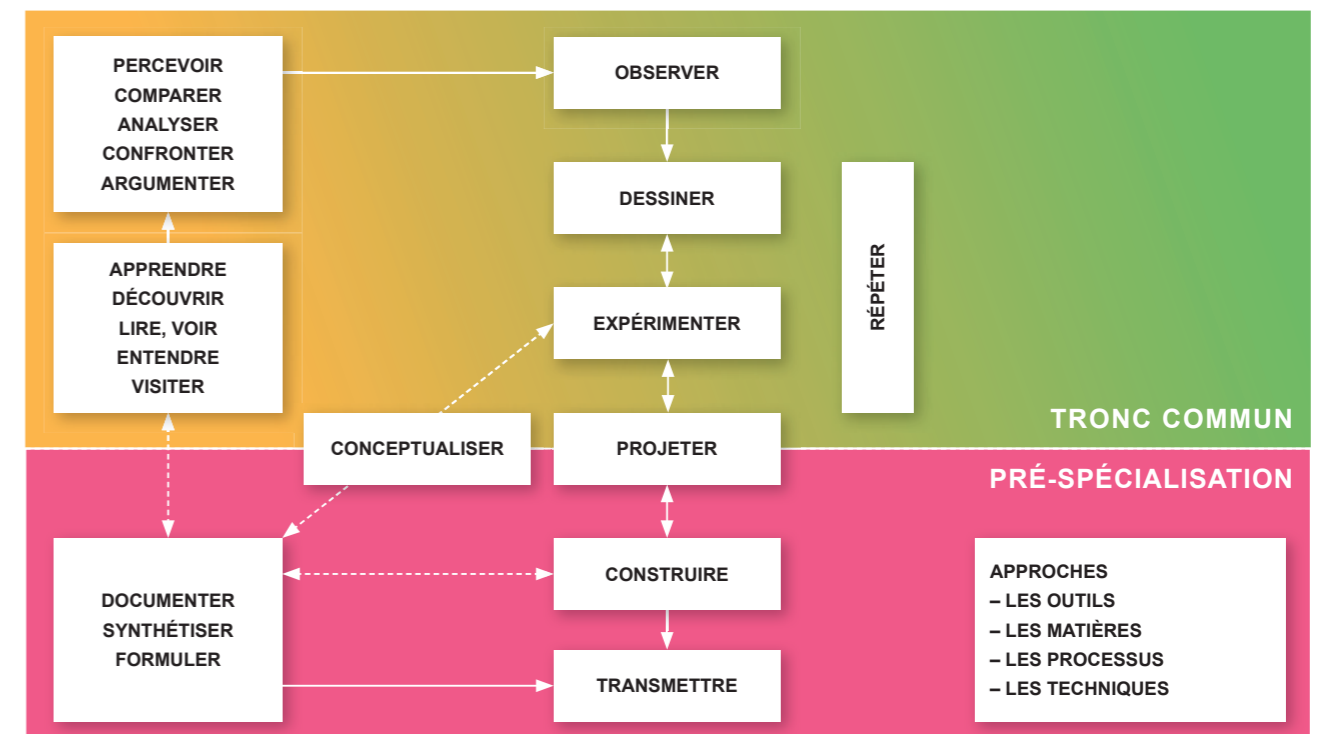
Christine Keim, CFPARTS, enseignante et coordinatrice de la PPA&D depuis 2014 ;
maîtresse adjointe de la PPA&D à la direction depuis 2017
Version actuelle – octobre 2019

*Afin de faciliter la lecture de ce document, le genre est généralement utilisé au masculin.
Cependant, il doit s'entendre au féminin également.*

1 | VISION COMMUNE ET OBJECTIFS DE LA PASSERELLE

La passerelle | propédeutique art & design est une communauté d'apprenants unis par la volonté de préparer des étudiants à l'entrée à la Haute école d'art et de design de Genève (HEAD–Genève). Nous nous consacrons à développer des potentiels créatifs et à aider les étudiants à se situer dans le contexte de l'art du design d'aujourd'hui. Par notre enseignement, nous formons des étudiants capables d'observer, d'expérimenter, d'analyser et d'argumenter afin qu'ils développent un territoire de projet et une culture visuelle. Nous voulons tous ensemble qu'ils acquièrent l'autonomie, les gestes et la réflexion nécessaires pour réussir le concours dans une Haute école d'art et/ou de design, entre autres à la HEAD–Genève.

LES OBJECTIFS DE LA PASSERELLE | PROPÉDEUTIQUE ART & DESIGN SE RÉSUMENT AINSI



2 | TRONC COMMUN

Parmi les objectifs figurant dans le tableau de la page 5, les objectifs « expérimenter », « projeter » et « conceptualiser » sont particulièrement renforcés grâce à ce plan d'études.

Le tronc commun et la transversalité permettent aux élèves de s'enrichir en observant ce que les autres font et ainsi de ne pas se limiter à un seul horizon professionnel.

La répartition des heures varie au cours de l'année, l'horaire hebdomadaire est plus chargé en début d'année qu'en fin d'année.

Sur ces bases, les heures hebdomadaires sont réparties comme ci-dessous.

HORAIRE HEBDOMADAIRE COMPLET

TRONC COMMUN	Ateliers DESSIN	4 h	
	Ateliers EXPÉRIMENTATION	4 h	
	Ateliers PROJET	2h	
	PHOTO	2h	
	PORTFOLIO	0,75h	
	Connaissance en art et design contemporains	4h	
	Introduction à l'analyse de l'image (sémiologie)	0,75h	
	Expression orale	1,5 h	
	SOUS-TOTAL TRONC COMMUN	19h	
	TRANSVERSALITÉ	4 h	
TOTAL TRONC COMMUN	23h	62%	
ATELIER PRÉ-SPECIALISATION	14 h	38%	
HORAIRE HEBDOMADAIRE COMPLET	37 h	100%	

3 | TRANSVERSALITÉ ET APPROCHES INTERDISCIPLINAIRES

Une période de transversalité de quatre semaines se tient une fois par année, en principe en fin d'année.

Les transversales s'organisent autour d'une thématique, si possible en lien avec l'actualité, qui suscite un questionnement. Cette thématique est abordée sous l'angle de la transversalité avec des regards et des savoirs différents. Elle implique une logistique de la réalisation de projet (budget, transport, réalisation concrète, etc.) et un décloisonnement qui s'articule selon un rythme différent.

Tous les étudiants et tous les enseignants travaillent sur le même thème pendant 4 semaines qui se divisent ainsi :

- 1-2 jours théoriques
- 3 semaines de travail de conception et réalisation
- 1 jour de jury par groupe
- 1 jour de rangement

Dans la mesure du possible, cette période se termine par une exposition montée par les étudiants et les enseignants regroupant les travaux réalisés durant les transversales, ainsi que par une publication qui retrace les réalisations des différents groupes.

Les transversales doivent développer principalement des objectifs méthodologiques, entre autres :

- Être capable de se documenter pour nourrir sa recherche.
- Être capable de développer un-e projet | produit | création fini-e dans un temps défini.
- Être capable d'apporter ses compétences spécifiques, de s'enrichir de celles des autres.
- Être capable de travailler en collaboration selon un cahier des charges défini dans le respect des compétences professionnelles de tous les domaines.
- Être capable de présenter et expliquer sa démarche.
- Être capable de prendre la parole en public dans le cadre d'un groupe et de partager cette parole.
- Être capable de présenter et défendre un projet devant un jury.

Toujours de façon transversale, avant la date des entretiens du concours d'admission de la HEAD –Genève, deux semaines sont consacrées aux dossiers thématiques et portfolios.

Le mois avant et le mois après le concours de la HEAD –Genève, des projets pré-spécialisés sont organisés dans le cadre des ateliers et du tronc commun de manière à travailler intensivement dans la pré-spécialisation choisie.

4 | PLAN D'ÉTUDES | GRILLE-HORAIRE

Le tronc commun se compose de :

- 2 modules de DESSIN, à choix parmi cinq propositions
- 2 modules d'EXPÉRIMENTATION, à choix parmi cinq propositions
- 2 modules de PROJET, à choix parmi six propositions
- 1 cours de PHOTOGRAPHIE de base
- 1 cours de PORTFOLIO, avec acquisition de notion de base en infographie
- 1 cours de CONNAISSANCE DE L'ART ET DU DESIGN CONTEMPORAINS
- 1 cours d'introduction à l'ANALYSE DE L'IMAGE (sémiologie)
- 1 cours d'accompagnement à l'EXPRESSION ORALE

Durant une des deux moitiés du premier semestre, les élèves dispose d'une demi-journée de libre pour leurs recherches et leur travail personnel. Durant la première moitié du deuxième semestre, ils disposent de deux demi-journées; puis après le concours de la HEAD en avril, trois demi-journées.

Dans les ATELIERS PRÉ-SPÉCIALISÉS se concentrent les cours spécifiques essentiels, enrichis par un apport théorique.

Des séances pédagogiques régulières sont fixées afin d'effectuer un dialogue réflexif sur le plan d'études.

Une évaluation des cours est effectuée par les étudiants à la fin de chaque module, ce qui permet aux enseignants de réfléchir à l'évolution de leur(s) cours (voir fiche d'évaluation à la fin de ce document).

A | PLANNING ANNUEL

INTER-FILIÈRES	ATELIERS PRÉ-SPÉ	THÉORIE		TRONC COMMUN					ÉCHÉANCES	VACANCES	DATES					
		MA a-m	LU m/a-m VE m	LU / VE m	LU m/a-m	MA m	LU m/a-m VE m	VE a-m								
	AV Arts visuels AI Architecture d'intérieur CV Communication visuelle DB Design produit/bijou & accessoire DM Design mode	CONNAISSANCE ART & DESIGN CONTEMPORAINS (18 sem.)									SÉANCE ACCUEIL		26.08-30.08	1		
												JEÛNE GENEVOIS JE 05.09		02.09-06.09	2	
														09.09-13.09	3	
														16.09-20.09	4	
														23.09-27.09	5	
														30.09-04.10	6	
													SÉANCE MÉTIER ME 09.10		07.10-11.10	7
															14.10-18.10	8
											AUTOMNE		21.10-25.10	-		
													28.10-01.11	9		
													04.11-08.11	10		
					réserve								11.11-15.11	11		
													18.11-22.11	12		
													25.11-29.11	13		
											SÉANCE MÉTIER LU 02.12		02.12-06.12	14		
													09.12-13.12	15		
													16.12-20.12	16		
												NOËL & NOUVEL-AN	23.12-27.12	-		
													30.12-03.01	-		
													06.01-10.01	17		
											FIN 1 ^{er} SEMESTRE		13.01-17.01	18		
													20.01-24.01	19		
													27.01-31.01	20		
											FIN 1 ^{er} SEM. PPAD Rem. Notes 19.02		03.02-07.02	21		
												FÉVRIER	10.02-14.02	-		
													17.02-21.02	22		
											CONSEILS LU 24.02		24.02-28.02	23		
													02.03-06.03	24		
												DÉLAI INSCRIPTIONS HEAD	09.03-13.03	25		
													16.03-20.03	26		
PRÉPARATION CONCOURS													23.03-27.03	27		
CONCOURS HEAD BA													30.03-03.04	28		
CONCOURS HEAD BA												CONCOURS HEAD BA	06.04-10.04	29		
												► JE 09.04				
												PÂQUES	13.04-17.04	30		
												SÉANCE MÉTIER JE 23.04	20.04-24.04	-		
												FÊTE DU TRAVAIL VE 01.05	27.04-01.05	31		
												ENTRETIENS PPAD	04.05-08.05	32		
													11.05-15.05	33		
												ASCENSION JE 21.05	18.05-22.05	34		
													25.05-29.05	35		
TRANSVERSALES (3+1 sem.)												PENTECÔTE LU 01.06	01.06-05.06	36		
JURY + EXPO												FIN DES COURS Rem. Notes 05.06	08.06-12.06	37		
												CONSEIL MA 16.06	15.06-19.06	38		
												FIN 2 ^e SEMESTRE	22.06-26.06	39		
												VACANCES D'ÉTÉ	29.06-21.08	40		

B | GRILLE HEBDOMADAIRE

LUNDI MARDI VENDREDI						LUNDI MARDI VENDREDI						JEUDI		MERCREDI		LUNDI MARDI VENDREDI		LUNDI MARDI VENDREDI					
DESSIN OBSERVATION CONTEMPORAIN ILLUSTRATION 1 DESSIN D'OBSERVATION 2 DESSIN : LA LIGNE 3 DESSIN : ILLUSTRATION 4 DESSIN : PEINTURE 5 DESSIN : VANTTES						ATELIERS D'EXPÉRIMENTATION 1 COULEUR 2 ESPACE 3 MATIÈRE 4 TYPOGRAPHIE 5 VOLUME						ATELIER		ATELIER		ATELIER PRÉ-SPECIALISÉ						ATELIER	
ENSEIGNANTS						ENSEIGNANTS						ENSEIGNANTS		ENSEIGNANTS									
M. HANS MOEVI						M. HANS MOEVI						L. PRALONG		L. PRALONG						K. GUY MÉNINE			
J. STETTLER						M. DAMORE						C. CARRIDROIT		M. HANS MOEVI						S. RICKLI			
L. ISOZ						M. BARONE						D. LOUSTALOT		D. LOUSTALOT									
P. FAVRE						M. THOMAS						M. BARONE		M. HANS MOEVI									
D. HUBERT VAN BLYENBURGH						M. HANS MOEVI						M. HANS MOEVI		M. HANS MOEVI									
ENSEIGNANTS						ENSEIGNANTS						ENSEIGNANTS		ENSEIGNANTS						ENSEIGNANTS			
PHOTO BASE						CONNAISSANCE A&D						EXPRESSION ORALE		DIVERS (S2)						S. RICKLI			
PHOTO BASE						CONNAISSANCE A&D						INTRODUCTION À L'ANALYSE DE L'IMAGE		DIVERS (S2)						K. GUY MÉNINE			
PORTFOLIO						CONNAISSANCE A&D						EXPRESSION ORALE		DIVERS (S2)						S. RICKLI			
ENSEIGNANTS						ENSEIGNANTS						ENSEIGNANTS		ENSEIGNANTS						ENSEIGNANTS			
O. CHRISTINAT						I. SCOLARI																	
J. BRÖCKMANN						I. PAPALIOZOS																	
M. MELLO						I. LACOUR																	
D. DAVAL / T. CONG						K. DEFAGO																	

TRONC COMMUN

Les étudiants participent à
 – 2 modules de dessin + 2 modules d'expérimentation à choix sur 5 proposés | 2 modules de projet à choix sur 6 proposés
 – 1 cours de photo de base | 1 cours de portfolio-infographie
 – 1 cours d'analyse de l'image | 1 cours de soutien à l'expression orale

ATELIER PRÉ-SPECIALISÉ

Les élèves participent à 2 jours d'ateliers pré-spécialisés dans leur pré-orientation (AV | AI | CV | DB | DM) hors temps transversal

BUTS ET OBJECTIFS

C | PROGRAMME | TRONC COMMUN

D | PROGRAMME | PRÉ-SPÉCIALISATION

TRONC COMMUN

DESSIN CONTEMPORAIN

4 HEURES HEBDOMADAIRES

5 modules – les élèves suivent 2 modules sur les 5

BUTS

LES ATELIERS VISENT À

- Mettre en place une relation entre la réalité et ses représentations.
- Établir une réflexion sur l'activité graphique et picturale comme moyen de conceptualisation et de représentation.
- Développer le champ exploratoire du dessin contemporain.

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

L'ÉLÈVE EST CAPABLE DE

- Développer sa propre perception des formes et des structures en pratiquant l'observation et l'analyse.
- Construire un regard propre sur les choses.
- Traduire ses perceptions graphiquement au moyen de techniques variées.
- Utiliser le dessin et la peinture comme moyen d'élaboration d'un projet.
- Sensibiliser à la vision dans l'espace 2D/3D.
- Établir des liens entre le dessin et les autres arts : la danse, le théâtre, le cinéma, la musique, l'écriture...

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES PAR ATELIER (MODULE)

Voir programmes des cours ci-après.

COURS | MODULE | ATELIER

DESSIN CONTEMPORAIN | OBSERVATION

ENSEIGNANT(S)

MARTA HANS-MOËVI

ORGANISATION

- TRONC COMMUN
- ATELIER PRÉ-SPÉCIALISÉ
- COURS THÉORIQUE

- DEMI-SEMESTRE (MODULES 1 + 2)
 - SEMESTRE
 - ANNÉE
 - AUTRE
-

NOMBRE D'HEURES | HEBDOMADAIRE

4 heures (module de 10–11 semaines)

PRÉREQUIS

- concours d'entrée PPA&D
-

DÉFINITION ET BUTS DU COURS

Ce module propose un entraînement au dessin d'observation dans le but d'apprendre à se positionner dans l'espace et à utiliser le dessin comme un outil, ainsi qu'un moyen de stimuler sa créativité par l'entraînement visuel.

