

# cfp arts genève

## PASSERELLE PROPÉDEUTIQUE ART & DESIGN

PLAN D'ÉTUDES 2024 – 2025



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

<b>SOMMAIRE</b>	<b>01</b>   Vision commune et objectifs de la PPA&D	05
	<b>02</b>   Tronc commun	07
	<b>03</b>   Transversalité et approches interdisciplinaires	09
	<b>04</b>   Plan d'études + Grille horaire	11
	<b>A</b>   Planning annuel	13
	<b>B</b>   Grille hebdomadaire	15
	<b>C</b>   Programme tronc commun	19
	<b>D</b>   Programme ateliers pré-spécialisés	78
	<b>09</b>   Concours d'admission	103
	<b>10</b>   Conditions d'obtention de l'attestation	103
	<b>11</b>   Lexique	105
	<b>12</b>   Évaluation des cours	107

## 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

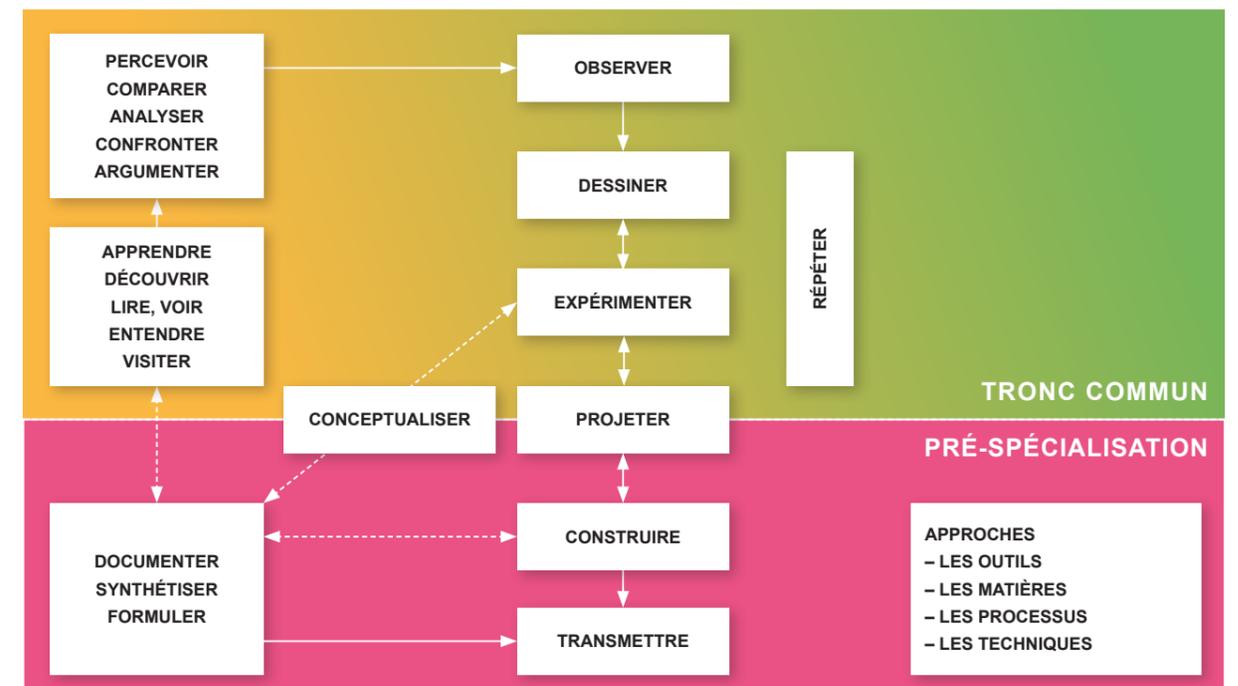
Christine Keim, CFPARTS,  
enseignante et coordinatrice de la PPA&D depuis 2014 ;  
maîtresse adjointe à la direction depuis 2017,  
responsable de la PPA&D depuis août 2020.  
Version actuelle – septembre 2024

*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 « expérimen-ter », « 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 périodes d'enseignement 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 périodes hebdomadaires de 45 minutes sont réparties comme ci-dessous.

### HORAIRE HEBDOMADAIRE LISSÉ SUR L'ANNÉE

TRONC COMMUN	Ateliers DESSIN	2.5 périodes	
	Ateliers EXPÉRIMENTATION	2.5 périodes	
	Ateliers PROJET	2.5 périodes	
	PHOTO	2.5 périodes	
	PORTFOLIO	1.25 périodes	
	Connaissance en art et design contemporains	4 périodes	
	Introduction à la sémiologie de l'image	0.75 période	
	Méthodologie aux concours	0.5 période	
	SOUS-TOTAL TRONC COMMUN	16.5 périodes	
	TRANSVERSALITÉ	3 périodes	
<b>TOTAL TRONC COMMUN</b>	<b>19.5 périodes</b>	<b>47 %</b>	
<b>ATELIER PRÉ-SPÉCIALISATION</b>	<b>22 périodes</b>	<b>53 %</b>	
<b>HORAIRE HEBDOMADAIRE COMPLET</b>	<b>41.5 périodes</b>	<b>100 %</b>	

### 3 | TRANSVERSALITÉ ET APPROCHES INTERDISCIPLINAIRES

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

Un nouveau concept de workshop transversaux est en train d'être mis en place pour l'année 2024-2025. Un descriptif détaillé sera mis-à-jour pour la version 2025-2026.

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

#### 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 six 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 la SÉMIOLOGIE DE L'IMAGE
- 1 cours de MÉTHODOLOGIE AUX CONCOURS

Durant une des deux moitiés du premier semestre, les élèves dispose d'une demi-journée de libre pour leurs recherches et leur travail personnel. Au deuxième semestre, ils disposent de deux demi-journées ; puis au moment des Transversales, trois demi-journées.

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

**PASSERELLE PROPÉDEUTIQUE ART & DESIGN**  
**PLAN D'ÉTUDES 2024 – 2025**

#	DATES		VACANCES		LU	TC	TC	THÉORIE	ATELIERS PRÉ-SPÉS	TC												
	du LU	au VE				LU	MA ma	MA apm	ME + JE	VE												
1	19.08	23.08				Photo Portfolio Expérimentation  Module 1 9 semaines	Photo Portfolio Expérimentation  Module 1 9 semaines	Connaissance Art & Design contemporains	Arts visuels Architecture d'intérieur Communication visuelle Design mode Design produit	Dessin Projet  Module 1 9 semaines												
2	26.08	30.08																				
3	02.09	06.09	Jeûne GÉ	JE 05.09																		
4	09.09	13.09																				
5	16.09	20.09																				
6	23.09	27.09																				
7	30.09	04.10																				
8	07.10	11.10																				
9	14.10	18.10																				
-	21.10	25.10	Automne																			
10	28.10	01.11				Photo Portfolio Expérimentation  Module 2 9 semaines	Photo Portfolio Expérimentation  Module 2 9 semaines	Connaissance Art & Design contemporains	Arts visuels Architecture d'intérieur Communication visuelle Design mode Design produit	Dessin Projet  Module 2 9 semaines												
11	04.11	08.11																				
12	11.11	15.11			Sémiologie de l'image & Methodol. aux concours PACV																	
13	18.11	22.11																				
14	25.11	29.11																				
15	02.12	06.12																				
16	09.12	13.12																				
17	16.12	20.12																				
-	23.12	27.12	Noël																			
-	30.12	03.01																				
18	06.01	10.01				Sémiologie de l'image & Methodol. aux concours	Projets pré-spés	Sémiologie de l'image & Methodol. aux concours	Projets pré-spés	Connaissance Art & Design contemporains	Projets pré-spés	Projets pré-spés	Sémiologie de l'image & Methodol. aux concours									
19	13.01	17.01																				
20	20.01	24.01			Permanence Portfolio Necker LU ma VE am (sauf VE 24.01)																	
21	27.01	31.01																				
22	03.02	07.02																				
23	10.02	14.02																				
-	17.02	21.02												Concours HEAD (exercice créatif)								
24	24.02	28.02	Février																			
25	03.03	07.03												Sémiologie de l'image & Methodol. aux concours	Projets pré-spés	Sémiologie de l'image & Methodol. aux concours	Projets pré-spés	Connaissance Art & Design contemporains	Projets pré-spés	Projets pré-spés	Sémiologie de l'image & Methodol. aux concours	
26	10.03	14.03																				
27	17.03	21.03																				
28	24.03	28.03																				
-	31.03	04.04																				
-	07.04	11.04																				
29	14.04	18.04		VE 18.04		Concours HEAD – 2e tour entretiens																
30	21.04	25.04	Pâques																			
31	28.04	02.05																				
32	05.05	09.05				Sémiologie de l'image		Sémiologie de l'image					Sémiologie de l'image									
33	12.05	16.05																				
34	19.05	23.05																				
35	26.05	30.05	Ascension	29+30.05										WORKSHOPS TRANSVERSAUX								
36	02.06	06.06												WORKSHOPS TRANSVERSAUX								
37	09.06	13.06	Pentecôte	LU 09.06										WORKSHOPS TRANSVERSAUX								
38	16.06	20.06																				
39	23.06	27.06												Cérémonie + remise attestation SA 28.06.2025								
40	30.06	15.08	Été																			