L'étudiant-e va apprendre à voir, apprendre à « fabriquer des lignes » et apprendre à se forger un regard sur les choses et leur environnement.

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

- utiliser le langage du dessin à la ligne et aux valeurs de manière distincte
 - se créer son propre regard sur son environnement
 - découvrir de nouvelles techniques, de nouveaux outils de représentation
 - utiliser le dessin comme moyen de recherche, de vérification et non comme but
 - expérimenter le grand format pour mieux ressentir les dimensions et l'espace
 - apprendre à dire par le dessin ce que l'on ressent d'une situation, d'une ambiance, d'un contexte donnés
 - apprendre à distinguer des valeurs
-

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

- apprendre à voir en dessinant à la ligne et aux valeurs (ombres et lumières) pour réaliser des ambiances dans le dessin
 - tracer des lignes, par le biais de parcours observés : c'est la main qui guide l'œil avant tout
 - voir des valeurs de gris
 - dessiner et en même temps choisir un point de vue, un cadrage
 - utiliser le dessin comme un outil de mesure et compréhension de l'espace
 - travailler avec un modèle, comme moyen de vérification de ses aptitudes à mesurer l'espace
 - choisir un point de vue dynamique et nouveau, et explorer des manières de cadrer en dessin
-

PROGRAMME | ACTIVITÉS

- initiation à la technique du dessin à la ligne
 - initiation à la technique du dessin aux valeurs
 - travail de dessin d'espace perceptif
 - dessins de cadrages et de points de vue
 - travail avec un modèle
-

MOYENS PÉDAGOGIQUES

- visites ciblées
 - lectures selon bibliographie transmise
 - conférences selon l'actualité
-

COLLABORATIONS

- en transversalité avec d'autres intervenants des classes passerelles
 - avec un professeur invité si le budget le permet
-

INFRASTRUCTURES (TYPE DE CLASSE OU D'ATELIER | MATÉRIEL | INFORMATIQUE)

- salle N121 à Necker (car salle équipée pour travailler l'espace, avec modèle)
 - matériel : eau, projecteur vidéo, meuble à plans pour rangement des dessins, armoire fermée, planches à dessin de grandeur variée, chevalets... panneaux de porte comme grandes planches
-

COURS | MODULE | ATELIER

DESSIN CONTEMPORAIN | LA LIGNE

ENSEIGNANT(S)

PASCALE FAVRE

ORGANISATION

■ TRONC COMMUN

ATELIER PRÉ-SPÉCIALISÉ

COURS THÉORIQUE

■ DEMI-SEMESTRE (MODULES 1 + 2)

SEMESTRE

ANNÉE

AUTRE

NOMBRE D'HEURES | HEBDOMADAIRE

4 heures (module de 10–11 semaines)

PRÉREQUIS

– concours d'entrée PPA&D

DÉFINITION ET BUTS DU COURS

Ce module interroge sous plusieurs formes la représentation du réel dans le champ du dessin. Il s'articule autour de l'observation d'espaces, d'objets, de personnages en expérimentant des expressions possibles de la ligne à travers des exercices donnés puis d'un travail personnel.

Les sujets sont abordés en vue d'explorer la ligne, cette limite imaginaire ou non entre deux choses que le dessin permet de rendre visible et lisible.

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

- donner des bases techniques du dessin d'observation
 - acquérir une bonne vision de l'espace en l'abordant à travers l'objet, la figure, la mémorisation
 - traduire graphiquement ses perceptions au moyen de la ligne, entraîner différents types de tracés de la ligne
 - développer sa perception des formes et des structures en pratiquant l'observation et l'analyse
 - mettre en place une relation entre la réalité et ses représentations, ainsi qu'une réflexion sur l'activité graphique comme moyen de conceptualisation et de représentation
 - construire un regard propre sur les choses
 - utiliser le dessin comme moyen d'élaboration d'un projet personnel en relation avec sa pratique et son orientation
 - développer un projet personnel en relation avec le monde de l'art et du design contemporain
-

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

- expérimenter et acquérir des moyens d'expressions divers (médium, format, techniques)
- enrichir et développer sa propre perception visuelle des formes, des structures et des caractères dominants d'objets en pratiquant l'analyse, l'observation et la traduction graphique de ces objets
- utiliser l'outil du dessin dans plusieurs champs ; dessin de mémoire, copie d'après photographie, observation, croquis de recherche, conceptualisation d'idées
- traduire des espaces intérieurs et extérieurs, des objets, des personnages, des animaux, des habits, des bijoux, etc.
- synchroniser l'œil et la main
- être sensible à la diversité des pratiques et des attitudes possibles du dessin afin d'expérimenter les aspects cognitifs (signes, idées, mémoires...), sensitifs (toucher, matérialité...), optique (vision, saisie, analyses de formes...) et moteur (geste, corporalité)
- repérer les enjeux et le rôle du dessin par rapport à son cheminement artistique

PROGRAMME | ACTIVITÉS

Le cours propose une série d'exercices autour de l'observation en insistant sur la qualité de la ligne et de ses diverses possibilités de représentations.

La deuxième partie du cours est consacrée au développement d'un projet personnel en relation avec l'orientation de l'élève.

Pour le projet personnel, l'élève développe le travail sous forme de la série en utilisant la ligne comme représentation graphique en cherchant des manière de l'expérimenter. Le suivi du projet est hebdomadaire et personnalisé.

Avant le projet, les différents exercices toucheront :

- la représentation de l'objet : contour, ligne
 - la représentation des espaces : perspectives frontales et à l'angle
 - le dessin de mémoire : l'image mentale
 - le dessin de paysage : naturel et urbain, vide et plein, distance et dimension
 - les représentations graphiques : reproduction, trame et touche
-

Le croquis et le dessin comme moyens pour aborder les champs suivant :

- perception, cadrage
 - espace, profondeur
 - proportions
 - techniques
 - mémorisation
 - ligne, trait
 - abstraction
 - signe, vision, saisie, analyse
 - touché et matérialité
 - gestualité, intégration du corps
 - format, composition
 - construction géométrique
 - valeur, lumière
 - approche du dessin contemporain
 - vitesse, lenteur
-

MOYENS PÉDAGOGIQUES

- transmission des connaissances de bases au moyen d'exercices et de théorie
 - présentation orale des exercices et exemples tirés du monde du dessin contemporain (livres, internet, film, etc.)
 - description du travail, analyse des consignes, justification de la demande en fonction de la filière et des critères d'évaluation
 - présentation visuelle
 - enseignement individualisé en cours d'exercice
-

COLLABORATIONS

- collaborations possibles : atelier projet écriture, atelier projet couleur, atelier expérimentation collection
 - atelier principal
-

INFRASTRUCTURES (TYPE DE CLASSE OU D'ATELIER | MATÉRIEL | INFORMATIQUE)

- salle de dessin (espace suffisant) avec tables (éventuellement chevalets)
- planches à dessin
- murs (accrochages)
- un ordinateur et un projecteur vidéo
- armoire (objets)
- tiroirs à dessin (stockage)
- tables lumineuses

COURS | MODULE | ATELIER

DESSIN CONTEMPORAIN | ILLUSTRATION

ENSEIGNANT(S)

JOËLLE ISOZ

ORGANISATION

- TRONC COMMUN
- ATELIER PRÉ-SPÉCIALISÉ
- COURS THÉORIQUE

- DEMI-SEMESTRE (MODULES 1 + 2)
- SEMESTRE
- ANNÉE
- AUTRE

NOMBRE D'HEURES | HEBDOMADAIRE

4 heures (module de 10–11 semaines)

PRÉREQUIS

- concours d'entrée PPA&D

DÉFINITION ET BUTS DU COURS

Ce module propose une introduction au rapport « texte-image » et à la narration simple (prémise de la séquence), tout en ayant comme ambition de développer un style propre à chaque étudiant. Le travail se fait sous forme de réalisation d'images personnelles et graphiques, en insistant sur la compréhension du rapport entre le texte et l'image.

Le tout passe par l'observation et la transcription en explorant un maximum de techniques différentes.

L'étudiant-e doit être prêt à prendre des risques et à sortir de sa zone de confort pour finalement développer son style personnel.

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

- réalisation d'images personnelles et graphiques
- compréhension du rapport entre le texte et l'image
- observation et transcription
- explorer un maximum de techniques différentes (crayons de couleurs, gouache, feutres, écolines, craies grasses)
- prendre des risques, sortir de sa zone de confort

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

- établir des liens et des passerelles avec les productions artistiques du passé et du présent
- chercher et développer une écriture graphique personnelle au service d'une technique et d'un texte
- développer des écritures graphiques diverses, en fonction du sujet
- utiliser l'illustration pour nourrir un projet en relation avec son orientation

PROGRAMME | ACTIVITÉS

Environ 3 – 4 exercices par module

- progression de l'image simple à une série d'images narratives
- introduction et présentation de travaux d'artistes liés au sujet
- lecture des énoncés
- soutien technique
- suivi des travaux
- retour et critique individuellement

MOYENS PÉDAGOGIQUES

J'appuie mon cours sur l'étude des travaux des artistes-illustrateurs-auteurs de BD suivants :

- Lamia Ziadé, Riad Sattouf, Fabrice Caro, Jirō Taniguchi, Lorenzo Mattotti, Gipi, Dominique Goblet, Anna Sommer, Paul Cox, Philippe Lardy, Charles Burns, Bastien Vivès, Nicolas de Cresy, Marion Fayolle, Blutch, Rebecca Dautremer, Albertine, etc.
- visites ciblées
- conférences d'artistes

COLLABORATIONS

INFRASTRUCTURES (TYPE DE CLASSE OU D'ATELIER | MATÉRIEL | INFORMATIQUE)

- Salle de dessin avec un ordinateur et un projecteur

COURS | MODULE | ATELIER

DESSIN CONTEMPORAIN | PEINTURE

ENSEIGNANT(S)

JÉRÔME STETTLER

ORGANISATION

■ TRONC COMMUN

ATELIER PRÉ-SPÉCIALISÉ

COURS THÉORIQUE

■ DEMI-SEMESTRE (MODULES 1 + 2)

SEMESTRE

ANNÉE

AUTRE

NOMBRE D'HEURES | HEBDOMADAIRE

4 heures (module de 10–11 semaines)

PRÉREQUIS

– concours d'entrée PPA&D

DÉFINITION ET BUTS DU COURS

L'objet de ce module est l'expérimentation active de la peinture comme moyen de recherche et d'expression. Bien que des notions relevant de la couleur sont abordées lors des premiers cours, celui-ci est essentiellement tourné vers les techniques et les langages picturaux.

L'enseignement est abordé en deux temps :

- un ensemble d'exercices visant à découvrir et à se familiariser avec le médium et ses diverses approches ;
 - le développement d'un espace de projet personnel.
-

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

- expérimentation active de la peinture
 - définition ponctuelle d'espace de projet
 - découverte d'expressions picturales contemporaines
 - expérimenter divers langages et techniques picturales
 - définir le sens d'une activité picturale dans le contexte élargi de sa formation en PPA&D
 - dégager un espace de projet personnel dans le champ de la peinture
 - découvrir, au travers d'artistes de référence, diverses expressions picturales contemporaines
 - mettre en dialogue idée et langages picturaux
-

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

- définir, par une réflexion et une pratique, les champs de la peinture dans lesquels on travaille (peinture comme processus, esquisses préparatoires, peinture comme moyen de composition et de représentation, expression picturale d'un imaginaire, etc.)
 - développer ses connaissances de la peinture contemporaine
 - découvrir et expérimenter des moyens d'expressions picturaux (médiums, outils, supports, formats, etc.) et ses divers aspects cognitifs (perception, langage, mouvement, etc.)
 - développer ses capacités critiques au travers d'un texte de présentation du projet mené
-

PROGRAMME | ACTIVITÉS

Chaque proposition de travail se déroule sur environ 1 à 3 cours de 4 x 55 minutes.

Chaque atelier est accompagné d'un énoncé visant à définir les problématiques du champ visé.

Les champs abordés sont :

- l'emploi des trois couleurs primaires puis secondaires
- l'emploi des couleurs complémentaires
- les gris colorés et les valeurs des couleurs

- la composition picturale
- la notion de limite des zones picturales entre elles
- la superposition de teintes fluides et transparentes
- les divers langages (traces, étalement, brossage) dans la matière picturale encore fraîche ou semi fraîche

Selon le temps à disposition, d'autres sujets pourraient faire l'objet d'un cours en particulier :

- l'instrumentation du peintre
 - la position corporelle du peintre
 - la variété des supports
 - la peinture à l'huile
-

MOYENS PÉDAGOGIQUES

- présentation d'artistes de référence issus du champ de la peinture moderne et contemporaine
 - explicitation des énoncés
 - transmission de connaissances sur les techniques et langages picturaux
 - soutien méthodologique pour développer la créativité de l'élève
 - suivi des travaux individuels
 - retour analytique et critique sur les travaux et les textes présentés par l'élève
-

COLLABORATIONS

- collaborations possibles avec d'autres intervenants (enseignants) en classes passerelles|propédeutiques
 - liens possiblement opérés avec les apprentissages menés en atelier principal
-

INFRASTRUCTURES (TYPE DE CLASSE OU D'ATELIER | MATÉRIEL | INFORMATIQUE)

- une salle avec un espace suffisamment grand et des murs pour les accrochages
- un grand évier pour laver pinceaux et bords
- un stock de papier de base
- un stock de peinture de base (3 couleurs primaires + blanc)
- des ordinateurs et un projecteur
- un meuble à plan (stockage)
- une armoire

COURS | MODULE | ATELIER

DESSIN CONTEMPORAIN | VANITÉS – OBJETS DU QUOTIDIEN

ENSEIGNANT(S)

DANIELLE HUBERT VAN BLYENBURGH

ORGANISATION

- | | |
|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> TRONC COMMUN | <input checked="" type="checkbox"/> DEMI-SEMESTRE (MODULES 1 + 2) |
| <input type="checkbox"/> ATELIER PRÉ-SPÉCIALISÉ | <input type="checkbox"/> SEMESTRE |
| <input type="checkbox"/> COURS THÉORIQUE | <input type="checkbox"/> ANNÉE |
| | <input type="checkbox"/> AUTRE |

NOMBRE D'HEURES | HEBDOMADAIRE

4 heures (module de 10–11 semaines)

PRÉREQUIS

- concours d'entrée PPA&D

DÉFINITION ET BUTS DU COURS

Ce module propose de développer un univers singulier et personnel à partir d'un objet banal du quotidien et/ou un élément de la nature, observés selon l'objectif recherché (poétique, politique, social, intime).

À travers des exercices : expérimenter une large palette d'outils et de techniques et leurs possibilités d'applications, les différentes procédures de représentations que ces techniques permettent.

À travers le projet personnel : s'approprier un point de vue et développer une idée personnelle en s'inspirant des ressources ; recopier, transférer, détourner, simuler, citer, découper...

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

- expérimenter et développer le rapport regard / observation / main / outil / geste
- s'approprier un point de vue et développer un travail s'articulant entre concept et procédés du dessin
- développer une méthode de travail qui stimule la créativité et la recherche d'idées
- établir des liens avec l'histoire de l'art, analyser l'évolution d'une thématique récurrente comme *les vanitas* au travers d'exemples d'œuvres du passé et contemporains
- analyser les transformations formelles et conceptuelles en fonction d'une vision liée à une époque
- expérimenter et s'approprier une vision historique ou contemporaine et la traduire avec ses propres moyens d'investigation plastique
- développer une vision personnelle, une expression singulière autour d'une thématique commune

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

- exercer différentes techniques (crayons, graphites, encres, fusains) et de les choisir en fonction des qualités expressives recherchées et des objets observés
- développer un vocabulaire graphique et plastique personnel pour transcrire sa vision (lignes, hachures, lavis, clair / obscur)
- comprendre le rapport format, qualité du papier (papier trouvé et neuf), grammage et expression graphique
- explorer et analyser les rapports d'espace de perspective, d'échelle
- découvrir et utiliser différents statuts du dessin : esquisse, épure, analytique « rétinien »
- présenter et analyser des œuvres contemporaines et historiques

PROGRAMME | ACTIVITÉS

Le cours se déroule en deux parties :

1. exercices techniques
2. analyse théorique du rapport à l'objet (vanités et natures mortes), qui servira de tremplin pour le développement du projet personnel

Théorie

- exemples de nature morte du 17^e à aujourd'hui : analyse par les élèves et l'enseignante
- exemples et analyses de dessins contemporains et historiques (statuts du dessin)
- exemples d'artistes contemporains, références et appropriation de procédures

Projet personnel développé tout au long du cours (~10-11 semaines), approche libre en relation avec la thématique « nature morte, vanité ». Techniques mixtes.