## **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 | BANDE DESSINÉE

### ENSEIGNANT(S)

## ISABELLE PRALONG

### ORGANISATION

- TRONC COMMUN
- ATELIER PRÉ-SPÉCIALISÉ
- COURS THÉORIQUE

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

### NOMBRE D'HEURES | HEBDOMADAIRE

5 périodes de 45 minutes (module d'environ 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**

## DESSIN CONTEMPORAIN | EMPREINTES

### ENSEIGNANT(S)

### KATHARINA KREIL

#### ORGANISATION

- TRONC COMMUN
- ATELIER PRÉ-SPÉCIALISÉ
- COURS THÉORIQUE

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

---

#### NOMBRE D'HEURES | HEBDOMADAIRE

5 périodes de 45 minutes (module d'environ 9 semaines)

---

#### PRÉREQUIS

- concours d'entrée PPA&D

---

#### DÉFINITION ET BUTS DU COURS

Ce module propose un atelier d'initiation à la gravure (pointe sèche), linogravure et monotype.

Forme historique de la reproduction d'image, la gravure permet d'interroger le statut de l'image à l'ère de sa prolifération numérique.

Détourner, superposer, multiplier tout en intégrant un « artisanat » de reproduction, permet d'étendre notre regard au-delà d'une consommation boulimique et immédiate de l'image.

L'introduction d'un processus multiple à partir d'une matrice permet d'intégrer des notions telles que l'écart ou le variant, toujours semblable mais jamais identique, réintroduisant la notion d'« unique dans le multiple ».

L'expérimentation de ces techniques offre une possibilité de travail transdisciplinaire avec les ateliers pré-spécialisés.

---

#### OBJECTIFS GÉNÉRAUX

- repérer des artistes clefs dans la reproduction mécanique de l'image, intégrer ces démarches dans la conceptualisation de son travail
- développer, expérimenter un processus spécifique à la trace, marque, empreinte...
- sélectionner et développer au travers d'expérimentations une approche personnelle, créative, permettant citation, reproduction, appropriation et détournement
- développer des propositions en complément de son atelier principal (narration, publication, imprimé etc.)
- confronter et extraire les images reproduites de leurs différents contextes de production

---

#### OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

- présentation et analyse de travaux d'artistes
- analyse de documents/photos, ressources pour les exercices et le travail personnel
- démonstration des différentes techniques d'impressions, leurs spécificités
- expérimenter différents types de tirages et gestion du matériel : encres, presses, séchages, etc.
- tirages d'essais pointe sèche, lino gravure, monotype
- exercices sous forme d'introduction à différentes approches de la trace/marque
- travail de contraste noir/blanc
- notions de cadrage ou « allover », forme et/ou informe
- formes expérimentales d'introduction de la couleur : à option

---

#### PROGRAMME | ACTIVITÉS

Exercices : analyser, discerner les notions de valeurs (clair/obscur) transposées sous forme de

1) textures : hachures, points, traits, etc.

2) noir/blanc : sous forme d'aplats, motifs, chablon

3) ligne : contour, plans, rythmes, finesse/épaisseur

Projet personnel : produire un dossier de cheminement en relation avec l'atelier pré-spécialisé ou projet spécifique.

Développement d'un carnet de recherche, essais de tirages, photos, références pour la réalisation d'un projet personnel.

Présentation finale du projet sous forme de :

- petit livre relié ou leporello
- série présentée au mur (ou autre dispositif pertinent)

Retour collectif, partage avec le groupe.

Entretiens individuels.

Conception et développement du projet final.

Présentation et discussions avec l'ensemble de la classe le dernier cours.

---

#### MOYENS PÉDAGOGIQUES

- livres histoire de l'art, monographies
- glossaire d'exemples des techniques d'impression
- présentations : exemples historiques, ressources, références.