- entretiens individuels et discussions collectives

Exercices

- écritures : graphies, marques ; différentes duretés de crayon
- textures artificielles et naturelles ; technique des valeurs (clair / obscur)
- introduction à la perspective (fenêtre de Dürer) ; perspective et valeurs, boîte enveloppe
- exemples historiques autour de la ligne, abolition fond/forme, vide et espace du plan de la feuille ; encre, graphite ou fusain
- exercices de composition, échelle, format (travail sur le format américain) ; encre, craie noire, techniques mixtes
- exercices en relation à l'espace (sol, mur)
- appropriation : exercices de style autour des artistes comme Donald Sultan, Marc Bauer, David Hokney
- exercices de monotype

MOYENS PÉDAGOGIQUES

- bibliographie
- films d'artistes
- reproduction d'œuvres d'art

COLLABORATIONS

- avec les autres cours de dessin

INFRASTRUCTURES (TYPE DE CLASSE OU D'ATELIER | MATÉRIEL | INFORMATIQUE)

- une salle où les élèves puissent travailler au sol et contre les murs
- projecteur vidéo et écran (ou mur blanc) pour la projection des exemples historiques
- salle que l'on peut obscurcir

TRONC COMMUN

ATELIERS D'EXPÉRIMENTATION

4 HEURES HEBDOMADAIRES

5 modules – les élèves suivent 2 modules sur les 5
Couleur | Espace | Matière | Typographie | Volume

BUTS

CES ATELIERS VISENT À

- Développer le potentiel créatif et expressif.
- Amener les élèves à expérimenter divers matériaux et moyens d'expression.
- Mener des recherches et expérimentations dans les champs des formes, de l'espace et des volumes.

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

L'ÉLÈVE EST CAPABLE DE

- Tester et comprendre le potentiel qu'offrent les différents moyens d'expression afin de mener des recherches et de transposer ses idées et découvertes par le moyen de l'expérimentation.
- Mettre en place des pratiques innovantes.
- Élaborer des stratégies de présentation et de mise en valeur.

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES PAR ATELIER (MODULE)

COULEUR

- Apprendre à voir et percevoir les couleurs.
- Observer le potentiel des couleurs et analyser les sensations qu'elles engendrent.
- Explorer les influences des variations de celles-ci sur différents supports.

ESPACE

- Observer et percevoir l'espace, sa relation au corps et aux objets.
- Raconter l'espace, l'explorer, le quantifier.

MATIÈRE

- Explorer les matières et les volumes.
- Se confronter au rapport au corps, aux mouvements et aux gestes, afin de susciter l'envie d'explorer d'autres perspectives de réflexion et de travail.

TYPOGRAPHIE

- Observer et comprendre les spécificités des familles de caractères.
- Utiliser la typographie dans différents types d'expérimentations.
- Appréhender les possibilités de communication qu'offre l'outil typographique.

VOLUME

- Comprendre les relations d'espace qui existent entre les objets indépendamment de leur échelle.
- Explorer et choisir les techniques, les matériaux et les outils selon ses besoins et trouver des stratégies de mise en œuvre.
- Réaliser des objets avec un niveau d'achèvement cohérent.

COURS | MODULE | ATELIER

EXPÉRIMENTATION | COULEUR

ENSEIGNANT(S)

MARIUS MARGOT

ORGANISATION

- TRONC COMMUN
- ATELIER PRÉ-SPÉCIALISÉ
- COURS THÉORIQUE

- DEMI-SEMESTRE (MODULES 1 + 2)
- SEMESTRE
- ANNÉE
- AUTRE

NOMBRE D'HEURES | HEBDOMADAIRE

4 heures (module de 10–11 semaines)

PRÉREQUIS

- concours d'entrée PPA&D

DÉFINITION ET BUTS DU COURS

Ce module est une mise en pratique expérimentale des notions fondamentales relatives à la couleur. Il se donne sous la forme d'un laboratoire et un observatoire de la couleur ; un atelier où sont mis à l'épreuve la perception et les effets des couleurs, leur matérialité, leur potentiel d'expression.

Une approche des différentes théories des couleurs et de leurs classements ainsi qu'une découverte des notions relatives à la couleur et ses noms, à la vision des couleurs, à l'histoire culturelle des couleurs vont permettre aux élèves d'affiner et d'inventer par l'expérimentation leurs propres nuanciers.

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

- développer le potentiel qu'offrent les différents moyens d'expression afin de mener des recherches et de transposer ses idées, ses découvertes par le moyen de l'expérimentation
- trouver une mise en forme de ses pratiques inventives
- élaborer une présentation et une mise en valeur de ses découvertes liées à l'expérimentation
- mettre en pratique les expériences et expérimentations du cours dans des réalisations personnelles

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

- voir, nommer et percevoir les couleurs
- observer les effets des couleurs, selon leur mise en forme (dimension, quantité, matérialité, composition, spatialité)
- découvrir la couleur autour de soi, ses usages et ses effets

PROGRAMME | ACTIVITÉS

Recherches et mises en pratique des notions abordées et partagées autour de la couleur.

- voir des couleurs et les nommer
- rechercher des couleurs, les comparer à entre elles
- réaliser ses couleurs (pratique de différentes techniques : peinture, encres, crayons, feutres, laques)
- trouver et créer ses couleurs (tissus, matériaux divers, magazines, etc.)
- analyser les effets de la couleur sur soi
- analyser les interactions des couleurs entre elles
- mise en forme de sa propre palette de couleurs et de ses usages possibles
- découverte des nombreuses propositions artistiques, architecturales, design, sonores où la couleur est en jeu
- approche des implications culturelles et significations des couleurs, de leurs usages et leur histoire

Les élèves consacrent un carnet au cours couleurs qu'ils alimentent librement et avec contraintes selon les énoncés.

MOYENS PÉDAGOGIQUES

- projections de films et d'images relatifs aux sujets proposés
- distribution de documents
- distribution des énoncés de travaux à réaliser avec critères d'évaluation
- visites d'exposition
- discussions et mises en commun

COLLABORATIONS

- certains sujets peuvent s'aborder de manière transversale avec les cours expérimentation Espace

INFRASTRUCTURES (TYPE DE CLASSE OU D'ATELIER | MATÉRIEL | INFORMATIQUE)

- salle avec point d'eau
- quelques ordinateurs avec connexion internet pour les élèves
- poste ordinateur avec projecteur vidéo et connexion internet

COURS | MODULE | ATELIER

EXPÉRIMENTATION | ESPACE

ENSEIGNANT(S)

MANON THOMAS

ORGANISATION

- | | |
|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> TRONC COMMUN | <input checked="" type="checkbox"/> DEMI-SEMESTRE (MODULES 1 + 2) |
| <input type="checkbox"/> ATELIER PRÉ-SPÉCIALISÉ | <input type="checkbox"/> SEMESTRE |
| <input type="checkbox"/> COURS THÉORIQUE | <input type="checkbox"/> ANNÉE |
| | <input type="checkbox"/> AUTRE |

NOMBRE D'HEURES | HEBDOMADAIRE

4 heures (module de 10–11 semaines)

PRÉREQUIS

- concours d'entrée PPA&D

DÉFINITION ET BUTS DU COURS

Ce module vise à sensibiliser aux différentes qualités d'un espace tels que sa forme, sa matérialité, sa luminosité, ses couleurs. À travers une succession d'exercices courts avec des rendus variés, les étudiants apprennent à jouer avec ces caractéristiques afin de réussir à transmettre des intentions.

Les cours sont étayés par des références provenant de différents domaines de l'art et du design : installation artistique, architecture, défilé de mode, scénographie d'exposition, etc.

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

- développer un univers personnel
- comprendre l'importance des différentes étapes de recherches et d'expérimentations et en saisir le potentiel
- mettre en place des pratiques innovantes pour décrire et pour manipuler l'espace
- élaborer des stratégies de présentation et de mise en valeur des recherches, des idées et du projet

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

- représenter un espace de manière sensible à travers différents outils (plans, croquis, maquettes)
- articuler les caractéristiques formelles d'un espace de manière cohérente pour transmettre une intention
- réaliser des maquettes à échelles diverses et avec des techniques variées

PROGRAMME | ACTIVITÉS

Le module se développe au travers d'exercices courts de 1 à 2 séances.

La majorité des exercices prennent pour objet d'étude un espace aux dimensions de la salle de classe. Chacun se concentre sur une des caractéristiques qui compose un espace (organisation, matérialité, texture) et sur la manière dont ces caractéristiques vont influencer les sensations.

Un exercice final synthétise les différentes recherches menées lors du module. Ces exercices sont entre-coupés d'expérimentation scénographiques à échelle 1.

Tout au long du module, l'accent est mis sur la variété et la qualité des recherches. Les rendus sont variés : plan, croquis, collage, maquettes d'échelles et de techniques diverses, textes, échantillon 1:1, installation 1:1.

MOYENS PÉDAGOGIQUES

À chaque nouvel exercice, un diaporama de références puisées dans les différents champs de l'art et du design et en lien avec le travail donné est présenté aux étudiants.

Certains exercices font l'objet de jury dans lequel chaque rendu est commenté.

Les autres exercices font l'objet d'une critique commune pointant les qualités et les faiblesses des travaux.

COLLABORATIONS

INFRASTRUCTURES (TYPE DE CLASSE OU D'ATELIER | MATÉRIEL | INFORMATIQUE)

- grande salle équipée de 3 ou 4 grandes tables
- écran
- 4 ordinateurs connectés à internet et à l'imprimante
- imprimante A4

COURS | MODULE | ATELIER

EXPÉRIMENTATION | MATIÈRE

ENSEIGNANT(S)

MARIE BARONE HUMM

ORGANISATION

- TRONC COMMUN
- ATELIER PRÉ-SPÉCIALISÉ
- COURS THÉORIQUE

- DEMI-SEMESTRE (MODULES 1 + 2)
- SEMESTRE
- ANNÉE
- AUTRE

NOMBRE D'HEURES | HEBDOMADAIRE

4 heures (module de 10–11 semaines)

PRÉREQUIS

- concours d'entrée PPA&D

DÉFINITION ET BUTS DU COURS

Le module vise à observer et à comprendre le potentiel créatif et expressif des matières qui nous entourent, de les identifier, de les reproduire et dans un deuxième temps de s'en inspirer pour en créer d'autres.

Les étudiants sont amenés à tester différents médiums tels que le papier, le carton, le PET ou le tissu par exemple, à manipuler des outils afin de réaliser des échantillons de matières puis de questionner et explorer la matière de façon plus large en lien avec des thématiques liées à l'espace, le corps, etc.

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

- amener les élèves à expérimenter divers matériaux
- mener des recherches et expérimentations dans les champs de formes, volumes et de matières
- explorer des matériaux et volumes
- comprendre le potentiel qu'offrent les différents moyens d'expressions afin de mener des recherches et de transposer ses idées et découvertes par le moyen de l'expérimentation
- mettre en place des pratiques innovantes
- apprendre à travailler en trois dimensions avec les gestes et les outils appropriés

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

- observer les textures, structures et surfaces qui nous entourent
- collecter, choisir et analyser des matériaux et objets
- reproduire des matières avec différents outils et matières premières de base
- créer et réaliser des échantillons de matières innovantes

PROGRAMME | ACTIVITÉS

- observer, regarder et collecter des matières et des objets environnants dans leurs milieux naturels / observer et étudier les animaux, la flore et les minéraux
- reproduire des structures, échantillons ou objets à l'aide de différentes matières et techniques de réalisation
 - exploration du papier, du carton
 - exploration du tissu
- réaliser un échantillonnage de prototypes de matières réalisées à partir des différents matériaux de base
- réaliser une structure, un prototype dans un espace donné en questionnant la matière et son rapport au sujet

MOYENS PÉDAGOGIQUES

- travail en atelier
- recherches en bibliothèque
- projection d'iconographies en lien avec la matière et projection de documentaires
- apport théorique
- sorties et visites

COLLABORATIONS

INFRASTRUCTURES (TYPE DE CLASSE OU D'ATELIER | MATÉRIEL | INFORMATIQUE)

- atelier avec arrivée d'eau, machine à coudre, fers à repasser
- plan de travail
- matériel: sous-main, cutter, ciseaux, perforatrice, emporte pièce, bassine de teinture, sèche-cheveux, fers à air chaud
- toile de guinée, papier, carton
- ordinateur avec projecteur vidéo

COURS | MODULE | ATELIER

EXPÉRIMENTATION | TYPOGRAPHIE

ENSEIGNANT(S)

MÉLISSA D'AMORE

ORGANISATION

- TRONC COMMUN
- ATELIER PRÉ-SPÉCIALISÉ
- COURS THÉORIQUE

- DEMI-SEMESTRE (MODULES 1 + 2)
 - SEMESTRE
 - ANNÉE
 - AUTRE
-

NOMBRE D'HEURES | HEBDOMADAIRE

4 heures (module de 10–11 semaines)

PRÉREQUIS

- concours d'entrée PPA&D
-

DÉFINITION ET BUTS DU COURS

Ce module a pour but de faire découvrir le pouvoir d'expression de la lettre aux étudiants. Il porte sur des exercices axés sur la lettre et la mise en page puis se termine sur un projet personnel.

La thématique et le médium de création sont libres pour encourager une approche interdisciplinaire. L'idée est d'incorporer la typographie dans le champ de sa filière pré-spécialisée ou offrir la possibilité d'utiliser de nouveaux outils (alphabet, édition, installation, vêtement, bijou, photographie etc.).

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

- utiliser la typographie dans différents types d'expérimentations
 - appréhender les possibilités communicatives qu'offre l'outil typographique
 - développer le potentiel créatif et expressif des élèves
 - amener les élèves à expérimenter la typographie comme moyen d'expression
 - mener des recherches et expérimentations autour de la lettre et de ses multiples représentations
 - montrer et démontrer que la typographie peut être quelque chose d'amusant et qu'elle est essentielle pour toutes les filières pré-spécialisées
-

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

- observer et comprendre les spécificités des familles de caractères, apprendre à en faire bon usage
-

PROGRAMME | ACTIVITÉS

Présentation générale de la typographie.

- approche expérimentale, expressive, directe, ludique et poétique autour :
 - de la mise en page
 - des formes des lettres
 - de la typographie dans l'espace
- introduction à la lettre, sa forme et son histoire
- présentation de quelques bases et outils de composition

Utilisation des moyen de reproduction tels que :

- photocopieuse
 - projecteur vidéo
 - table lumineuse
 - ordinateur et imprimantes NB
 - à la main
-

MOYENS PÉDAGOGIQUES

- documentation
 - livres
-

COLLABORATIONS

- avec les collègues qui enseignent les logiciels liés à la typographie
-

INFRASTRUCTURES (TYPE DE CLASSE OU D'ATELIER | MATÉRIEL | INFORMATIQUE)

- une classe
- des tables pour dessiner
- un poste informatique, une imprimante et un scanner
- une photocopieuse
- un projecteur vidéo
- du matériel de coupe (tapis de coupe, cisaille et massicot)
- du matériel de dessin, crayon encre, peinture, etc. (doit être fourni par l'étudiant)

COURS | MODULE | ATELIER

EXPÉRIMENTATION | VOLUME

ENSEIGNANT(S)

MARTA HANS-MOËVI

ORGANISATION

■ TRONC COMMUN

ATELIER PRÉ-SPÉCIALISÉ

COURS THÉORIQUE

■ DEMI-SEMESTRE (MODULES 1 + 2)

SEMESTRE

ANNÉE

AUTRE

NOMBRE D'HEURES | HEBDOMADAIRE

4 heures (module de 10–11 semaines)

PRÉREQUIS

– concours d'entrée PPA&D

DÉFINITION ET BUTS DU COURS

Ce module vise à observer formes et volumes dans leur développement spatial, d'en saisir leur échelle ainsi que de tester des matériaux variés pour faire émerger ces formes. Les étudiants sont amenés à réfléchir sur les manières d'augmenter une forme-volume par l'accumulation de formes, souvent identiques.

Il s'agit de faire des choix de matières comme le carton, le papier, la terre ou autres... pour obtenir le résultat recherché.