---

#### COLLABORATIONS

- avec les ateliers pré-spécialisés, les apprentissages peuvent se développer dans des projets spécifiques à l'orientation choisie

---

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

- une petite salle : impression, gestion des encres et papier
- une grande salle : théories, recherches et développement, travail de gravure proprement dit
- quatre presses dont deux dédiés à la linogravure et deux à la pointe sèche
- sous-mains de protection des tables
- plaques plexi pour le monotype et l'encre
- bacs à eau pour trempage
- rayonnages de séchage
- matériel spécifique : papier, gouges, plaques lino, encres etc.
- accès ordinateur pour photocopies

---

COURS | MODULE | ATELIER

DESSIN CONTEMPORAIN | OBSERVATION

---

ENSEIGNANT(S)

MARTA HANS-MOËVI

---

ORGANISATION

- TRONC COMMUN
- ATELIER PRÉ-SPÉCIALISÉ
- COURS THÉORIQUE

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

NOMBRE D'HEURES | HEBDOMADAIRE

5 périodes de 45 minutes (module d'environ 9 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 | ILLUSTRATION

---

### ENSEIGNANT(S)

JOËLLE ISOZ

### ORGANISATION

- |  |   |
|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> TRONC COMMUN | <input checked="" type="checkbox"/> TRIMESTRE (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

5 périodes de 45 minutes (module d'environ 9 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

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

NOMBRE D'HEURES | HEBDOMADAIRE

5 périodes de 45 minutes (module d'environ 9 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) de PPA&D
  - 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 boccas
  - 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
-

## 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

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

NOMBRE D'HEURES | HEBDOMADAIRE

5 périodes de 45 minutes (module d'environ 9 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 misen 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 | CRÉATIONS NUMÉRIQUES

---

ENSEIGNANT(S)

SIMON SENN

---

ORGANISATION

- |  |   |
|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> TRONC COMMUN | <input checked="" type="checkbox"/> TRIMESTRE (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

5 périodes de 45 minutes (module d'environ 9 semaines)

---

PRÉREQUIS

- concours d'entrée PPA&D

---

DÉFINITION ET BUTS DU COURS

Ce cours offre une initiation à divers outils et logiciels de créations numériques.

Dans un premier temps, une prise en main du logiciel Unity, un moteur de rendu 3D en temps réel, sera proposée. À partir de là, nous explorerons différentes techniques de scan 3D, de création d'avatars et de capture de mouvement ainsi qu'un certain nombre d'intelligences artificielles génératives qui permettent de produire des images, des vidéos et du code informatique.

Tous ces différents outils permettront de créer du contenu qui pourra ensuite être importé dans Unity afin de créer des scènes interactives sur un écran ou dans des casques de réalité virtuelle (VR).

---

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

- prise en main de différents outils de création digitale
- acquérir une base de savoir suffisante pour ensuite pouvoir poursuivre de manière autonome
- développer un esprit critique en lien avec les nouvelles technologies

---

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

- prise en main du logiciel Unity
- savoir utiliser plusieurs techniques de scan 3D
- prise en main de différents types d'intelligences artificielles génératives

---

PROGRAMME | ACTIVITÉS

- créer un jeu vidéo simple à l'aide du logiciel Unity
- faire un scan 3D d'un objet ou d'une personne
- créer des scènes avec des avatars animés
- créer une séquence d'animation vidéo à l'aide du logiciel Unity
- créer une scène en réalité virtuelle
- développer un projet personnel

---

Projet personnel

Suite aux diverses expériences, développement d'un projet personnel à l'aide des outils découverts.

---

MOYENS PÉDAGOGIQUES

- les outils présentés sont simples d'accès avec une utilisation intuitive
- le cours se présente comme un laboratoire d'expérimentation
- lors de chaque cours, un temps important est donné pour mettre en pratique les nouveaux éléments vus en classe
- une place importante est donnée au glitch, au hasard, à l'aléatoire et à l'imprévu

---

COLLABORATIONS

- possibilité de faire des liens avec les projets menés en atelier principal

---

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

- 18 ordinateurs équipés de logiciels
- un vidéo projecteur
- un capteur 3d infrarouge
- un iPad équipé d'un capteur Lidar

---

COURS | MODULE | ATELIER

## EXPÉRIMENTATION | ESPACE

---

ENSEIGNANT(S)

PASCALE FAVRE

---

ORGANISATION

- TRONC COMMUN
- ATELIER PRÉ-SPÉCIALISÉ
- COURS THÉORIQUE

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

---

NOMBRE D'HEURES | HEBDOMADAIRE

5 périodes de 45 minutes (module d'environ 9 semaines)

---

PRÉREQUIS

– concours d'entrée PPA&D

---

DÉFINITION ET BUTS DU COURS

Ce module vise à expérimenter le rapport et sa sensibilité aux espaces en développant différents projets et exercices variant les types de rendus. De l'expression d'une idée à la réalisation d'un document, d'une maquette, d'un montage photographique ou d'une installation, l'étudiant développe ses réflexions quant aux relations spatiales et aux matériaux utilisés permettant d'ouvrir de multiples perceptions. Afin d'enrichir ses connaissances à l'usage de sa propre pratique, des références et exemples sont donnés pendant les cours provenant des différents domaines de l'art et du design.