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

- se familiariser avec la 3D par le moyen de vérifications, questionnements, investigations sur des matières et des techniques de montage, et apprendre à faire des choix judicieux en terme de combinaisons de formes possibles et des résolutions techniques
- approcher les volumes par la prise de conscience des différents genres de formes existantes, et réalisation de volumes au moyen de techniques variées
- aborder la problématique de l'échelle des volumes, en utilisant le dessin 3D pour visualiser le résultat à obtenir
- sensibiliser aux possibilités constructives et expressives de la réalisation de volumes
- apprendre à travailler en groupe, partager ses idées, et choisir à deux ou à plusieurs les meilleures solutions observer le « déjà construit » pour comprendre et créer sa propre classification des formes
- trouver des solutions pour donner « forme à une forme » et savoir quelles techniques utiliser pour réaliser son concept

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

- enrichir des savoirs-faire par les techniques abordées
- enrichir des savoirs-être en proposant des volumes qui habitent un espace
- proposer des objets qui soient cohérents entre forme, matière et échelle
- faire des choix judicieux pour exprimer ce que l'on veut dire
- partager ses idées et travailler en groupe

PROGRAMME | ACTIVITÉS

Les thèmes abordés sont l'animalité, la métamorphose, ...

1) observer et reproduire

- observer des formes organiques et leur matière
- reproduire celles-ci avec différentes matières : tissus, plastique (PET), papier, terre

2) décontextualiser pour intriguer

- par le biais de la photographie, placer des objets dans un contexte afin d'interroger celui-ci par la forme et la matière

3) proposer des nouveaux sens expressifs en réalisant une nouvelle forme-matière

MOYENS PÉDAGOGIQUES

- lectures selon bibliographie transmise
- conférence si l'occasion se présente

COLLABORATIONS

- en transversalité avec d'autres intervenants des classes passerelles

INFRASTRUCTURES (TYPE DE CLASSE OU D'ATELIER | MATÉRIEL | INFORMATIQUE)

- tables, chaises, meubles de rangement pour outils sur roulettes si possible, outils de base (marteau, scie, tourne-vis...)
- armoire prof fermée pour le matériel, étagère pour ranger le travail des élèves... sous-main de coupe pour protéger les tables
- matériel d'expérimentation : papiers variés, cartons, terre, sagex...
- machines : genre perceuse, perforeuses, agrafeuses...
- eau, savon, linges ...
- local terre à Vuache
- ordinateurs, projecteur vidéo, scanner, imprimante

TRONC COMMUN

ATELIERS DE PROJET

4 HEURES HEBDOMADAIRES SUR UN SEMESTRE

6 modules – les élèves suivent 2 modules sur les 6

BD | Cinéma – Images en mouvement | Collection | Construction | Narration | Structure

BUTS

CES ATELIERS VISENT À

- Mettre en place une méthodologie de projet, de la conception à la réalisation.
- Transmettre des savoir-faire dans le cadre de la réalisation de projets.

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

L'ÉLÈVE EST CAPABLE DE

- Élaborer un concept et apprendre à lui donner une forme expressive et artistique adaptée.
- Transposer de manière créative ses sources d'inspiration.
- Expérimenter des outils entraînant de nouveaux savoir-faire.
- Mettre en application les connaissances acquises en vue de la réalisation d'un projet.
- Échanger les idées et se confronter à d'autres propositions.

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES PAR ATELIER (MODULE)

Voir programmes des cours ci-après.

COURS | MODULE | ATELIER

PROJET | BD

ENSEIGNANT(S)

ISABELLE PRALONG

ORGANISATION

- TRONC COMMUN
- ATELIER PRÉ-SPÉCIALISÉ
- COURS THÉORIQUE

- DEMI-SEMESTRE (MODULES 1 + 2)
- SEMESTRE
- ANNÉE
- AUTRE

NOMBRE D'HEURES | HEBDOMADAIRE

4 heures (module de 8–9 semaines)

PRÉREQUIS

- concours d'entrée PPA&D
- être ponctuel, responsable, respectueux des autres et du matériel

DÉFINITION ET BUTS DU COURS

Ce module propose de réaliser des planches de bande-dessinée, afin de se sensibiliser à la narration en séquence.

Il s'agit de raconter des histoires dans des cases, hors des cases, en noir-blanc ou en couleur, en tout petit ou en immense, avec des personnages qui parlent ou des architectures qui se taisent, des voitures, des arbres, ou rien de tout ça et tout autre chose, pourvu qu'on trouve le rythme juste, la bonne musique, et que tout ça prenne vie.

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

- introduction à la narration en séquence
- effectuer des recherches de scénarios et des croquis
- observer, ressentir, imaginer, mettre en scène
- produire un texte en étroite interaction avec les séquences de dessins
- structurer et composer l'enchaînement des cases
- choisir le rythme adéquat pour sa narration
- réaliser de courtes séquences fluides et compréhensibles
- évaluer la cohérence de ses choix

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

Se familiariser avec des spécificités de la narration en bande-dessinée soit :

- le découpage
- le lien texte-image (la voix off : récit descriptif ou narratif, le dialogue, l'honomatopée, la pensée...)
- le cadrage
- la gestuelle (langage non verbal)
- le point de vue
- l'ellipse

PROGRAMME | ACTIVITÉS

- création d'une planche BD sur la base d'une case imposée tirée au sort
- exercice de bande-dessinée sous contrainte avec la dictée BD d'Etienne Lécroart
- élaboration d'un projet BD personnel de plusieurs planches, sur un thème proposé par chaque étudiant ; choix d'un style graphique et d'une technique de réalisation servant au mieux chaque narration

MOYENS PÉDAGOGIQUES

- lectures et commentaires d'ouvrages en lien avec le sujet traité
- description du travail et analyse des consignes en groupe
- création de BD « sous contrainte » : BD dictée (oubapo), réalisation de séquences improvisées deux par deux
- suivi individuel de chaque projet
- lectures et commentaires en groupe des planches réalisées

COLLABORATIONS

Si ce n'est en raison des contraintes de temps de travail très courts avec chaque groupe de projet, des collaborations seraient possibles avec tous les ateliers.

INFRASTRUCTURES (TYPE DE CLASSE OU D'ATELIER | MATÉRIEL | INFORMATIQUE)

- salle de dessin
- tables lumineuses
- ordinateur, projecteur video, connection internet
- armoire ou casier

COURS | MODULE | ATELIER

PROJET | CINÉMA – IMAGES EN MOUVEMENT

ENSEIGNANT(S)

CÉLINE CARRIDROIT

ORGANISATION

- TRONC COMMUN
- ATELIER PRÉ-SPÉCIALISÉ
- COURS THÉORIQUE

- DEMI-SEMESTRE (MODULES 1 + 2)
 - SEMESTRE
 - ANNÉE
 - AUTRE
-

NOMBRE D'HEURES | HEBDOMADAIRE

4 heures (module de 8–9 semaines)

PRÉREQUIS

- concours d'entrée PPA&D
 - intérêt pour le cinéma et ses langages, envie de réalisation cinématographique
-

DÉFINITION ET BUTS DU COURS

Ce module propose d'expérimenter les outils de la réalisation cinématographique et d'en aborder tous les aspects : l'écriture, la prise de vue, la prise de son, le montage et la projection. L'étudiant doit identifier le champ de l'image en mouvement qui l'intéresse et réaliser un court-métrage –de la conception à la projection–, que ce soit pour une finalité de projection simple ou d'installation.

À travers cette démarche, il va mieux comprendre la grammaire du langage cinématographique et se situer dans la production audiovisuelle contemporaine.

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

- découvrir des œuvres clefs de la création cinématographique classique et contemporaine, comprendre la démarche et le langage de leurs auteurs
 - aborder les bases techniques et artistiques nécessaires pour une réalisation cinématographique (écriture, prise de vue, prise de son, mise en scène, montage)
 - se situer dans les envies de réalisation (animation, documentaire, fiction, installation) et développer les intentions d'un projet de réalisation
 - constituer une équipe de tournage, en comprendre le fonctionnement et travailler en équipe
 - réaliser un projet de film individuellement puis collectivement de son écriture à sa projection
 - mettre en marche un regard analytique et critique face aux œuvres de cinéma et de vidéos dans la création contemporaine
-

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

- se sentir capable et libre d'utiliser les différents langages cinématographiques
 - apprendre à collaborer dans une équipe de tournage et à formuler ces intentions de réalisation
-

PROGRAMME | ACTIVITÉS

- projection de films classiques et contemporains, discussions et analyses collectives de ces œuvres
 - apprentissages et expérimentations pratiques avec les outils de prises de vue et de prise de son à disposition (diverses caméras, microphones et enregistreurs)
 - séances d'écritures pour les projets et suivi des tournages
 - introduction aux programmes de montage image et son
 - visionnement et présentation collective des films réalisés et discussions
-

MOYENS PÉDAGOGIQUES

- transmission des connaissances à travers le visionnement de films
 - descriptions des méthodes du travail cinématographique et exercices pratiques
 - enseignement individualisé et suivi des projets
-

COLLABORATIONS

- en transversalité avec d'autres étudiants
-

INFRASTRUCTURES (TYPE DE CLASSE OU D'ATELIER | MATÉRIEL | INFORMATIQUE)

- salle avec un espace suffisant pour les exercices caméra et les visionnements collectifs
 - tables de travail, projecteur vidéo et système de diffusion sonore
 - matériel de prise de vue et de son
 - plusieurs ordinateurs avec le logiciel de montage image Adobe Premiere Pro et de montage son Reaper
 - salle de conférence pour les projections finales
-

COURS | MODULE | ATELIER

PROJET | COLLECTION

ENSEIGNANT(S)

DOROTHÉE LOUSTALOT

ORGANISATION

- TRONC COMMUN
- ATELIER PRÉ-SPÉCIALISÉ
- COURS THÉORIQUE

- DEMI-SEMESTRE (MODULES 1 + 2)
- SEMESTRE
- ANNÉE
- AUTRE

NOMBRE D'HEURES | HEBDOMADAIRE

4 heures (module de 8–9 semaines)

PRÉREQUIS

- concours d'entrée PPA&D

DÉFINITION ET BUTS DU COURS

La collection est la réunion d'objets ayant un intérêt esthétique, scientifique, historique, provenant de leur rareté ou rassemblés par goût de l'accumulation.

Dans ce module, les étudiants travaillent autour des gestes de la collection afin d'appréhender ce mode de projet créatif. Ils se demandent d'abord quoi récolter selon l'histoire qu'ils souhaitent raconter. Puis ils amassent ensuite un butin d'objets, d'images, de sons, d'odeurs, de reliques, à organiser pour constituer une collection artistique singulière et personnelle.

Par des opérations telles que manipuler, distinguer, rapprocher, nommer, classer, les étudiants développent un projet et donnent une vision nouvelle et personnelle aux fonds qu'ils ont recueillis.

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

- être curieux, inventif, organisé, se mettre dans la peau d'un « collectionneur-collecteur »
- élaborer un concept artistique et apprendre à lui donner une juste forme, une matérialité
- transposer de manière créative ses sources d'inspiration et ses idées
- mettre en application les connaissances acquises en vue de la réalisation d'un projet
- échanger les idées et se confronter à d'autres propositions, accepter les critiques

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

- élaborer un projet artistique de l'idée à la réalisation finale ainsi qu'un discours cohérent
- apprendre à organiser, classer, nommer ses recherches afin de réaliser un projet de collection
- appréhender un processus créatif autour des gestes de la collection (une méthode parmi tant d'autres)
- tenir un carnet de bord tout au long du projet, réaliser des documents de communication

PROGRAMME | ACTIVITÉS

- apports théoriques et références artistiques autour de la collection (en art et design)
- exercices de recherches personnelles, mind-map collectif et discussion autour du processus de la collection
- temps de récolte des « objets » qui constitueront la collection
- pitch de présentation des projets et idées à mi-parcours de la session de cours, débat et validation du projet
- mise en forme de la collection pour en faire une collection artistique
- élaboration des supports de communication de la collection, documents et présentation orale

MOYENS PÉDAGOGIQUES

- constitution d'un répertoire d'artistes ayant fait le choix de « collection » dans leur travail
- projections de films relatifs au sujet proposé
- ouvrages de référence sur le thème de la collection (artistes, designers, expositions, foires)
- constitution d'un journal de bord permettant de conceptualiser sa collection (étapes et processus créatif, références artistiques, recherches, essais)

COLLABORATIONS

- visites d'exposition, rencontres avec des artistes proches du geste de la collection

INFRASTRUCTURES (TYPE DE CLASSE OU D'ATELIER | MATÉRIEL | INFORMATIQUE)

- salle sèche avec tableau noir
- poste ordinateur avec projecteur vidéo et connexion internet

COURS | MODULE | ATELIER

PROJET | CONSTRUCTION

ENSEIGNANT(S)

MARTA HANS-MOËVI

ORGANISATION

- TRONC COMMUN
- ATELIER PRÉ-SPÉCIALISÉ
- COURS THÉORIQUE

- DEMI-SEMESTRE (MODULES 1 + 2)
- SEMESTRE
- ANNÉE
- AUTRE

NOMBRE D'HEURES | HEBDOMADAIRE

4 heures (module de 8–9 semaines)

PRÉREQUIS

- concours d'entrée PPA&D

DÉFINITION ET BUTS DU COURS

Ce cours vise à mettre en place une méthodologie de projet, de passer d'une idée à sa concrétisation –avant projet, choix d'une idée émergente, réalisation finale– en utilisant les moyens de vérifications préalables que sont le dessin et les maquettes.

L'étudiant apprend à gérer le temps, à construire de manière performante « l'objet du projet » selon l'objectif fixé, à travailler en équipe, ainsi qu'à présenter son travail devant un jury.

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

- mettre en place une méthodologie de projet (ou comment passe-t-on de l'idée au projet)
- parvenir à l'achèvement d'un projet en passant par diverses étapes et moyens (dessins, maquettes et réalisation finale)
- gérer le temps donné
- apprendre à travailler en groupe
- présenter son travail devant un jury et organiser son discours de manière claire

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

- observer, regarder, rechercher avant de démarrer son travail, se donner le temps nécessaire pour l'inspiration, le choix d'une idée
- utiliser le dessin comme moyen de vérification d'un objet à réaliser, construire des maquettes d'études, choisir les moyens et matériaux adéquats pour la réalisation de ses objectifs
- réaliser l'objet final de manière la plus performante possible (niveau d'achèvement en fonction des objectifs fixés, qualité plastique de l'objet)
- travailler en groupe dans le but d'aller plus loin dans ses idées, grâce à la confrontation et la remise en question mutuelle
- présenter de manière claire le travail effectué devant un jury

PROGRAMME | ACTIVITÉS

Étape 1

- présentation de la démarche abordée dans le cours « structure – forme – fonction », échanges sur les buts du cours et les objectifs à atteindre en 7 semaines
- distribution de l'énoncé et démarrage des réflexions

Étape 2

- constitution des groupes, tour de table sur les idées émergentes
- travail en groupe : recherches, essais de matériaux et formes

Étape 3

- présentation intermédiaire : tour de table où chaque groupe présente au moyen de dessins et de maquettes son travail
- mise au point du travail d'exécution à venir

Étape 4

- exécution du projet

Étape 5

- présentation du projet par les différents groupe devant un jury

MOYENS PÉDAGOGIQUES

- visites ciblées
- lectures selon bibliographie transmise
- conférence si l'occasion se présente

COLLABORATIONS

- en transversalité avec d'autres intervenants des classes passerelles
- avec un professeur invité si le budget le permet

INFRASTRUCTURES (TYPE DE CLASSE OU D'ATELIER | MATÉRIEL | INFORMATIQUE)

- tables, chaises, meubles de rangement pour outils sur roulettes si possible, outils de base (marteau, scie, tourne-vis...), armoire prof fermée pour le matériel, étagère pour ranger le travail des élèves en cours... sous-main de coupe pour protéger les tables
- matériel d'expérimentation : papiers variés, cartons, terre, sagex...
- machines : genre perceuse, perforeuses, agrafeuses...
- eau, savon, linges ...
- local terre à Vuache
- ordinateurs, projecteur vidéo, scanner, imprimante

COURS | MODULE | ATELIER**PROJET | TEXTE, IMAGE, NARRATION****ENSEIGNANT(S)****PASCALE FAVRE****ORGANISATION**

■ TRONC COMMUN

 ATELIER PRÉ-SPÉCIALISÉ COURS THÉORIQUE

■ DEMI-SEMESTRE (MODULES 1 + 2)

 SEMESTRE ANNÉE AUTRE**NOMBRE D'HEURES | HEBDOMADAIRE**

4 heures (module de 8–9 semaines)

PRÉREQUIS

– concours d'entrée PPA&D

DÉFINITION ET BUTS DU COURS

Dans ce module, il s'agit de produire des textes courts, se saisir des mots pour les mettre en relation avec des images, s'interroger sur le sens, écrire, lire, relire, penser à une mise en page, produire une micro-édition, composer un livre d'artiste, fabriquer un objet reproductible qui peut ressembler à une sorte de livre ou pas, penser comment le diffuser...