---

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

- comprendre comment traduire notre rapport aux espaces
- s'approprier les différentes étapes de recherches d'un projet spécifique et les expérimenter
- développer différents potentiels de représentations de l'espace en 2D et en 3D
- acquérir les outils pour décrire les qualités d'un espace et ses propres interventions

---

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

- représenter des espaces en utilisant divers médiums (maquettes 2D et 3D, croquis, dessins, photographies, photomontages, plans, perspectives, collages...)
- réaliser des maquettes 3D à diverses échelles en variant les types de rendu
- développer des idées d'interventions dans des espaces donnés et en rendre compte par des documents
- comprendre la composition d'une image qui projette une réflexion sur l'espace
- saisir les diverses caractéristiques d'un espace (formelles, historiques, politiques etc.) pour construire un travail et une réflexion
- expérimenter des modes de représentation de l'espace

---

PROGRAMME | ACTIVITÉS

Le module se développe à travers plusieurs exercices courts (quelques heures) et plus longs (jusqu'à trois séances).

L'accent est mis sur la variété des sujets de recherches et des rendus possibles.

Les sujets permettent d'explorer des thèmes comme le rapport entre son propre corps et l'espace ou de manière plus abstraite sur des questions de sensations liées aux espaces.

La recherche est une partie importante de ce module et l'expression des idées est développée sous forme de croquis.

La description des travaux est un aspect des exercices afin d'apprendre à formuler des concepts par écrit.

Au moins un exercice est réalisé à deux afin de partager concrètement les réflexions de chacun.

Chaque exercice permet de se familiariser avec les questions d'échelle.

Un dernier exercice permet de développer un thème plus personnel et d'expérimenter les questions d'interventions directes dans l'espace comme l'installation.

Un carnet qui synthétise les recherches et des références est développé tout au long du module.

Des références sont données à chaque cours pour permettre d'étayer les propres recherches.

---

MOYENS PÉDAGOGIQUES

Chaque nouvel exercice est accompagné de références provenant des différents champs de l'art et du design.

Les rendus des exercices font l'objet d'un commentaire général mettant l'accent sur certains points importants et sur des nouvelles questions.

Les exercices sont tous commentés individuellement et parfois en petit groupe pour permettre l'échange de points de vue.

Certains rendus sont montrés en diaporama ou en accrochage afin que tous les élèves puissent en prendre connaissance.

---

COLLABORATIONS

---

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

- grande salle
- tables individuelles
- ordinateurs
- imprimante
- beamer fixe + beamer mobile
- outils

---

COURS | MODULE | ATELIER

EXPÉRIMENTATION | MATIÈRE

---

ENSEIGNANT(S)

MARIE BARONE HUMM

---

ORGANISATION

- TRONC COMMUN
- ATELIER PRÉ-SPÉCIALISÉ
- COURS THÉORIQUE

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

---

NOMBRE D'HEURES | HEBDOMADAIRE

5 périodes de 45 minutes (module d'environ 9 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 | RELIURE

---

ENSEIGNANT(S)

CHRISTINE KEIM

---

ORGANISATION

- TRONC COMMUN
- ATELIER PRÉ-SPÉCIALISÉ
- COURS THÉORIQUE

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

---

NOMBRE D'HEURES | HEBDOMADAIRE

5 périodes de 45 minutes (module d'environ 9 semaines)

---

PRÉREQUIS

- concours d'entrée PPA&D

---

DÉFINITION ET BUTS DU COURS

La fonction d'une bonne reliure est de protéger un livre ou un objet imprimé, d'augmenter sa durée de vie, de faciliter sa consultation, et de l'embellir. L'habillage d'un ouvrage s'envisage par conséquent en fonction de son usage futur qui définit les types de reliure.

Grâce à la découverte de quelques techniques fondamentales et des apports théoriques, ce module va permettre aux étudiants d'acquérir les bases de la reliure permettant de développer celle-ci de façon créative et ludique dans leurs futurs projets.

Le cours sera un véritable laboratoire d'expérimentation où ils seront amenés à concevoir et réaliser des couvertures pour des carnets de notes personnels ou des reliures pour leurs travaux imprimés.