Buts :

- faire découvrir quelques formes d'écriture contemporaine
- entraîner sa propre écriture à travers des exercices
- mettre en relation image et texte (narration)
- créer des objets (micro-édition)
- développer ses connaissances sur le livre d'artiste

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

L'étudiant doit être capable de/d'

- répondre par l'écriture à des exercices de style bref
- élaborer un projet mêlant image et texte
- concevoir des projets faisant intervenir l'écriture
- trouver des formes adéquates pour la présentation de ses textes
- établir des liens entre l'écriture et les autres arts
- dire et inventer du récit à partir du réel dans lequel on vit

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

L'élève doit être capable de/d'

- expérimenter des formes d'écriture diverses (liste, titre, analyse, description, narration...)
- enrichir et développer l'expression de son écriture
- utiliser l'écriture dans plusieurs champs ; description de son travail artistique, calligramme, textes brefs, récits du quotidien, notes
- rendre compte de son travail devant la classe et en discuter
- concevoir un objet diffusable (micro édition)
- concevoir une mise en espace du texte, écriture (installation)
- être sensible à la diversité des pratiques de l'écriture afin d'expérimenter de nouvelles possibilités
- repérer les enjeux et le rôle de l'écriture par rapport à son cheminement artistique

PROGRAMME | ACTIVITÉS

Exercice d'écriture, formes brèves d'après des thème comme

- l'acrostiche
- la description
- la liste
- le titre
- le souvenir
- la forme brève et les remarques
- la construction d'une narration
- la description d'une œuvre (d'après une photographie)
- la lettre, le mot, la phrase
- la phrase du jour

Exercices de travail de relation entre image et textes

- à partir d'images trouvées
- à partir de journaux
- à partir de ses propres images
- à partir de ses dessins

Exercices autour d'une image

Exercices autour de l'autofiction

Exercices autour de l'observation et de la description

Exercices autour du titre et de la liste

Projet personnel

- la conception d'un livre d'artiste, d'une micro-édition, etc.

Regard et conceptualisation

- écriture sur son propre travail

Mise en commun, textes rédigés en classes et lectures de textes dans les champs de l'écriture d'artiste

- lectures de textes proposés
- projections de vidéo, travail individuel et présentation en groupe

MOYENS PÉDAGOGIQUES

- transmission des connaissances de bases au moyen d'un support de cours, fiches
- présentation orale des exercices et exemples (livres, internet, film, etc.)
- description du travail, analyse des consignes, présentation visuelle
- enseignement individualisé en cours d'exercice

COLLABORATIONS

- atelier pré-spécialisé CV et AV

INFRASTRUCTURES (TYPE DE CLASSE OU D'ATELIER | MATÉRIEL | INFORMATIQUE)

- salle de cours avec tables
- un projecteur vidéo
- des ordinateurs pour la rédaction (élèves et enseignante)
- les logiciels Adobe Creative Suite (élèves et enseignante)
- des imprimantes (NB/couleur)
- des tables lumineuses

COURS | MODULE | ATELIER

PROJET | STRUCTURE

ENSEIGNANT(S)

MARIE BARONE HUMM

ORGANISATION

- TRONC COMMUN
- ATELIER PRÉ-SPÉCIALISÉ
- COURS THÉORIQUE

- DEMI-SEMESTRE (MODULES 1 + 2)
- SEMESTRE
- ANNÉE
- AUTRE

NOMBRE D'HEURES | HEBDOMADAIRE

4 heures (module de 8–9 semaines)

PRÉREQUIS

- concours d'entrée PPA&D

DÉFINITION ET BUTS DU COURS

Ce module consiste à mener un projet de sa conception à sa réalisation en créant une parure ou un accessoire uniquement réalisé en matériaux récupérés. L'objectif est de sensibiliser aux aspects écologiques dans les démarches de projet en développant des techniques qui vont anoblir les matériaux par leur transformation. Les étudiants sont amenés à questionner et observer la morphologie du corps afin de créer des parures ou accessoires qui soient portables.

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

- mettre en place une méthodologie de projet, de la conception à la réalisation
- transmettre des savoir-faire dans le cadre de la réalisation de projet
- expérimenter des outils entraînant de nouveaux savoir-faire
- chercher, explorer et valoriser des matériaux recyclés
- élaborer un concept et apprendre à lui donner une forme expressive et artistique adaptée
- transposer de manière créative ses sources d'inspiration
- mettre en application les connaissances acquises en vue de la réalisation d'un projet
- échanger les idées et se confronter à d'autres propositions

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

- collecter des sources d'inspiration ethniques, culturelles, historiques
- observer et comprendre la morphologie du corps
- observer et comprendre les mouvements et articulations du corps
- concevoir et réaliser des accessoires en lien au corps
- choisir des techniques, outils et matériaux adaptés au projet d'accessoire
- mettre en valeur l'accessoire créée et réalisé

PROGRAMME | ACTIVITÉS

- apport théorique sur l'histoire des accessoires et des parures, et leurs significations
- recherches d'informations, d'iconographies et de sources d'inspiration
- réalisation d'un book
- initiation à différentes techniques de réalisation de projet
- expérimentation des outils liés aux techniques et matériaux choisis
- création et réalisation d'accessoires en lien au corps
- élaboration de stratégie de présentation et de mise en valeur de projet

MOYENS PÉDAGOGIQUES

- introduction théorique
- visualisation de documentaires et iconographies en lien aux accessoires
- présentation des ateliers, initiation aux différents outils
- démonstration des gestes de façonnage
- réalisation en atelier bijoux et mode

COLLABORATIONS

- jury extérieur
- design mode et bijou

INFRASTRUCTURES (TYPE DE CLASSE OU D'ATELIER | MATÉRIEL | INFORMATIQUE)

- atelier de design de bijoux et mode avec accès à l'eau
- matériels et outillages de design de bijoux et mode
- un ordinateur et un projecteur vidéo

TRONC COMMUN

PHOTOGRAPHIE

4 HEURES HEBDOMADAIRES SUR UN SEMESTRE

BUTS

CET ATELIER VISE À

- Donner à tous les élèves les bases techniques de la photographie.
- Comprendre et maîtriser l'utilisation du matériel photographique et le traitement des images.
- Poser les bases d'un regard critique sur le sens des images fixes et en mouvement.

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

L'ÉLÈVE EST CAPABLE DE

- Construire un regard, développer une position personnelle.
- Maîtriser l'utilisation d'un appareil photo numérique.
- S'exercer à l'utilisation du matériel de prise de vue en studio.
- Savoir traiter ses images avec l'outil informatique.
- Développer une vision dans l'espace afin de construire une image dans sa globalité.
- Utiliser la photographie comme moyen de réalisation et/ou de présentation d'un projet.

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

Voir programme de cours ci-après.

COURS | MODULE | ATELIER

PHOTOGRAPHIE | MODULE DE BASE

ENSEIGNANT(S)

JÖRG BRÖCKMANN | OLIVIER CHRISTINAT

ORGANISATION

- | | |
|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> TRONC COMMUN | <input type="checkbox"/> DEMI-SEMESTRE (MODULES 1 + 2) |
| <input type="checkbox"/> ATELIER PRÉ-SPÉCIALISÉ | <input checked="" type="checkbox"/> SEMESTRE |
| <input type="checkbox"/> COURS THÉORIQUE | <input type="checkbox"/> ANNÉE |
| | <input type="checkbox"/> AUTRE |
-

NOMBRE D'HEURES | HEBDOMADAIRE

4 heures

PRÉREQUIS

- concours d'entrée PPA&D
-

DÉFINITION ET BUTS DU COURS

Cours d'initiation à la photographie

- donner à tous les élèves des notions techniques de base
 - s'initier à la maîtrise du traitement des images numériques
 - initiation à la composition de l'image
 - développement de projets créatifs en lien avec la filière
-

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

- utiliser les bases fondamentales de la photographie pour réussir ses images
 - construire un regard, développer une position personnelle
 - poser les bases d'un regard critique sur le sens des images
-

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

- utiliser la photographie comme moyen d'expression artistique
-

PROGRAMME | ACTIVITÉS

01. l'appareil photographique – ses divers éléments et leur fonctionnement
 02. la mise au point, manuelle et autofocus + exercice
 03. la profondeur de champ, le diaphragme + exercice
 04. l'obturateur – la vitesse d'obturation + exercice
 05. le cadrage et la composition de l'image
 06. l'angle de vue et la focale de l'objectif (composition 2)
 07. la photographie en studio : l'éclairage
 08. l'autportrait
 09. la série photographique
 10. un projet personnel
-

MOYENS PÉDAGOGIQUES

Supports de cours :

- cours théorique
 - énoncés d'exercices
 - documentation
 - exemples
-

COLLABORATIONS

- ensemble des ateliers
-

INFRASTRUCTURES (TYPE DE CLASSE OU D'ATELIER | MATÉRIEL | INFORMATIQUE)

- atelier studio photo Necker + salle info annexe (pour traitement d'images) – 1 poste par élève
 - matériel photographique de l'élève (selon liste d'acquisition établie par le cfp arts) : 1 appareil reflex numérique + zoom standard + 50mm + étui + trépied + disque dur
-

TRONC COMMUN

ATELIER INFOGRAPHIE – PORTFOLIO 4 HEURES HEBDOMADAIRES SUR UN TRIMESTRE

BUTS

CET ATELIER VISE À

- Poser les bases de l'utilisation des logiciels de PAO.
- Acquérir des bases de graphisme, de typographie et de manufacture.
- Développer une culture visuelle autour des portfolios.

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

L'ÉLÈVE EST CAPABLE DE

- Réaliser des documents de présentations.
- Apprendre à utiliser les bons outils pour produire des réalisations professionnelles en terme de mise en page.

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

Voir programme de cours ci-après.

COURS | MODULE | ATELIER

BOÎTE À OUTILS POUR PORTFOLIO – INFOGRAPHIE

ENSEIGNANT(S)

MANON MELLO

ORGANISATION

- | | |
|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> TRONC COMMUN | <input type="checkbox"/> DEMI-SEMESTRE (MODULES 1 + 2) |
| <input type="checkbox"/> ATELIER PRÉ-SPÉCIALISÉ | <input type="checkbox"/> SEMESTRE |
| <input type="checkbox"/> COURS THÉORIQUE | <input type="checkbox"/> ANNÉE |
| | <input checked="" type="checkbox"/> AUTRE |

NOMBRE D'HEURES | HEBDOMADAIRE

4 heures (module de 7 semaines)

PRÉREQUIS

- concours d'entrée PPA&D

DÉFINITION ET BUTS DU COURS

Ce cours est une introduction au graphisme et à InDesign, avec un petit détour dans Photoshop, pour donner une base solide de mise en page en vue d'encourager les étudiants à faire des dossiers et des portfolios avec un logiciel professionnel.

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

- introduction théorique à la mise en page, à la typographie, à la reliure et au façonnage
- apprentissage des bases d'Indesign
- apprentissage des notions de résolutions et taille de l'image dans photoshop
- analyse de portfolios d'étudiants/autres pour développer un regard constructif et critique

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

- savoir créer un document multi-pages, avec une grille simple
- savoir intégrer du texte en connaissant quelques notions de typographie de base
- savoir intégrer des images/illustrations avec une résolution suffisante, faire quelques réglages utiles si nécessaire
- savoir mettre en place et réaliser une mise en page simple, agréable et lisible
- savoir préparer un document pdf en vue d'une impression de qualité
- savoir façonner un document jusqu'au bout avec soin

En résumé, être capable de faire des dossiers/portfolios simples, efficaces en terme de communication, et de bon goût, en utilisant un logiciel de mise en page professionnel.

PROGRAMME | ACTIVITÉS

Étape 1

- trucs & astuces
- InDesign > espace de travail, nouveau document, formats, fond perdu, marges et repères, gabarits, calques, importation d'objets,
- performances d'affichage, liens, résolution, transformation/disposition, ajustement, ...
- critiques de portfolios

Étape 2

- InDesign > suite du 1^{er} cours
- exercice de moodboard
- critiques de portfolios

Étape 3

- présentation des bases d'une bonne mise en page
- InDesign > construction d'une grille modulaire
- exercice d'utilisation d'une grille modulaire
- critiques de portfolios

Étape 4

- InDesign > construction d'une grille multi-colonnes
- exercice d'utilisation de la grille multi-colonnes et des outils présentés
- présentation des règles de typographie de base

Étape 5

- InDesign > texte et options de bloc de texte, panneaux de contrôle, glyphes, tabulations, réglages typographiques, différentes fonctions utiles, styles de paragraphes, styles de caractères, ...
- livre des polices> installation d'une police de caractères
- exercice Curriculum Vitae

Étape 6

- Photoshop > espace de travail, outils, modes de couleur, résolution, calques de réglages, masques
- scanner
- portfolio personnel – réalisation en vue de l'évaluation du cours
- présentation sur la reliure et le façonnage

Étape 7

- InDesign > enregistrement et assemblage, exporter en pdf, imprimer en cahier
- envoyer un document à l'imprimerie de Necker
- portfolio personnel – réalisation suite et critique collective des portfolios réalisés

MOYENS PÉDAGOGIQUES

- support de cours
- présentations et analyses au projecteur vidéo
- exercices pour pratiquer directement ce qui est enseigné

COLLABORATIONS

Ce cours est une introduction technique et théorique qui sera utile dans de nombreux cours de la passerelle | propédeutique.

INFRASTRUCTURES (TYPE DE CLASSE OU D'ATELIER | MATÉRIEL | INFORMATIQUE)

- salle d'informatique
- poste maître avec projecteur vidéo
- imprimante
- scanner
- accès au serveur de l'école et internet

TRONC COMMUN

CONNAISSANCE DE L'ART ET DU DESIGN CONTEMPORAINS

4 HEURES HEBDOMADAIRES

Cours séminaires

BUTS

CES COURS-SÉMINAIRES VISENT À

- Enrichir les références historiques et théoriques en art et design contemporains par la visite d'expositions et l'analyse des œuvres et des objets exposés.
- Mettre en place une méthodologie de recherche.

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

L'ÉLÈVE EST CAPABLE DE

- Développer un regard critique sur la création contemporaine, en interrogeant les œuvres et en les replaçant dans leur contexte artistique, théorique, historique.
- Poser des questions pertinentes face aux œuvres et aux objets à analyser.
- Mener une réflexion sur la spécificité des démarches artistiques contemporaines.
- Exprimer des jugements personnels construits et argumentés.

TRONC COMMUN AUX 4 COURS

- Connaissance en art contemporain par le biais de visites (musées, galeries, centres d'art, etc.).
- Apport théorique sur les projets développés en atelier lors des semaines transversales.
- Grandes étapes de l'histoire de l'art du XX^e siècle.

SÉMINAIRES DE FIN D'ANNÉE PROPOSÉS À CHOIX

Thématiques spécifiques abordées en fin d'année lorsque les élèves ont confirmé leur orientation (mise en place de repères historiques et lectures de textes théoriques):

- Art et média
- Corps, mode, mouvement
- Objet-design
- Art dans l'espace public
- Scénographie d'expositions

COURS | MODULE | ATELIER

CONNAISSANCE DE L'ART ET DU DESIGN CONTEMPORAINS

ENSEIGNANT(S)

D. DAVAL | K. DÉFAGO | I. LACOUR | I. PAPALOIZOS | I. SCOLARI

ORGANISATION

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> TRONC COMMUN | <input type="checkbox"/> DEMI-SEMESTRE (MODULES 1 + 2) |
| <input type="checkbox"/> ATELIER PRÉ-SPÉCIALISÉ | <input type="checkbox"/> SEMESTRE |
| <input checked="" type="checkbox"/> COURS THÉORIQUE | <input checked="" type="checkbox"/> ANNÉE |
| | <input type="checkbox"/> AUTRE |

NOMBRE D'HEURES | HEBDOMADAIRE

4 heures

PRÉREQUIS

- concours d'entrée PPA&D

DÉFINITION ET BUTS DU COURS

- enrichir les références historiques par un apport théorique et la visite d'expositions
- approfondir la pratique de l'analyse de créations artistiques
- porter un regard critique sur la création contemporaine
- interroger les œuvres en les replaçant dans leur contexte artistique, théorique et historique
- mettre en place une méthodologie de recherche
- constituer un/des dossier/s de recherche

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

- poser des questions pertinentes face aux œuvres et aux objets à analyser
- mener une réflexion sur la spécificité des démarches artistiques contemporaines
- exprimer des jugements personnels construits et argumentés

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

- Connaissances dans l'orientation future choisie
- art public
 - arts visuels
 - design bijou
 - design mode
 - scénographie | architecture d'intérieur
 - design graphique

PROGRAMME | ACTIVITÉS

Les grandes étapes du XX^e siècle :

- Cézanne et le Cubisme
- l'Art Abstrait et le Suprématisme
- Duchamp et le Dadaïsme
- le Bauhaus
- l'après guerre : la scène européenne (Cobra et l'Art Informel) et la scène américaine (Action painting et Post-Painterly Abstraction)
- le Pop art, le Nouveau Réalisme et l'Art d'Assemblage
- Histoire de la performance : Happening, Fluxus et Body Art
- Minimal Art, Process Art et l'Art de l'Installation
- l'espace comme narration : le Land Art
- l'art s'interroge sur lui-même : l'Art Conceptuel, B.M.P.T., Art et Langage
- l'Arte Povera et Supports/Surfaces
- Néo-Géo et Simulationnisme
- les nouvelles technologies : l'Art Vidéo et l'Art Numérique
- la photographie contemporaine

Visites d'expositions et conférences

Six conférences, chacune donnée par un designer œuvrant actuellement dans un des domaines suivants :

- architecture d'intérieur | mobilier
- arts visuels
- bijouterie | accessoire
- cinéma | vidéo
- communication visuelle
- stylisme

MOYENS PÉDAGOGIQUES

- cours illustrés
- livres, films
- fiches d'analyse pour la lecture d'œuvres
- séminaires et exposés
- mitic

COLLABORATIONS

- HEAD-GENÈVE
- institutions culturelles genevoises

INFRASTRUCTURES (TYPE DE CLASSE OU D'ATELIER | MATÉRIEL | INFORMATIQUE)

- salle de conférences (HEAD-Genève | CFPARTS)
- salles de cours théoriques (ordinateurs et projecteurs vidéo)
- salles d'informatique
- bibliothèques

TRONC COMMUN

INTRODUCTION À L'ANALYSE DE L'IMAGE

2 HEURES SUR UN DEMI-SEMESTRE

Cours séminaire

BUTS

CE COURS VISE À

- Poser les bases d'un regard critique sur le sens des images fixes et en mouvement.