---

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

- se familiariser à un nouvel univers et y prendre goût
- développer ses connaissances et sa sensibilité graphique dans le domaine du livre-objet et de la reliure d'objet imprimé
- acquérir des gestes professionnels pour ensuite développer une pratique orientée vers des solutions originales, cohérentes et personnelles

---

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

- s'initier au vocabulaire spécifique de la reliure
- apprendre les différentes contraintes techniques inhérentes au papier
- utiliser les outils professionnels de façon appropriée
- découvrir les reliures courantes (piqué-pli, cousue, cousue en croix, etc.)
- développer le soin et la précision nécessaires à la réalisation d'une bonne reliure
- savoir utiliser les techniques apprises pour développer des projets personnels et les mener plus loin de façon autonome

---

PROGRAMME | ACTIVITÉS

Découverte de l'univers de la reliure et du papier, des outils spécifiques et des reliures artisanales traditionnels.

- outils
- matériel spécifique
- papier et sens des fibres
- reliure piqué-pli
- reliure cousue à 3/5/7/9 points
- reliure japonaise
- reliure chevillière
- reliure à croix
- reliure copte
- flatbook
- flatorello
- couverture en carton toilé

Durant les derniers cours, l'étudiant développera deux projets personnels avec les reliures de son choix (à enrichir en terme de créativité par rapport aux notions apprises :

- un carnet de notes
- un travail imprimé de son choix

---

MOYENS PÉDAGOGIQUES

- documentation sur classroom
- livre
- maquettes

---

COLLABORATIONS

---

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

- atelier de reliure
- outils spécifiques

---

**COURS | MODULE | ATELIER**

## EXPÉRIMENTATION | VOLUME

---

**ENSEIGNANT(S)**
**MARTA HANS-MOËVI**


---

**ORGANISATION**
 TRONC COMMUN

 ATELIER PRÉ-SPÉCIALISÉ

 COURS THÉORIQUE

 TRIMESTRE (MODULES 1 + 2)

 SEMESTRE

 ANNÉE

 AUTRE

---

**NOMBRE D'HEURES | HEBDOMADAIRE**

5 périodes de 45 minutes (module d'environ 9 semaines)

---

**PRÉREQUIS**

– concours d'entrée PPA&amp;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

**Album illustré | 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 | CINÉMA – IMAGES EN MOUVEMENT

---

ENSEIGNANT(S)

LUCIEN MONOT

---

ORGANISATION

- TRONC COMMUN
- ATELIER PRÉ-SPÉCIALISÉ
- COURS THÉORIQUE

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

NOMBRE D'HEURES | HEBDOMADAIRE

5 périodes de 45 minutes (module d'environ 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

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

---

**NOMBRE D'HEURES | HEBDOMADAIRE**

5 périodes de 45 minutes (module d'environ 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

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

---

NOMBRE D'HEURES | HEBDOMADAIRE

5 périodes de 45 minutes (module d'environ 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)

MANON MELLO

ORGANISATION

- TRONC COMMUN
- ATELIER PRÉ-SPÉCIALISÉ
- COURS THÉORIQUE

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

---

NOMBRE D'HEURES | HEBDOMADAIRE

5 périodes de 45 minutes (module d'environ 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 | RÉCIT ILLUSTRÉ

---

ENSEIGNANT(S)

PIERRE-ALAIN SCHILLING

---

ORGANISATION

- TRONC COMMUN
- ATELIER PRÉ-SPÉCIALISÉ
- COURS THÉORIQUE

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

NOMBRE D'HEURES | HEBDOMADAIRE

5 périodes de 45 minutes (module d'environ 9 semaines)

---

PRÉREQUIS

- concours d'entrée PPA&D
- 

DÉFINITION ET BUTS DU COURS

Ce module permet aux étudiant·e·s de réaliser un album illustré sur la base d'un texte imposé.

L'étudiant·e développe ses illustrations selon un processus incluant le découpage de texte, les croquis préparatoires, le crayonné, l'encrage, la mise en page et l'impression d'une publication d'environ 24 pages.

La réalisation de ce livre demande de gérer le rythme global du récit et de faire des choix graphiques et de mise en page cohérents avec le texte. La réalisation de l'objet final permet d'expérimenter chaque étape de la création d'une publication, et d'avoir un objet concret à présenter à la fin du module.

L'étudiant·e a à disposition plusieurs références de livres illustrés et partage avec le reste des participant·e·s ses propres références.