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

L'ÉLÈVE EST CAPABLE DE

- Construire un regard, développer une position personnelle.
- Analyser les images et en comprendre le sens.

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

Voir programme de cours ci-après.

COURS | MODULE | ATELIER

INTRODUCTION À L'ANALYSE DE L'IMAGE

ENSEIGNANT(S)

KARELLE GUY MÉNINE

ORGANISATION

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> TRONC COMMUN | <input type="checkbox"/> DEMI-SEMESTRE (MODULES 1 + 2) |
| <input type="checkbox"/> ATELIER PRÉ-SPÉCIALISÉ | <input type="checkbox"/> SEMESTRE |
| <input checked="" type="checkbox"/> COURS THÉORIQUE | <input type="checkbox"/> ANNÉE |
| | <input checked="" type="checkbox"/> AUTRE |

NOMBRE D'HEURES | HEBDOMADAIRE

- 3 plénières de 4 heures
- 2 heures | par filière sur 5 semaines

PRÉREQUIS

- concours d'entrée PPA&D

DÉFINITION ET BUTS DU COURS

Dans l'histoire de l'humanité, l'image est partie prenante. Savoir lire une image, c'est donc tenter de comprendre ce qui a accompagné le développement de notre humanité.

La question de la réception d'une image ne concerne pas le monde des images, mais celui de la pensée : recevoir une image, ce n'est pas regarder une image, c'est interpréter et interroger son langage. C'est être acteur autant que spectateur.

L'image nous parle, mais que nous dit-elle ? Comment ? Pourquoi ? Par qui ? Avec quel vocabulaire ? Et qu'en faisons-nous ?

Une peinture, une photographie, un film... c'est un mode de représentation qui influence une perception ; c'est donc notre façon de penser le monde, autant que de nous voir en ce monde qui est modifiée. C'est là que la sémiologie intervient en tentant une prise de recul et une analyse, nécessaires à qui veut comprendre le monde dans lequel il vit, et indispensables à tout acte de création.

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

- histoire des images en relation avec les développements technologiques
- outils d'analyse d'une image (peinture, photographie...)
- appréhension des différents niveaux de langage d'une image
- bibliographie
- iconographie
- mise en perspective en fonction des métiers et objectifs des étudiants

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

- être en capacité de développer un regard raisonné et personnel sur l'image
- savoir situer une image dans un champ artistique et historique
- savoir déchiffrer les pièges des images contemporaines
- posséder les clefs de lecture principales du monde de l'image

PROGRAMME | ACTIVITÉS

Plénières : plonger les étudiants dans l'histoire des images depuis 36'000 ans avant notre ère à nos jours

Cours : analyses plus approfondies de différents axes :

- image - identité
- image - corps
- image - mémoire

MOYENS PÉDAGOGIQUES

Les plénières visent à faire prendre conscience à l'étudiant de la richesse et complexité du monde de l'image ; les cours à l'aider à personnaliser son regard et son analyse en entrant dans le détail de la construction et de la perception.

- documents multimédias

COLLABORATIONS

Possiblement intervention d'un retoucheur professionnel, à même de dévoiler les coulisses des images retravaillées aujourd'hui...
Ou d'un artiste-photographe, susceptible d'apporter par sa pratique un regard différent sur la réalité des images.

INFRASTRUCTURES (TYPE DE CLASSE OU D'ATELIER | MATÉRIEL | INFORMATIQUE)

Classes équipées de vidéo-projecteurs pour les plénières, de vidéoprojecteurs et de tables pour les cours.

TRONC COMMUN

EXPRESSION ORALE

16 HEURES SUR UN DEMI-SEMESTRE POUR L'ENSEMBLE DES FILIÈRES

Cours séminaire

BUTS

CE COURS VISE À

- Prendre conscience de la portée de la parole dans la vie quotidienne, lors de présentations, de jurys, d'entretiens d'admission, ...
- Apprendre à façonner sa pensée en travaillant son expression.
- Optimiser ses interactions en dirigeant son regard, en maîtrisant ses gestes, en gérant son stress et en ancrant sa posture.

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

L'ÉLÈVE EST CAPABLE DE

- Exposer un propos clair et précis en choisissant un vocabulaire approprié et en bannissant les mots pauvres.
- Soutenir une position originale émanant d'une argumentation fondée tant sur l'expérience personnelle que sur les techniques et théories abordées en cours.

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

Voir programme de cours ci-après.

COURS | MODULE | ATELIER

EXPRESSION ORALE

ENSEIGNANT(S)

SONIA RICKLI

ORGANISATION

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> TRONC COMMUN | <input type="checkbox"/> DEMI-SEMESTRE (MODULES 1 + 2) |
| <input type="checkbox"/> ATELIER PRÉ-SPÉCIALISÉ | <input type="checkbox"/> SEMESTRE |
| <input checked="" type="checkbox"/> COURS THÉORIQUE | <input type="checkbox"/> ANNÉE |
| | <input checked="" type="checkbox"/> AUTRE |
-

NOMBRE D'HEURES | HEBDOMADAIRE

- 1 workshop de 4 heures par groupe
 - 2 heures | par filière sur 6 semaines
-

PRÉREQUIS

- concours d'entrée PPA&D
-

DÉFINITION ET BUTS DU COURS

L'expression orale, dans le cadre d'une passerelle propédeutique, requiert une forme d'éloquence. En effet, l'éloquence est ce qui fait un discours ou un orateur persuasif. Dans le contexte de la préparation aux entretiens d'admission d'une haute école, il est attendu d'un candidat qu'il soit convaincant. La persuasion est une puissance, une maîtrise d'autrui : aussi l'éloquence représente-t-elle un but dans l'éducation du citoyen grec puis romain... et aujourd'hui, du citoyen étudiant.

Comme disait Boileau : *Ce que l'on conçoit bien s'énonce clairement. Et, inversement, améliorer son expression orale permet d'affiner sa pensée.*

Le cours d'expression orale doit, par conséquent, accompagner les apprenants tout au long de l'année afin d'appuyer leurs démarches réflexives.

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

- débarrasser le langage des mots pauvres tels que : du coup, en fait, voilà, genre, ...
 - enrichir son vocabulaire
 - maîtriser l'articulation, le volume et le débit de la voix
 - avoir conscience du corps dans l'espace et de son influence sur la réception d'un message
 - acquérir des techniques de relaxation et des astuces pour combattre le stress ou/et la timidité
-

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

- présenter son travail de manière organisée, concise et articulée
 - analyser plutôt que décrire son travail
 - savoir s'inscrire dans un cadre de références
 - éviter les généralités
-

PROGRAMME | ACTIVITÉS

Introduction : 2 heures de cours théoriques en début d'année

- 1 heure de présentation sur les enjeux de l'expression orale
- 1 heure d'exercice avec passage oral de chaque étudiant devant la classe

Workshop : 4 heures durant lesquelles sont abordées les points suivants

- le souffle
- la voix
- l'articulation
- le regard
- le corps dans l'espace
- la lecture d'un texte
- la méditation

Éventuellement complétés par :

- des lectures de différents styles de textes (alexandrins, dialogues, poésie, ...)
- des jeux de rôles
- du mouvement dans l'espace

Cours collectifs

À adapter en fonction des impératifs en cours : jurys, présentations, ...

- développement de l'écoute entre étudiants au travers de récits communs
- rédaction d'un texte autour des motivations pour la formation choisie
- jeu de rôle autour des projets en cours
- visionnage de vidéos / reportages / émissions / films sur ou/et autour de l'éloquence

Rendez-vous individuels

Ils offrent un espace de répétition assorti d'un retour bienveillant mais critique.

MOYENS PÉDAGOGIQUES

- Les workshops invitent les étudiants à quitter le confort de la classe pour une salle de théâtre où ils reprennent contact avec un corps bien souvent oublié ...
 - Les cours visent à faire prendre conscience à l'étudiant de la richesse et complexité du monde de l'expression orale ; ils permettent une immersion dans le monde de la parole publique, collective, commune, individuelle, et encourage un discours original et personnel.
 - Les rendez-vous de 30 minutes offrent à chaque étudiant un moment individuel dont il peut profiter pour se mettre en situation d'entretien que ce soit pour les admissions en haute école ou pour le travail de maturité, et pour faire preuve de son sens de l'analyse.
-

COLLABORATIONS

Des interventions de metteur en scène ou de comédiens lors des workshops seraient bienvenues.

INFRASTRUCTURES (TYPE DE CLASSE OU D'ATELIER | MATÉRIEL | INFORMATIQUE)

- classes équipées de vidéo-projecteurs, d'ordinateurs, d'imprimantes, de tables et de chaises pour les cours
 - salle de répétition du Théâtre Saint-Gervais pour les workshops
 - classes équipées d'ordinateurs et d'une grande table pour les rendez-vous individuels
-

ATELIER PRÉ-SPÉCIALISÉ | ARTS VISUELS

ATELIERS

16 HEURES HEBDOMADAIRES EN DEHORS DES PÉRIODES DE TRANSVERSALITÉ

BUTS

CET ATELIER VISE À

- Développer le potentiel créatif.
- Mettre en place une approche articulant pratique et théorie.
- Introduire les différents médiums en usage dans les pratiques de l'art contemporain, ainsi qu'aux langages et aux discours de l'art contemporain.
- Mettre en place des repères historiques de l'art du XX^e et du XXI^e siècle.
- Préparer les élèves au concours d'admission de la HEAD – Genève.

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

L'ÉLÈVE EST CAPABLE DE

- Élaborer et expérimenter une pratique artistique articulée à une réflexion théorique.
- Engager une démarche artistique personnelle.
- Acquérir un vocabulaire et des concepts relevant de la pratique de l'art, ainsi que des connaissances fondamentales en matière d'art contemporain (formes et discours).
- Prendre connaissance et analyser des œuvres et des démarches artistiques contemporaines.
- Développer sa curiosité et ses capacités critiques.
- Inscire ses réflexions et son travail dans des questions contemporaines.

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES PAR ATELIER

Voir programme de cours ci-après.

COURS | MODULE | ATELIER

ARTS VISUELS | ATELIER PRÉ-SPÉCIALISÉ

ENSEIGNANT(S)

P. FAVRE & I. PAPALOÏZOS & J. STETTLER & V. VAN SINGER

ORGANISATION

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> TRONC COMMUN | <input type="checkbox"/> DEMI-SEMESTRE (MODULES 1 + 2) |
| <input checked="" type="checkbox"/> ATELIER PRÉ-SPÉCIALISÉ | <input type="checkbox"/> SEMESTRE |
| <input type="checkbox"/> COURS THÉORIQUE | <input checked="" type="checkbox"/> ANNÉE |
| | <input type="checkbox"/> AUTRE |

NOMBRE D'HEURES | HEBDOMADAIRE

16 heures

PRÉREQUIS

- concours d'entrée PPA&D

DÉFINITION ET BUTS DU COURS

- développer le potentiel créatif
- mettre en place une approche articulant pratique et théorie
- introduire les différents mediums en usage dans les pratiques de l'art contemporain, ainsi qu'aux langages et aux discours de l'art contemporain
- mettre en place des repères historiques de l'art du XX^e et du XXI^e siècle
- préparer les élèves aux concours d'admission principalement de la HEAD–Genève

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

- élaborer et expérimenter une pratique artistique articulée à une réflexion théorique
- maîtriser un vocabulaire et des concepts relevant de la pratique de l'art
- développer une approche analytique et expérimentale des medium et des langages en pratique dans l'art contemporain
- trouver une expression personnelle à l'intérieur des langages de l'art
- développer une analyse critique sur son propre travail
- expérimenter des dispositifs
- inscrire ses réflexions et son travail dans des questions contemporaines

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

- élaborer un concept, mener une réflexion sur la démarche et sur le médium adoptés et parvenir à les présenter oralement et par écrit
- analyser divers dispositifs de présentation des travaux
- comprendre l'idée de point de vue et des relations objet–sujet–projet
- approfondir et développer une première idée
- archiver et documenter sa démarche

PROGRAMME | ACTIVITÉS

Travaux de réflexion sur des thématiques :

- au travers de l'objectif : réflexion sur le point de vue
- semblables et différents : travail à deux
- l'objet : appropriation, transformation, déplacement
- démarche : que signifie, que veut dire commencer ? quand s'arrêter ?
- autoportrait–autofiction : qu'est-ce que je construis ?
- montage–collage : je me sers dans l'histoire et je colle, je remonte, je raconte autrement, je modifie, je change de perspective
- travail sur le et dans l'*in situ* : en tant que lieu, en tant que moyen de production
- le quotidien : observer, donner du sens
- mémoire : collectionner, archiver, inventer
- ordinaire–extra-ordinaire
- analyse et compréhension du contexte
- collaboration avec un artiste invité pour un atelier spécifique

Chaque thématique est travaillée sur 2 à 5 semaines selon les projets.

Un jury est organisé à l'issue de chaque projet.

MOYENS PÉDAGOGIQUES

- distribution de l'énoncé et des critères d'évaluation, ainsi que d'une bibliographie
- suivi individuel pour la conception et la réalisation du travail ; suivi en groupe ou sous-groupe lors des présentations des travaux personnels et des questions y relatives
- transmission des connaissances fondamentales en matière d'art contemporain (formes et discours)
- débats collectifs sur les questions traitées ainsi que sur la réception des réalisations individuelles
- création d'un carnet de route, traces du cheminement

COLLABORATIONS

- invitation d'un artiste ou d'un étudiant en Master de la HEAD–Genève pour présenter sa démarche (s'inscrivant dans la thématique abordée)
- invitation d'enseignants de la HEAD–Genève aux jurys

INFRASTRUCTURES (TYPE DE CLASSE OU D'ATELIER | MATÉRIEL | INFORMATIQUE)

- atelier permanent (2 classes)
- tables, chaise, étagères, rangement
- 20 ordinateurs, 2 imprimantes (1 NB), 2 scanners (A4 et A3), 2 projecteurs vidéo, 2 écrans
- appareils photo, 2 caméras
- 6 planches à découper, 4 tables lumineuses, 2 massicots, 2 rétroprojecteurs

ATELIER PRÉ-SPÉCIALISÉ | ARCHITECTURE D'INTÉRIEUR

ATELIERS

16 HEURES HEBDOMADAIRES EN DEHORS DES PÉRIODES DE TRANSVERSALITÉ

BUTS

LES ATELIERS VISENT À

- Articuler la théorie et la pratique.
- Développer le potentiel créatif.
- Mettre en place une méthodologie de projet, de la conception à la réalisation.
- Préparer les élèves au concours d'admission de la HEAD–Genève.

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

L'ÉLÈVE EST CAPABLE DE

- Acquérir des outils professionnels, les bases méthodologiques et techniques pour développer et représenter des projets originaux.
- Développer la perception spatiale.
- Développer le sens critique, l'ouverture et la curiosité.
- Analyser des problématiques et savoir rechercher des références pertinentes dans les domaines de l'architecture d'intérieur et du design contemporains ainsi que dans toutes formes artistiques.
- Développer sa créativité, le sens et le goût de l'expérimentation et de l'exploration.
- Développer des aptitudes au travail collectif et collaboratif.
- Présenter et communiquer ses projets de manière claire et argumentée.
- Expérimenter différents matériaux dans le cadre de la réalisation de meubles et de maquettes.