---

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

- développer la pratique personnelle de l'illustration
  - interpréter en images un texte donné
  - expérimenter des techniques de dessin en noir et blanc
  - réaliser une publication complète du contenu jusqu'à l'objet livre final
  - mettre en relation le texte et l'image dessinée avec des expérimentations de mise en page
- 

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

- découper un texte et mettre en valeur les passages importants du scénario
  - esquisser rapidement des scènes complètes comportant un point de vue original, les personnages et l'environnement
  - réaliser une mise en page préparatoire sur InDesign pour définir la taille de chaque illustration et son rapport au texte
  - réaliser 5 à 10 illustrations de formats choisis en noir et blanc
  - régler et préparer des fichiers d'illustrations sur Photoshop
  - créer et réaliser un projet de couverture en réfléchissant au rapport typographie-illustration
  - créer un fichier aux normes d'impression pour la réalisation de l'objet final
- 

PROGRAMME | ACTIVITÉS

- proposition de 3 nouvelles à choix
  - présentation d'exemples de livres illustrés
  - partages de références personnelles au groupe
  - expérimentation du dessin rapide pour la recherche d'un projet de couverture
  - découpage du texte choisi et recherches en croquis rapides de scènes complètes
  - recherches de design de personnages
  - mise en page préparatoire avec le texte et les croquis sur InDesign
  - réalisation des illustrations au crayon, puis en noir et blanc (à l'encre de chine/crayon noir/fusain etc.)
  - scan des illustrations
  - nettoyage et réglages des illustrations sur Photoshop
  - mise en page définitive sur InDesign
  - réalisation d'un projet de couverture
  - impression et reliure de la publication finale
  - soutien technique et discussion autour des choix graphiques et illustratifs
  - suivi des travaux
  - retours et critiques individuels
- 

MOYENS PÉDAGOGIQUES

- transmission des connaissances de base au moyen d'exercices et de théorie
  - présentation orale des exercices et exemples de références de livres d'illustration
  - description du travail, analyse des consignes
  - présentation des données techniques avec la projection des étapes
- 

COLLABORATIONS

---

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

- salle de graphisme
  - papier Canson Imagine 200 g/m<sup>2</sup>
  - matériel de dessin de base : crayon gris, gomme, stylos
  - encre de chine, crayon noir ou tablette graphique
  - ordinateurs avec suite Adobe
  - scanner et imprimante
-

---

**COURS | MODULE | ATELIER**

**PROJET | STRUCTURE**

---

**ENSEIGNANT(S)**

**MARIE BARONE HUMM**

---

**ORGANISATION**

- TRONC COMMUN
- ATELIER PRÉ-SPÉCIALISÉ
- COURS THÉORIQUE

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

---

**NOMBRE D'HEURES | HEBDOMADAIRE**

5 périodes de 45 minutes (module d'environ 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"/> TRIMESTRE (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

5 périodes de 45 minutes

---

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 manufacturing.
- 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 checked="" type="checkbox"/> TRIMESTRE (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**

5 périodes de 45 minutes

---

**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<sup>er</sup> 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 PÉRIODES 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<sup>e</sup> 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)

S. BARTH-GROS | K. DÉFAGO | I. LACOUR | I. PAPALOIZOS | I. SCOLARI | K. TISSOT

---

ORGANISATION

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> TRONC COMMUN               | <input type="checkbox"/> TRIMESTRE (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 périodes

---

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<sup>e</sup> 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 LA SÉMIOLOGIE DE L'IMAGE

### ENSEIGNANT(S)

KARELLE GUY MÉNINE

### ORGANISATION

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> TRONC COMMUN               | <input type="checkbox"/> TRIMESTRE (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

- 2 plénières de 4 périodes
- 2 périodes | par filière sur 12 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

## MÉTHODOLOGIE AUX CONCOURS

---

### ENSEIGNANT(S)

KARELLE GUY MÉNINE

### ORGANISATION

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> TRONC COMMUN               | <input type="checkbox"/> TRIMESTRE (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

– 2 périodes | par filière sur ~10 semaines

### PRÉREQUIS

– concours d'entrée PPA&D

### DÉFINITION ET BUTS DU COURS

Être en capacité de parler de ses projets, de son travail, de sa recherche et de soi devant un jury est devenu un élément indispensable de tout parcours professionnel, plus encore dès lors que ce parcours est artistique où l'obtention de mandats ou de bourses nécessite d'être pleinement à l'aise avec cet exercice.

L'objectif de ce cours est ainsi d'offrir aux élèves une boîte dotées d'outils à la fois pratiques (travail sur les postures, les gestes...) et intellectuels (travail sur le langage, sur l'écriture, sur l'expression, et sur le fond du projet...) pour les préparer au mieux.

Il ne s'agit pas seulement de les aider à franchir la barrière d'un concours, mais de les aider à présenter leurs travaux leur vie durant.

### OBJECTIFS GÉNÉRAUX

- enrichissement du vocabulaire oral et écrit
- travail sur la posture
- travail sur l'oralité et la concentration
- travail d'analyse spécifique de chaque projet à soutenir

### OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

- savoir 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

#### Cours théoriques

- prise de parole en public
- présentation des projets avec analyse fond / forme
- présentation devant de faux jury

#### Rendez-vous individuels

Ils offrent un espace de répétition assorti d'un retour bienveillant mais critique. Ils permettent de mettre en perspective la gestion du stress et la bonne attitude à adopter dans un contexte de concours.

---

### MOYENS PÉDAGOGIQUES

- Outils visuels
- Exercices en classe
- Exercice d'écriture
- Discussions

---

### COLLABORATIONS

---

### 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
- 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<sup>e</sup> et du XXI<sup>e</sup> 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.
- Inscrire ses réflexions et son travail dans des questions contemporaines.

### OBJECTIFS SPÉCIFIQUES PAR ATELIER

Voir programme de cours ci-après.

---

COURS | MODULE | ATELIER

ARTS VISUELS (+ CINÉMA) | ATELIER PRÉ-SPÉCIALISÉ

---

ENSEIGNANT(S)

P. FAVRE & I. PAPALOÏZOS & J. STETTLER & S. SENN

---

ORGANISATION

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> TRONC COMMUN                      | <input type="checkbox"/> TRIMESTRE (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

20 périodes

---

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<sup>e</sup> et du XXI<sup>e</sup> 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"/> TRIMESTRE (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**

20 périodes

---

**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 passé 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 (+ILLUSTRATION) | ATELIER PRÉ-SPÉCIALISÉ

---

ENSEIGNANT(S)

M. D'AMORE & C. KEIM & Y. NINGHETTO & I. PRALONG & I. SCOLARI

---

ORGANISATION

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> TRONC COMMUN                      | <input type="checkbox"/> TRIMESTRE (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

20 périodes

---

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 PRODUIT / BIJOU ET ACCESSOIRE

### 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**

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> TRONC COMMUN                      | <input type="checkbox"/> TRIMESTRE (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**

10 périodes

---

**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"/> TRIMESTRE (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

10 périodes

---

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 & JÉRÉMY GAILLARD & NATACHA MALANITCHEVA**

---

**ORGANISATION**

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> TRONC COMMUN                      | <input type="checkbox"/> TRIMESTRE (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 périodes

---

**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
- expérimenter des volumes, des formes en lien avec le corps
- préparer les élèves au concours d'admission de la HEAD – Genève

---

**OBJECTIFS GÉNÉRAUX**

- mener une recherche et transposer de manière créative ses sources d'inspiration
- concevoir des prototypes 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 est construit sur :

- l'apprentissage des techniques de couture
- l'étude et observation des détails, des styles et des coupes de vêtements
- l'expérimentation de formes et volumes autour du corps
- les études et observation des plis (pli du vêtement, pli du corps, etc.)
- le travail/recherches et développement de collection
- le 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 trois enseignants 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

## 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 trop nombreuses au cours de l'année scolaire au point de ne plus pouvoir garantir un acquis professionnel suffisant, 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 (MSAD de l'ECG).

Depuis 2021-2022, l'équipe pédagogique entreprend une transition visant à supprimer les notes et à les remplacer par des rapports évaluant **trois champs de compétences** : professionnelles, méthodologiques, sociales et personnelles.

Quatre appréciations ont été arrêtées à ce jour :

- A** = acquis
- AP** = à perfectionner
- RAD** = reste à démontrer
- X** = non applicable, pas disponible dans le rapport final sommatif

### L'Article 33 – C 1 10.57 du règlement du CFP Arts

L'attestation de formation complémentaire à un titre du degré secondaire II est délivrée aux conditions suivantes:

- A) tous les critères **Acquis (A)** dans chacun des trois champs évalués
- B) au maximum 2 critères **À perfectionner (AP)** dans chacun des trois champs évalués
- C) au maximum 1 critère **À perfectionner (AP)** et 1 critère **Reste À démontrer (RAD)** dans chacun des trois champs évalués
- D) au maximum 40 **Absences non excusées ou non excusables (ANE)** sur l'ensemble de l'année.

## 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 (+Cinéma)
- Architecture d'intérieur
- Communication visuelle (+Illustration)
- Design mode
- Design produit/ bijou et accessoire

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. La maîtresse adjointe responsable de la passerelle propédeutique art & design est invitée 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.*

**PASSERELLE PROPÉDEUTIQUE ART & DESIGN**

QUESTIONNAIRE D'ÉVALUATION D'UN COURS

ANNÉE ...

**CFPARTS**

NOM DU COURS

ENSEIGNANT

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: .....