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES PAR ATELIER

Voir programmes des cours ci-après.

COURS | MODULE | ATELIER

ARCHITECTURE D'INTÉRIEUR | ATELIER PRÉ-SPÉCIALISÉ

ENSEIGNANT(S)

ANNA CARPENA LUUKKONEN & JONATHAN MARTINEZ & FEDERICO NEDER

ORGANISATION

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> TRONC COMMUN | <input type="checkbox"/> DEMI-SEMESTRE (MODULES 1 + 2) |
| <input checked="" type="checkbox"/> ATELIER PRÉ-SPÉCIALISÉ | <input type="checkbox"/> SEMESTRE |
| <input type="checkbox"/> COURS THÉORIQUE | <input checked="" type="checkbox"/> ANNÉE |
| | <input type="checkbox"/> AUTRE |

NOMBRE D'HEURES | HEBDOMADAIRE

16 heures

PRÉREQUIS

- concours d'entrée PPA&D

DÉFINITION ET BUTS DU COURS

- articuler la théorie et la pratique
- porter un regard critique sur l'architecture du passée et de nos jours
- développer le potentiel créatif
- mettre en place une méthodologie de projet, de la conception à la réalisation
- préparer les élèves au concours d'admission de la HEAD – Genève

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

- développer le sens critique, l'ouverture et la curiosité
- développer sa créativité, le sens et le goût de l'expérimentation et de l'exploration
- développer des aptitudes au travail collectif et collaboratif
- questionner ses propres habitudes
- mettre au point des méthodes de communication et de représentation de l'espace clairs et faciles à appréhender

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

- analyser des problématiques et savoir rechercher des références pertinentes dans les domaines de l'architecture d'intérieur et du design contemporains ainsi que dans toutes les formes artistiques
- développer des concepts et imaginer des environnements qui répondent à des besoins concrets et spécifiques
- acquérir les bases méthodologiques et techniques pour développer et représenter des projets originaux (maîtrise des outils informatiques et de logiciels professionnels)
- identifier des matériaux de construction et connaître leur utilisation
- présenter et communiquer ses projets de manière claire et bien argumentée

PROGRAMME | ACTIVITÉS

L'enseignement s'articule autour de trois exercices de projet, de plus en plus complexes en termes d'échelle et de programme. Ces exercices abordent des activités et des usages de la vie courante pour en saisir les besoins et les exigences.

Habiter, travailler ou se divertir sont autant d'activités qui développent une multitude de corrélations complexes entre les usagers, l'ergonomie et le contexte.

Les étudiants s'attachent à aborder ces liens au travers de différentes activités telles que :

- effectuer le relevé d'une salle ou d'un bâtiment de petite taille
- rechercher des références pertinentes dans le domaine de l'art, du design et de l'architecture
- analyser-répertorier le comportement des usages à l'intérieur d'un lieu d'habitation ou de travail (ergonomie, anthropométrie)
- transformer un programme ou une liste de besoins en un arrangement de volumes dans l'espace
- rétablir des hiérarchies entre ces différents volumes et développer les espaces de circulation qui les lient
- imaginer la matérialisation de l'espace développé
- créer une ambiance en cohérence avec le projet grâce à l'utilisation des couleurs, des matériaux et de la lumière

MOYENS PÉDAGOGIQUES

- études de cas, présentation et analyse d'exemples
- modules théoriques sur des sujets divers en relation avec l'architecture
- visites de chantier
- séances de brainstorming, discussions collectives et individuelles
- séances de critiques intermédiaires et critiques finales pour chaque exercice
- diffusion d'informations et encouragement à participer à des conférences, expositions et d'autres événements locaux et régionaux

COLLABORATIONS

Avec les enseignants des cours théoriques et des ateliers « tronc commun » lorsque cela fait sens.

INFRASTRUCTURES (TYPE DE CLASSE OU D'ATELIER | MATÉRIEL | INFORMATIQUE)

- grande salle équipée d'un ordinateur pour chaque élève et une grande table pour des séances collectives et critiques
- logiciels à disposition : archicad, photoshop, illustrator, indesign, sketchup, word
- imprimante A4
- beamer, écran et tableau noir

ATELIER PRÉ-SPÉCIALISÉ | COMMUNICATION VISUELLE

ATELIERS

16 HEURES HEBDOMADAIRES EN DEHORS DES PÉRIODES DE TRANSVERSALITÉ

BUTS

CET ATELIER VISE À

- Transmettre les connaissances de base dans de la communication visuelle, en particulier dans le domaine du graphisme.
- Développer le potentiel créatif.
- Amener les élèves à analyser une problématique de communication et la synthétiser graphiquement.
- Acquérir une indépendance dans le processus de travail.
- Préparer les élèves au concours d'admission de la HEAD – Genève.

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

L'ÉLÈVE EST CAPABLE DE

- Acquérir les outils de base liés à l'exercice du graphisme (informatique et moyens de production).
- Traduire graphiquement une demande selon un mandat précis.
- Analyser les besoins du mandat et y répondre de façon adaptée.
- Travailler dans un contexte réel avec des impératifs donnés.
- Développer un regard et une sensibilité personnelle.
- Développer sa créativité, le sens et le goût de l'expérimentation et de l'exploration.
- Établir des liens entre les arts graphique et les autres corps de métiers intervenant dans la réalisation du projet de mandat (technique et moyens de production, culture, architecture, publicité, etc.).

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES PAR ATELIER

Voir programmes du cours ci-après.

COURS | MODULE | ATELIER**COMMUNICATION VISUELLE | ATELIER PRÉ-SPÉCIALISÉ****ENSEIGNANT(S)****CHRISTINE KEIM & YVES NINGHETTO & INES SCOLARI****ORGANISATION**

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> TRONC COMMUN | <input type="checkbox"/> DEMI-SEMESTRE (MODULES 1 + 2) |
| <input checked="" type="checkbox"/> ATELIER PRÉ-SPÉCIALISÉ | <input type="checkbox"/> SEMESTRE |
| <input type="checkbox"/> COURS THÉORIQUE | <input checked="" type="checkbox"/> ANNÉE |
| | <input type="checkbox"/> AUTRE |

NOMBRE D'HEURES | HEBDOMADAIRE

14.5 heures | année pour la pratique (le cours de portfolio du TC est intégré à l'atelier en CV)

2 heures | année pour la théorie

PRÉREQUIS

- concours d'entrée PPA&D

DÉFINITION ET BUTS DU COURS

- développer le potentiel créatif des étudiants
- transmettre les connaissances de base – théoriques et pratiques – de la communication visuelle, en particulier dans le domaine des arts graphiques
- amener les élèves à analyser une problématique de communication et la synthétiser à travers un visuel
- développer une vision claire de ce que fait un designer en communication visuelle dans le domaine du graphisme et de l'illustration
- développer le sens critique et l'argumentation, l'ouverture et la curiosité
- développer une réflexion théorique autour de son travail et savoir préparer un argumentaire pour le défendre
- mettre en place les bases des logiciels de créations graphiques
- préparer les élèves au concours d'entrée de la HEAD–Genève

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

- établir des liens entre les arts graphiques et les autre corps de métiers intervenant dans la réalisation d'un projet (technique et moyens de production, culture, architecture, publicité, etc.)
- maîtriser les logiciels de créations graphiques
- analyser les besoins d'un mandat et y répondre de façon adaptée

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

- élaborer des recherches ciblées et constructives pour comprendre et analyser les thèmes proposés, savoir poser le contexte historique et trouver des références contemporaines
- activer un processus de travail dense alternant documentation, développement de concepts, recherches graphiques « à la main », réalisations informatiques et critiques constructives pour aboutir à la finalisation d'un projet spécifique
- maîtriser les bases des logiciels de créations graphiques : choix du logiciel approprié, gestion de l'impression, contraintes techniques, finitions, etc.

PROGRAMME | ACTIVITÉS

LES BASES DU GRAPHISME avec une série d'exercices construits autour des variables graphiques :

- organisation d'une surface ; cadrage ; rythme ; rapport noir-blanc ; forme et contre-forme ; stylisation, pictogramme...

LA TYPOGRAPHIE avec une série d'exercices de créations graphiques autour :

- de la lettre
- de l'alphabet
- d'une réflexion sur l'utilisation de diverses polices de caractères

LA CRÉATION DE VISUELS avec la production régulière d'images sur des thèmes imposés

- utilisation de techniques variées
- photographie
- illustration
- mixtes, etc.

Cette partie permet d'aborder et d'exercer les différentes stratégies de communication.

IDENTITÉ VISUELLE avec l'ébauche d'une identité visuelle :

- création d'un logo
- réflexion sur la charte graphique
- simulations diverses – set administratif, dépliant, affiche, etc.

Cette partie permet d'aborder les différents supports appropriés pour transmettre un message ainsi que l'étude des contraintes d'un mandat professionnel.

Chaque exercice d'atelier est accompagné d'un apport théorique qui le contextualise en terme d'histoire de la communication visuelle et en lien avec les grands courants d'arts visuels.

Tous ces travaux sont l'occasion de s'approprier les outils informatiques de la Creative Suite :

- concepts de base d'Illustrator
- maîtrise du scanner
- introduction à Photoshop
- connaissances de bases d'Indesign
- gestion et installation de polices de caractères
- réalisation de documents PDF (prépresse)

MOYENS PÉDAGOGIQUES

- outils informatiques (matériel et logiciels)
- bibliothèque
- documentation diverses
- visites (imprimerie, musées, etc.)

Le programme des cours est revu chaque année en fonction des expériences vécues et des retours de l'année précédente.

Il est adapté en fonction de l'évolution de la filière communication visuelle de la HEAD–Genève.

COLLABORATIONS

Les trois enseignants construisent le cours ensemble et se tiennent régulièrement au courant de l'avancement du programme afin que l'articulation entre la théorie et la pratique soient cohérente.

Pour certains travaux, une collaboration avec les cours de photographie et d'illustration se mettent en place (ateliers pré-spécialisés).

INFRASTRUCTURES (TYPE DE CLASSE OU D'ATELIER | MATÉRIEL | INFORMATIQUE)

- un ordinateur par élève
- un poste enseignant équipé d'un projecteur vidéo, avec une sortie audio
- un scanner
- une imprimante A3 recto | verso
- du matériel de coupe (tapis de coupe, cisaille et massicot)
- du matériel pour la manufacture (agrapheuse, etc.)
- des casiers de rangements pour les étudiants

ATELIER PRÉ-SPÉCIALISÉ | DESIGN BIJOU

ATELIERS

16 HEURES HEBDOMADAIRES EN DEHORS DES PÉRIODES DE TRANSVERSALITÉ

BUTS

CES ATELIERS VISENT À

- Transmettre des savoir-faire dans le cadre de réalisation de bijoux et d'accessoires.
- Développer le potentiel créatif.
- Acquérir une indépendance dans le processus de travail.
- Préparer les élèves au concours d'admission de la HEAD–Genève.

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

L'ÉLÈVE EST CAPABLE DE

- Mener une recherche et transposer de manière créative ses idées.
- Utiliser de manière appropriée les différents matériaux et techniques propre au monde de la bijouterie, des accessoires, voire des objets.
- Comprendre les étapes de la conception à la réalisation d'un bijou ou d'un accessoire.
- Concevoir et réaliser des maquettes et des prototypes.
- Utiliser le dessin comme moyen d'élaboration de son projet.
- Utiliser les moyens informatiques dans le cadre de la conception et de la réalisation d'un projet.
- Échanger des idées, se confronter à la critique.

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES PAR ATELIER

Voir programmes des cours ci-après.

COURS | MODULE | ATELIER**DESIGN-BIJOU | ATELIER PRÉ-SPÉCIALISÉ BIJOU****ENSEIGNANT(S)****PATRICK SCHÄTTI****ORGANISATION**

- TRONC COMMUN
- ATELIER PRÉ-SPÉCIALISÉ
- COURS THÉORIQUE

- DEMI-SEMESTRE (MODULES 1 + 2)
- SEMESTRE
- ANNÉE
- AUTRE

NOMBRE D'HEURES | HEBDOMADAIRE

8 heures

PRÉREQUIS

- concours d'entrée PPA&D

DÉFINITION ET BUTS DU COURS

Dans cet atelier pré-spécialisé se concentre la formation pratique essentielle à l'appréhension du domaine du design de bijoux et d'accessoires (lunettes, montres, chaussures, sacs), enrichie par l'apport d'un contenu théorique approprié, à des fins de culture générale et artistique.

Il s'agit moins d'atteindre une perfection technique que de cultiver un état d'esprit permettant à l'élève de diversifier ses connaissances pratiques et théoriques au travers de la conception et de la réalisation d'un bijou ou d'un accessoire, afin de le préparer à sa future profession de designer.

Les cours se déroulent dans un atelier de bijouterie entièrement équipé.

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

- parcourir de manière autonome les différentes étapes menant de la conception à la réalisation d'un bijou ou d'un accessoire, que ce soit une pièce unique ou la déclinaison d'une collection
- présenter ses sources d'inspiration, son concept et son travail de manière cohérente et synthétique, au travers d'une présentation orale et/ou écrite (portfolio)
- développer une réflexion théorique étayée, et transposer une source d'inspiration dans un concept qui mènera à un objet fini
- d'élaborer une stratégie d'exposition et de mise en valeur du bijou ou de l'accessoire (communication, scénographie, packaging)
- d'échanger des idées, d'argumenter et de se confronter à la critique

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

- choisir un ou plusieurs matériaux adaptés à son projet
- choisir une ou plusieurs techniques adaptées à son projet
- mener une recherche pratique et théorique sur un matériau, en tester les limites, en détourner l'usage

PROGRAMME | ACTIVITÉS

Connaître les enjeux du bijou /des accessoires :

- À la manière d'un cours d'histoire de l'art, il s'agit ici de fournir des références visuelles comme autant de points de départ d'une réflexion sur les enjeux du bijou et des accessoires de notre temps. Bijoux connectés, chaussures se lançant toutes seules, quel est le futur de ces accessoires qui nous accompagnent au quotidien ?
- Interroger les limites et possibilités de la parure stimulera le processus créatif des étudiants et leur permettra de mieux comprendre les liens serrés que les accessoires tissent avec nous-mêmes et les autres.

Apprendre à connaître les techniques :

- Casting, collage, martelage, rivetage, découpe laser ou haute pression, impression 3D, brasure, etc. Les techniques artisanales, industrielles et semi-industrielles sont au cœur des métiers d'arts d'aujourd'hui, il est nécessaire de les connaître afin de pouvoir choisir celle qui sera le plus adaptée à un projet donné.

Apprendre à manier les outils :

- Que ce soit les outils de l'établi (pièce à main, lime, marteau, bocfil, pinces...) ou de l'atelier (étau, laminoir, filière et banc à tirer, chalumeau, triboulet...), ou encore les principales machines-outils (polisseuse, perceuse à colonne,...), transmettre les bases pratiques de la conception de bijoux et d'accessoires passe nécessairement par l'apprentissage et la prise en main d'une grande variété d'outils. Il faut apprendre le geste juste qui, en conjonction avec le choix de l'outil approprié, mène à un résultat optimal.

Connaître les matériaux :

- Apprendre à reconnaître les matériaux qui nous entourent, leurs forces et leurs faiblesses, et faire un choix construit en fonction du projet.

Encourager une méthode :

- Élaborer une méthode de travail (carnet de croquis, livre de recherches, moodboard) rationnelle qui stimule la créativité, la recherche et le partage d'idées. Il est primordial d'encourager l'usage des outils méthodologiques permettant d'acquérir une autonomie dans le processus de travail, du concept à l'objet fini.

MOYENS PÉDAGOGIQUES

- présentations iconographiques
- support de cours théorique
- démonstrations et expérimentations en atelier
- micro-bibliothèque avec ouvrages de référence dans la salle de classe

COLLABORATIONS

Le programme du cours se fait en étroite collaboration avec l'atelier Prototypes et l'atelier CAO : partage de thématique, suivi de projet, approches transversales.

INFRASTRUCTURES (TYPE DE CLASSE OU D'ATELIER | MATÉRIEL | INFORMATIQUE)

- atelier de bijouterie (établissements | outillage de base)
- salle de classe (ordinateur | projecteur vidéo)

COURS | MODULE | ATELIER

DESIGN-PRODUIT | ATELIER PRÉ-SPÉCIALISÉ OBJET ET ACCESSOIRE

ENSEIGNANT(S)

DOROTHÉE LOUSTALOT

ORGANISATION

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> TRONC COMMUN | <input type="checkbox"/> DEMI-SEMESTRE (MODULES 1 + 2) |
| <input checked="" type="checkbox"/> ATELIER PRÉ-SPÉCIALISÉ | <input type="checkbox"/> SEMESTRE |
| <input type="checkbox"/> COURS THÉORIQUE | <input checked="" type="checkbox"/> ANNÉE |
| | <input type="checkbox"/> AUTRE |
-

NOMBRE D'HEURES | HEBDOMADAIRE

8 heures

PRÉREQUIS

- | | |
|---|---|
| - concours d'entrée PPA&D | - capacité à visualiser et à représenter ses idées en 2D/3D |
| - connaissances de base en géométrie, calcul de surface, volume, dessin | - bonne culture générale et grande curiosité (en art et design) |
| | - bonnes aptitudes manuelles |
-

DÉFINITION ET BUTS DU COURS

- transmission des savoirs-faire et des techniques dans le cadre de production d'objets ou d'accessoires
 - conception et réalisation de maquettes d'accessoires, d'objet fonctionnel ou d'ornement en lien avec le corps
 - liaison entre la bijouterie et les autres domaines du design d'objet
 - développement de la personnalité créative de l'étudiant (univers et références)
 - préparation au concours d'admission de la HEAD – Genève (oral et dossier)
-

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

- mener une recherche et transposer de manière créative ses idées
 - expérimenter par le dessin – main, infographie ou 3D – puis par le volume
 - développer une méthodologie de création en design de produit, d'objet et d'accessoire
 - constituer un carnet de recherches, de références et d'inspirations
 - travailler en groupe, brainstormer, faire des choix, accepter les critiques
 - communiquer un parti-pris et défendre un projet à l'oral
-

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

- comprendre les relations corps-objet
 - utiliser les outils d'un atelier de maquettes
 - maîtriser les bases des logiciels informatiques 2D et 3D
 - réaliser des maquettes de forme et/ou fonctionnelles
 - expérimenter un ensemble divers de matériaux et de techniques
 - choisir le matériau et la mise en œuvre adéquats lors de la réalisation d'un projet
 - créer des planches de communication, des mises en situation, des scénarios
-

PROGRAMME | ACTIVITÉS

- exercices et suivi de projet en atelier / en classe / en salle informatique

 - création autour d'un thème imposé, de manière individuelle ou en groupe
 - recherches d'idées par croquis et maquettes
 - tests des idées et des fonctionnalités par les volumes
 - information et formation aux outils et machines de maquettage
 - expérimentation d'un maximum de matériaux et techniques

 - initiation aux logiciels de DAO – CAO
 - démonstration de machines – FAO

 - visites
 - recherches
-

MOYENS PÉDAGOGIQUES

- travail individuel et travail en groupe
 - démonstrations des machines et outils
 - accompagnement et suivi des élèves
 - ouvrages spécialisés sur le design d'objet
 - apports théoriques et références en design
 - visites expositions / musées / galeries / artisans / industries
-

COLLABORATIONS

- atelier Design Bijou
 - atelier Design Mode
-

INFRASTRUCTURES (TYPE DE CLASSE OU D'ATELIER | MATÉRIEL | INFORMATIQUE)

- atelier PADB
 - atelier de bijou (établis + outillage)
 - atelier de maquette
 - salle d'infographie (ordinateurs + logiciels de DAO/CAO)
-

ATELIER PRÉ-SPÉCIALISÉ | DESIGN MODE

ATELIERS

16 HEURES HEBDOMADAIRES EN DEHORS DES PÉRIODES DE TRANSVERSALITÉ

BUTS

CES ATELIERS VISENT À

- Transmettre des savoir-faire dans le cadre de réalisation de vêtements et d'accessoires.
- Développer le potentiel créatif.
- Donner les outils nécessaires pour acquérir une autonomie dans le processus de travail.
- Préparer les élèves au concours d'admission de la HEAD – Genève.

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

L'ÉLÈVE EST CAPABLE DE

- Expérimenter les volumes et les formes en lien avec le corps.
- Mener une recherche et transposer de manière créative ses sources d'inspiration.
- Concevoir un prototype de vêtement de sa création à sa réalisation.
- Choisir et connaître les matières appropriées à la réalisation de projet.
- Utiliser les techniques de moulage et de coupe afin de réaliser des patrons de modèles imposés et personnels.
- Utiliser le dessin de mode comme moyen d'élaboration de son projet.
- Échanger des idées, se confronter à la critique.

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES PAR ATELIER

Voir programmes des cours ci-après.

COURS | MODULE | ATELIER

DESIGN MODE | ATELIER PRÉ-SPÉCIALISÉ – DESIGN MODE

ENSEIGNANT(S)

MARIE BARONE HUMM & NATACHA MALANITCHEVA

ORGANISATION

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> TRONC COMMUN | <input type="checkbox"/> DEMI-SEMESTRE (MODULES 1 + 2) |
| <input checked="" type="checkbox"/> ATELIER PRÉ-SPÉCIALISÉ | <input type="checkbox"/> SEMESTRE |
| <input type="checkbox"/> COURS THÉORIQUE | <input checked="" type="checkbox"/> ANNÉE |
| | <input type="checkbox"/> AUTRE |

NOMBRE D'HEURES | HEBDOMADAIRE

13 heures

PRÉREQUIS

- concours d'entrée PPA&D

DÉFINITION ET BUTS DU COURS

- transmettre des savoir-faire dans le cadre de réalisation de vêtements et d'accessoires
- développer le potentiel créatif
- donner des outils nécessaires pour acquérir une autonomie dans le processus de travail
- préparer les élèves au concours d'admission de la HEAD – Genève
- expérimenter des volumes, des formes en lien avec le corps

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

- mener une recherche et transposer de manière créative ses sources d'inspiration
- concevoir un prototype de vêtement de sa création à sa réalisation
- échanger des idées, se confronter à la critique

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

- choisir des matières appropriées à la réalisation de projet de vêtement
- choisir les détails de finitions de vêtements en cohérence avec le style de celui-ci
- utiliser les machines et outils liés à la profession choisie
- réaliser un book de travail et des dossiers de présentation
- mettre en valeur son travail de création et réaliser des photographies des vêtements

PROGRAMME | ACTIVITÉS

L'atelier aura 6 périodes de travail

- apprentissage des techniques de couture
- étude et observation des détails, des styles et des coupes de vêtements
- expérimentation de formes et volumes autour du corps
- études et observation des plis (pli du vêtement, pli du corps, etc.)
- travail thématique réalisé avec le cours de dessin
- travail spécifique métier réalisé avec une thématique et en collaboration avec tous les enseignants

MOYENS PÉDAGOGIQUES

- projection de documentaires
- présentation iconographiques et théoriques
- démonstration
- réalisation en atelier

COLLABORATIONS

Les deux enseignantes collaborent étroitement dans le cadre de l'atelier commun.

INFRASTRUCTURES (TYPE DE CLASSE OU D'ATELIER | MATÉRIEL | INFORMATIQUE)

- atelier avec matériel de couture ; machines à coudre, fers à repasser et plan de travail
- accès à l'eau
- ordinateur, projecteur vidéo

COURS | MODULE | ATELIER

DESIGN MODE | ATELIER PRÉ-SPÉCIALISÉ – DESSIN DE MODE

ENSEIGNANT(S)

DANIELLE HUBERT VAN BLYENBURGH

ORGANISATION

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> TRONC COMMUN | <input type="checkbox"/> DEMI-SEMESTRE (MODULES 1 + 2) |
| <input checked="" type="checkbox"/> ATELIER PRÉ-SPÉCIALISÉ | <input type="checkbox"/> SEMESTRE |
| <input type="checkbox"/> COURS THÉORIQUE | <input checked="" type="checkbox"/> ANNÉE |
| | <input type="checkbox"/> AUTRE |

NOMBRE D'HEURES | HEBDOMADAIRE

3 heures

PRÉREQUIS

- concours d'entrée PPA&D

DÉFINITION ET BUTS DU COURS

- rendre lisible au travers du dessin de mode ces intentions de coupe, de modèle, de forme, de matière, de couleur
- utiliser le dessin de mode comme outil de recherche et développement du vêtement
- développer une méthode de travail qui stimule la créativité et recherche d'idées
- acquérir une technique personnelle adéquate pour renforcer la qualité expressive de ces idées
- préparer des dossiers complets en relation avec le cours d'atelier design mode

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

- rechercher des sources d'inspirations et les articuler de manière cohérente
- développer l'esprit de synthèse
- analyser et comprendre les différents codes du dessin de mode ; découvrir différents styles et fonctions du dessin de mode au travers d'exemples de dessinateurs connus, enrichir ces expériences personnelles en regard de ces travaux.
- maîtriser les différents outils de dessin et de médiums nécessaires à la traduction d'une idée de vêtement ou de recherche d'une forme vestimentaire
- adopter un style de dessin personnel qui traduise et renforce l'idée du vêtement
- enrichir ces recherches et concepts en regard d'autres domaines comme l'art contemporain par exemple
- s'approprier une silhouette cohérente, soulignant l'idée d'une collection

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

- utiliser le dessin de mode comme outil de recherche et de traduction de volumes, textures, matières, concepts
- utiliser différentes techniques : crayons gris, encres, stylos, feutres, gouache, aquarelle, collage etc.
- utiliser différentes écritures graphiques (ligne, hachures, clair/obscur, trames, surfaces etc.)
- extraire concepts et idées de travaux d'artistes contemporains à choix
- déconstruire le dessin de l'informe à la forme
- analyser les proportions de la silhouette, dessiner une silhouette dans le respect des proportions observées
- styliser la silhouette, développer une expression graphique personnelle

PROGRAMME | ACTIVITÉS

Période 1

- approche technique : silhouette, visage, proportions ; observation, stylisation
- textures – écritures :
 - a) exercices de dessin de cheveux, coupes
 - b) tissus, matières
- expérimentation technique
- travail de la ligne : crayon, pinceaux
- esquisses rapides
- multiple : silhouettes répétitives, collage
- réalisation d'une silhouette personnelle d'après photo autoportrait

Période 2

- chercher et découvrir les techniques différentes, papiers et formats inclus ; créer un petit dossier
- observation de volumes sur mannequin réalisés dans l'atelier design mode
- transposition de coupe / forme : de l'aplat au volume
- traduction 3D en 2D et vice versa
- création d'un tableau de tendance / sources d'inspirations (art contemporain)
- création d'une collection en rapport avec le choix d'artiste ; rendre un dossier

Période 3

- travail de dossier pour le travail de jury des ateliers pré-spécialisés
- dessins d'une collection : dix propositions de face et de dos, technique libre

MOYENS PÉDAGOGIQUES

- documents, livres : mode, dessin stylisme, art contemporain (autres selon recherches)
- photocopies
- carnet de croquis
- matériel de dessin (encres, feuilles) etc.
- ciseaux, colle

COLLABORATIONS

Les thématiques du cours sont développés en étroite collaboration avec les thématiques développées dans les autres cours de design mode. Je travaille de concert avec les deux enseignantes d'atelier design mode.

INFRASTRUCTURES (TYPE DE CLASSE OU D'ATELIER | MATÉRIEL | INFORMATIQUE)

- la salle d'atelier à Malatrex
- projecteur vidéo, écran

9 | CONCOURS D'ADMISSION

Les concours d'admission du CFPARTS et de la HEAD–Genève sont séparés et ont lieu selon les indications publiées sur les flyers et plaquettes des deux écoles.

Des représentants du CFPARTS et de la HEAD–Genève participent aux jurys d'admission en passerelle|propédeutique art & design et en Bachelor.

Une réunion avec tous les jurés des deux écoles est organisée afin d'harmoniser les concours et les procédures.

Pour les deux écoles, un niveau d'exigences élevé est requis, mais il est fait preuve de tolérance pour les candidats qui ne sont pas encore des artistes ou des designers.

10 | CONDITIONS D'OBTENTION DE L'ATTESTATION

4 conditions cumulatives sont exigées :

- une moyenne d'atelier pré-spécialisé égale ou supérieure à 4,0 ;
- une moyenne générale égale ou supérieure à 4,0 ;
- au maximum 2 notes de branche TC inférieures à 4,0 ;
- la somme des écarts négatifs à la moyenne inférieure ou égales à 2,0.

En accord avec l'article 33 du règlement C 1 10 62 (Règlement de l'École des arts décoratifs), si les absences sont de plus de 100 heures au cours de l'année scolaire, l'étudiant peut ne pas obtenir l'attestation et donc ne pas pouvoir valider son inscription à la HEAD–Genève ou ne pas obtenir sa Maturité spécialisée (ECG).

11 | LEXIQUE

PRÉ-SPÉCIALISATION CULTURE COMMUNE AUX DEUX ÉCOLES

Il faut comprendre une passerelle | propédeutique art & design avec un tronc commun et cinq pré-spécialisations correspondant aux filières de la HEAD – Genève :

- Arts Visuels
- Architecture d'Intérieur
- Communication Visuelle
- Design Mode
- Design Bijou

Le groupe a soulevé que la transversalité est plus aisée dans des écoles où les locaux se prêtent à cela. Au CFPARTS, les différentes classes se trouvent sur des sites différents, ce qui ne facilite pas la transversalité.

Un des objectifs du plan d'études serait grandement facilité si les différents groupes d'élèves de la Passerelle pouvaient être réunis dans une plus grande proximité et dans des locaux qui permettent les échanges.

La collaboration entre les deux écoles favorise les activités communes : rituels de rencontre, événements communs, jurys de fin de semestre, jurys de transversales et outils de communication entre les deux écoles pour maintenir et renforcer des liens culturels forts.

Les principes communs aux concours et la cogestion pédagogique décrits ci-après participent également à cette culture commune.

COGESTION

Il faut entendre par là une cogestion pédagogique de la Passerelle entre le CFPARTS et la HEAD – Genève. Le doyen responsable de la passerelle | propédeutique art & design est invité au conseil de direction de la HEAD – Genève et la coordinatrice de l'enseignement de la HEAD est invitée aux séances métiers (réunions pédagogiques et d'organisation) du CFPARTS. Ces invitations croisées permettent de faire circuler l'information de manière fluide entre les deux écoles et de prendre des décisions concertées (calendriers, plans d'études, modalités d'organisation des concours d'admission, etc.).

12 | ÉVALUATION DES COURS

Les cours et ateliers sont évalués régulièrement par les étudiants, les enseignants et les directions du CFPARTS et de la HEAD – Genève.

Une fiche d'évaluation des cours est remplie par l'ensemble des étudiants.
Voir document page suivante.

Vos réponses à ce questionnaire permettront à l'enseignant-e de savoir comment vous appréciez son enseignement. Donnez librement votre opinion personnelle. Ce questionnaire est anonyme.

Merci de simplement indiquer votre pré-spécialisation :

Arts visuels Architecture d'intérieur Communication Visuelle Design Bijou Design Mode

Cochez la case qui correspond à votre appréciation à chacun des énoncés :

total accord 4 | plutôt d'accord 3 | plutôt désaccord 2 | pas d'accord 1 | sans avis 0 |

4 3 2 1 0

APPRÉCIATION GLOBALE

- 01 Le contenu est riche et intéressant.
- 02 Je comprends bien l'importance de ce cours pour ma formation passerelle.
- 03 Ce cours est bien situé et coordonné avec les autres dans le plan d'études.
- 04 J'ai bien compris quels sont les objectifs de ce cours.
- 05 J'ai atteint les objectifs traités jusqu'à maintenant dans ce cours.

COURS PROPREMENT DIT

- 06 La matière est présentée de manière claire et structurée.
- 07 Le cours est bien équilibré entre éléments de théorie, exemples et illustrations.
- 08 Le rythme est soutenu tout en permettant de suivre et de comprendre.
- 09 Le professeur a une bonne expression orale (volume et débit de la voix).
- 10 La documentation fournie est appropriée (photocopie, bibliographie).
- 11 Je sais ce que je dois apprendre/fournir et comment je serai évalué-e.
- 12 J'ai assisté régulièrement à tous les cours.

EXERCICES, PARTICIPATION ET TRAVAIL PERSONNEL

- 13 L'ambiance du cours est bonne, propice à la participation et aux questions.
- 14 Les analyses orales et exercices sont adaptés en nombre et en difficulté.
- 15 Les corrections d'exercices et mise en commun m'ont permis de mieux comprendre.
- 16 Le nombre d'heure(s) hebdomadaire(s) moyen que je fournis pour ce cours
(en plus des heures passées en classe selon l'horaire) est de

DANS L'ENSEMBLE, J'ESTIME QUE CE COURS EST :

Excellent Bon Suffisant Insuffisant Pas d'avis

Avec les raisons principales suivantes :

Points forts:

Points faibles:

Mes propositions d'amélioration:

