

Embrun bleuté

Livret des études 2023/2024

École supérieure d'art et de communication

Cambrai



Rascasse

**Jaune
Pastenague**

Doris
mauve

Axinelle

Avant-propos

Un nuancier marin

Le nuancier écrit par Camille Leleu (puisqu'il s'agit bien ici d'écriture et de langage) dépeint un paysage aquatique. Lors de ses plongées sous-marines, elle a distingué et recensé un éventail de couleurs, qu'elle a eu envie de conserver, de nommer et d'organiser. Chaque teinte est ainsi recrée sur papier à partir des 4 encres offset Cyan Magenta Jaune Noir dont l'équilibre s'établit par des valeurs chiffrées entre 0 et 100 %. Chacune est ensuite baptisée, associée à un objet concret dont elle est extraite (élément, flore ou faune) et/ou à une allusion poétique qui évoque librement les explorations sous-marines (référence mythologique, écart contemporain saugrenu).

On peut déceler dans ce panorama coloré un clin d'œil aux nuanciers inventés par les naturalistes du XIX^e siècle, qui ambitionnent de recenser le plus précisément possible les règnes végétaux, minéraux et animaux afin de les organiser selon une visée universelle¹. La couleur est alors une des composantes à observer pour classifier la nature selon des critères rigoureux. L'ouvrage imprimé du peintre écossais Patrick Syme (1814, réédité en 1821)² recense 108 échantillons de couleurs. Conçu comme un outil de travail à emporter sur le terrain, il se décompose selon un système de 13 fiches/tableaux qui détaillent pour chaque teinte : une référence chiffrée, un nom commun de couleur, un échantillon peint, des exemples concrets issus des trois règnes. Ainsi, le n° 24, Scotch Blue (bleu écossais), s'associe à la gorge de la mésange bleue, à l'étamine de l'anémone pourpre simple et à l'azurite.

Le nuancier de Syme est un système codifié, l'égal d'un dictionnaire et d'un ouvrage de référence, adressé à une communauté bien précise. Son lectorat de langue anglaise se compose de zoologistes, botanistes, chimistes, minéralogistes et anatomistes. Lors de la réédition, son éditeur l'étend aux marchands, manufacturiers, teinturiers, &c. et aux voyageurs de commerce³.

Le nuancier comme catalogue

La couleur est un stimulus visuel. Comment transformer cette sensation personnelle, dont la perception diffère par essence d'un individu à l'autre, en une notion partageable ? Comment aboutir à une terminologie standardisée, compréhensible par le plus grand nombre ? Ceci afin d'échanger des savoirs et des pratiques, à l'instar des naturalistes ; mais aussi des marchandises. Comment faire *commerce* de couleurs ? Plus proches de nous historiquement, les nuanciers commerciaux, tels que l'américain Pantone® (1963, initialement des encres en tons directs pour l'imprimerie, diversifiées depuis) ou issus d'organismes professionnels, tels que l'allemand RAL (1927, à destination du bâtiment : peinture, revêtement et plastiques) organisent les teintes par gammes et les distinguent par références numérotées. En amont et en aval de l'achat, les chiffres ont supplanté l'échange de petits échantillons de couleurs entre client·es et fabricant·es ; pour définir, communiquer et contrôler les couleurs.

Le nuancier comme langage

Isaac Newton définit trois couleurs primaires (bleu, jaune, rouge) et sept couleurs prismatiques (rouge, orange, jaune, vert, bleu, indigo et violet), en harmonie avec les 7 notes de la gamme musicale diatonique. Cependant, sa théorie des couleurs publiée dans *Opticks* (1704) et basée sur l'observation du spectre lumineux, se trouve bien éloignée des préoccupations

chromatiques quotidiennes des peintres ou des scientifiques des siècles ultérieures, qui manipulent ou reproduisent des objets concrets.

Ces professionnel·les développent alors leurs propres nomenclatures, en introduisant des subdivisions concrètes. Puisqu'un même terme (vert) peut s'appliquer à de multiples variations (clair, sombre, etc.), celles-ci vont être distinguées par l'association à des objets issus du quotidien (vert pomme, vert gazon, vert sapin) et régulièrement piochés dans la nature, première source d'observation. En parallèle, certains noms communs de couleurs proviennent des pigments et de leurs origines géographiques (terre de Sienne). Plus largement, au sein d'autres communautés, la gamme infinie des couleurs et des nuances se prête à des inventions langagières fantaisistes. Les linguistes¹ savent très bien que les noms de couleurs dépendent étroitement de la société dans laquelle ils apparaissent, de son actualité et de ses valeurs. Ainsi d'un brun « Boue de Paris » (France, XVIII^e), d'un gris « French grey » (Angleterre, XVIII^e) ou d'un rose « Cuisse de nymphe émue » (France, XIX^e).

De l'instruction écrite à l'image

La démarche de Camille Leleu est plus contemplative que scientifique ou commerciale. Mais sa question reste la même : comment décrire une couleur selon un référent commun et facile à activer ? Comment la nommer ? Comment jouer du langage ? Quel est le pouvoir du texte dans la construction des images ? Cette année, l'école accueille sa première promotion du DNSEP mention Dialogues. Si cet intitulé parle d'interaction (humain/humain, humain/machine, machine/machine), il parle aussi de textes. Ce qui peut sembler paradoxal dans une école d'images.

Le champ lexical de la mer, qui se déroule au fil des pages suivantes, laisse une marge de liberté à chacun·e d'entre nous. Notre cerveau reconstruit un paysage visuel grâce à notre imaginaire, à partir de mots et de stimuli colorés. Certains objets nous apparaissent comme évidents et se matérialisent rapidement, grâce à notre mémoire qui réactive des notions apprises lors d'apprentissages, plus ou moins profonds, plus ou moins récents.

Et si nous nous permettions un parallèle avec les prompts ? Ces instructions rédigées à l'attention de logiciels de création d'images, entraînés à piocher et associer des éléments visuels selon des consignes rédigées... En sommes-nous si éloigné·es ?

Selon la philosophe Anne Alombert, « Pour un individu vivant, mémoriser ne consiste pas à stocker des données dans son cerveau, et apprendre ne consiste pas à réduire l'écart entre des résultats et des objectifs préalablement déterminés en adaptant son comportement à l'environnement. Mémoriser et apprendre supposent au contraire d'interpréter les données reçues, de leur donner un sens singulier en fonction des expériences et du contexte vécus et de les exprimer en les transformant, sous forme de nouvelles pratiques et de nouvelles significations, à la fois imprévisibles et improvisées. [...] Nous apprenons pour inventer, non pour nous adapter⁴. »

Je vous souhaite une année d'apprentissage et d'invention.

Sandra Chamaret — Directrice

¹ Valérie Chansigaud, « Les naturalistes et les codes couleurs » et Annie Mollard-Desfour, « De l'impossible objectivité de la couleur », in Sandra Chamaret (dir.) *De la couleur comme un code*, Paris, 2016, -zeug + Hear
² Patrick Syme, *Werner's Nomenclature of Colours, with Additions, Arranged so as to Render it Highly Useful to the Arts and Sciences, Particularly Zoology, Botany, Chemistry, Mineralogy, and Morbid Anatomy*.

Annexed to Which Are Examples Selected from Well-Known Objects in the Animal, Vegetable, and Mineral Kingdoms, Édimbourg, 1814, James Ballantyne & Co., for W. Blackwood
³ Giulia Simonini, « Organizing Colours: Patrick Syme's Colour Chart and Nomenclature for Scientific Purposes », in XVII-XVIII [Online], 75 | 2018, La Couleur
⁴ Anne Alombert, *Schizophrénie numérique*, Paris, 2023, Allia



Avant-propos

- 6 m

Équipe

- 12 m

L'École

- 13 m

Pédagogie

- 14 m

Équipements

- 17 m

Recherche

- 19 m

À l'international

- 21 m

Inventer son travail

- 22 m

Action culturelle

- 25 m

Initiative étudiante

- 27 m

Organiser ses études

- 28 m

Cycle 1 : Diplôme national d'art

Année 1

- 34 m

Année 2

- 42 m

Année 3

- 52 m

Cycle 2 : Diplôme national supérieur d'expression plastique

Année 4

- 68 m

Année 5

- 74 m

Ateliers

- 78 m

Biographies

- 80 m

Équipe

12 m

Présidence

Sylvain Tranoy

Direction

Sandra Chamaret

Équipe administrative

- Marie Delroise, finances, juridique, ressources humaines
- Émilie Maguet-Romanowski, scolarité
- Aline Mallet, achats et gestion
- Mickaël Tkindt-Naumann, communication et centre de documentation

Équipe technique

- Loïc Joly, maintenance et conciergerie
- Marie Rosier, ateliers de production (impression numérique/traditionnelle)

Équipe pédagogique

Théorie et langues vivantes

- Stéphanie Mahieu, actualités du design en anglais, référente relations internationales
- Fabrice Sabatier, théorie du design graphique
- Caroline Tron-Carroz, histoire de l'art, responsable de la recherche

Design graphique, arts et média

- Keyvane Alinaghi, code créatif et dispositifs numériques
- Lucile Bataille, pratiques graphiques
- David Braillon, édition et usages typographiques
- Romain Descours, vidéo
- Gilles Dupuis, graphisme et images d'actualités
- Ida Ferrand, gravure
- Tomek Jarolim, design d'interaction
- Valentine Solignac, photographie
- Bruno Souêtre, design graphique et mise en espace
- Fred Vaësen, installations, couleurs et sérigraphie
- Melek Zertal, illustration

Invitées

- Silvia Dore, méthodologie de projet
- Diane Ducamp, médiation culturelle et patrimoine

L'École

L'École supérieure d'art et de communication de Cambrai (Ésac) est l'un des 45 établissements d'enseignement supérieur placés sous la tutelle pédagogique du ministère de la Culture. Cet établissement public de coopération culturelle (EPCC) délivre un enseignement artistique spécialisé en design graphique, développe une activité de recherche et propose un panel d'actions culturelles ouvertes au plus grand nombre. Les études mènent à l'obtention de deux diplômes en option **Communication : le Diplôme national d'art (DNA, grade Licence) ; le Diplôme national supérieur d'expression plastique (DNSEP, grade Master), mention Dialogues.**

L'Ésac forme des professionnel·les, designers et/ou artistes, dans le champ ouvert de la création/diffusion d'images contemporaines, avec une approche pluridisciplinaire et expérimentale. Cette petite école exigeante et généreuse incite ses étudiant·es à prendre une part active à la vie de l'établissement et les associe à des voyages d'études et à de nombreux partenariats extérieurs (locaux ou plus lointains) qui ancrent la pédagogie dans un monde réel.

L'École est établissement-composante de l'Université Polytechnique Hauts-de-France (UPHF), Établissement public expérimental (ÉPE) et membre fondateur de l'association Polaris — Réseau magnétique des écoles d'art publiques en Hauts-de-France. Également membre actif de l'Association nationale des écoles d'art (ANdÉA), elle invite toutes les personnes à participer aux colloques et ateliers de travail inter-écoles.

Enfin, elle développe la mobilité internationale selon une stratégie précise : emplacements géographiques proches et accessibles, partenariats investis et réciproques, structures d'échelle modeste et similaire.

Pédagogie

14 m

L'école développe deux cursus, autonomes et complémentaires, menant à des diplômes homologués par le ministère de la Culture et par le ministère de l'Enseignement supérieur et de la recherche.

→ Diplôme national d'art (DNA, grade Licence/Bachelor), 3 ans.

Cette formation de 1^{er} cycle, initiale et généraliste, se décompose ainsi :

- L'initiation et le perfectionnement aux diverses pratiques et techniques qui couvrent le champ de la communication : design graphique, dessin, création numérique, photographie, édition, impression (gravure, sérigraphie, riso, 3D), vidéo, typographie... mais aussi performances et installations dans l'espace.
- L'enseignement du projet de design graphique, pratiqué par petits groupes (± 20 étudiant·es), selon un cahier des charges défini.
- Des réalisations ambitieuses en contexte réel, grâce aux nombreux partenariats menés par les enseignant·es avec des structures culturelles locales ou régionales.

→ Diplôme national supérieur d'expression plastique (DNSEP, grade Master), 2 ans.

Cette formation de 2nd cycle, complémentaire et spécialisée, se déploie ainsi :

- L'enseignement du projet de design graphique, pratiqué par petits groupes (± 10 étudiant·es), permet de faire éclore des trajectoires personnelles fortes : méthodologies, démarches et écritures graphiques sont issues d'une construction individuelle et singulière. Les projets sont développés dans des conditions réalistes, confrontant l'étudiant·e aux enjeux du design graphique : une commande, un contexte et un public.

- L'initiation à la recherche, à travers la rédaction d'un mémoire personnel en Master 1 et la participation au programme de recherche de l'école (l'archivage de la création numérique), mené en partenariat avec des institutions publiques et d'autres établissements d'enseignement supérieur.

- Le développement d'un projet graphique personnel, en fin de cursus, dont le cahier des charges est entièrement défini par l'étudiant·e puis réalisé dans toutes ses dimensions grâce aux ateliers de l'école : prototypage, diffusion...

Approche pédagogique

Abordés sous l'angle expérimental, les diplômes sont ancrés dans une réalité professionnelle puisque l'équipe pédagogique est composée de designers, d'artistes et de théoricien·nes reconnu·es dans leur domaine, en prise avec des métiers qui évoluent en permanence. De plus, l'école accueille régulièrement des personnalités extérieures : cycles de conférences, expositions, ateliers intensifs (workshops), séminaires, master classes, ateliers de recherches et de création (ARC), rencontres professionnelles.

Workshops

En complément du programme pédagogique proposé par les enseignant·es, plusieurs sessions d'ateliers intensifs sont animées par des intervenant·es extérieur·es.

Semaine Outils

Chaque année, l'école organise une semaine transversale d'ateliers intensifs où se mélangent les étudiant·es, toutes années confondues. L'axe pédagogique général est l'expérimentation formelle et conceptuelle à partir d'une machine ou d'une technique : d'un « outil ». Enseignant·es et étudiant·es explorent, tâtonnent... et produisent des objets graphiques qui triturent les processus de fabrication.

Les ateliers sont conçus et menés par l'équipe, ainsi que par les étudiant·es d'années diplômantes (3 & 5) qui souhaitent se frotter à la pédagogie.

Voyages d'étude et festivals

Paris et Bruxelles sont à 2h de Cambrai. Chaque année, l'équipe pédagogique organise un voyage de découverte des capitales, à travers les principaux musées, les galeries privées et les expositions temporaires qui font l'actualité des arts visuels contemporains. La Biennale internationale de design graphique de Chaumont fait également partie des destinations régulières.

Partenariats

Selon les ateliers et les années, les enseignant·es élaborent différents partenariats, avec des structures cambrésiennes ou plus lointaines : scientifiques (Le Labo, l'INA de Lille), artistiques (le festival Fig. de Liège, le théâtre de Cambrai, l'Opéra de Lille, le théâtre le Phénix de Valenciennes, le Centre régional de la photographie de Douchy-les-Mines), pédagogiques (l'UPHF, le service Ville d'art et d'histoire et le Musée des beaux-arts de Cambrai)... Ces collaborations apportent un souffle et une ambition concrète aux travaux étudiants, qui sont exposés dans chacun des lieux et confrontés aux publics.

Équipements

Ateliers

L'Ésac bénéficie d'ateliers de production nombreux et très bien équipés : gravure, sérigraphie, fab lab (gravure laser et impression 3D), impression numérique grand format, découpe d'adhésifs, édition et reliure, riso, studio de prise de vue photo et vidéo, salle de cours informatique, salle de montage vidéo. L'école fournit certains consommables : encre, plaques de cuivre, produits chimiques... dans le cadre des cours et des ateliers inscrits à l'emploi du temps.

Récupérathèque

Cet espace coopératif, initié par les étudiant·es pour limiter le gaspillage dans l'école et dédié au réemploi, fournit des matériaux de récupération pour toutes et tous. En plus de revaloriser les déchets, la récupérathèque encourage la solidarité et crée du lien social. Elle permet de se rassembler autour d'un projet local au sein de l'école, tout en s'inscrivant dans une démarche collective à l'échelle nationale. Cette année, la récupérathèque est à la recherche de volontaires pour se joindre à l'aventure, développer le projet et adhérer à la Fédération des récupérathèques...

Prêt de matériel

Un système de prêt de matériel vidéo et photographique est mis en place : ordinateurs Apple, tablettes tactiles, vidéo DV CAM, micros, perches, pieds, mixette, dat, projecteurs vidéo, appareils photographiques argentiques et numériques...

En raison du coût de ces équipements, une attestation d'assurance (responsabilité civile) est demandée pour pouvoir emprunter ce matériel. En cas de bris, perte ou vol, la réparation ou le remplacement est à la charge de l'étudiant·e.

Centre de documentation

Le fonds spécialisé contient de nombreux ouvrages en arts visuels et design graphique : livres (monographies, catalogues d'expositions, manuels), revues, vidéos, etc. Il est accessible à chacun·e pour la consultation et le prêt ; et ouvert au public extérieur pour consultation seule. Chaque semaine, une sélection d'ouvrages en lien avec des thématiques transversales aux enseignements, à la programmation culturelle de l'école ou à l'actualité du monde de l'art est mise en avant.

Depuis 2021, les acquisitions du centre font l'objet d'une concertation collective à travers un groupe composé d'enseignant·es, d'étudiant·es, du responsable et de la directrice. En amont, chaque personne de l'école est invitée à soumettre des propositions d'acquisitions motivées.

Le centre de documentation accueille également des expositions. En 2023/24, des tirages de l'artothèque du Centre régional de la photographie Hauts-de-France y seront présentés tout au long de l'année : Willy Ronnis, Marc Pataut, Françoise Muñoz, Denis Brihat, Marie-José Burki, John Batho...

Par ailleurs, une newsletter hebdomadaire étoffe la notion de ressources en sélectionnant des contenus extérieurs à l'école : médias en ligne (conférences, webinaires, films, podcasts...), expositions et événements (locaux, nationaux et transfrontaliers) et appels à projets pertinents (choisis pour des critères de sérieux, de rémunération, de visibilité, etc.).

Galerie et vitrines d'exposition

L'école dispose de plusieurs espaces d'accrochage, qui accueillent des expositions temporaires (monographiques ou thématiques) et des restitutions de projets étudiants : galerie intérieure, mais aussi vitrines en prise directe avec l'espace public.

Recherche

L'équipe défend une recherche par la création, qui place les étudiant·es au premier plan : fouille documentaire, analyse, synthèse, écritures libres, transformation des sources premières ou secondaires et mise en forme (graphique, sonore, spatiale...), prise de parole individuelle et projets collectifs actionnés lors d'événements publics.

Articulations avec la pédagogie

En 1^{er} cycle, les Ateliers de recherche et de création (ARC) insufflent une ouverture vers la recherche en création à travers un lien théorie/pratique et donnent lieu à des restitutions publiques : graphisme et arts de la scène (installations et performances à l'Opéra de Lille) ; graphisme et art numérique (Ceci n'est pas un jeu : exposition au Musée des beaux-arts de Cambrai). La pratique régulière de l'écriture (objet de recherche en DNA et mémoire en DNSEP) permet de renforcer le passage d'une pensée orale vers une pensée écrite. Elle encourage l'affirmation d'un point de vue personnel selon différents registres d'écriture (écrit critique, fiction, carnets de terrain ou encore entretiens). En 2nd cycle, les programmes de recherche s'intègrent aux séminaires et ateliers pratiques d'année 4, selon une alternance annuelle (production de savoir/diffusion). Les recherches, poursuivies d'années en années, créent une chaîne de transmission entre les différentes promotions étudiantes.

Programme de recherche : Retour aux sources (RAS) — la création numérique reconsidérée

L'objectif du programme est double : d'une part mettre à jour les œuvres simples ou les fragments de codes qui ont fait l'histoire du design interactif ou de l'art numérique, se saisir de ces briques algorithmiques

qui les composent pour créer de nouvelles pièces ; et d'autre part, communiquer de manière dynamique et inventive sur la création « in progress », dans une dynamique de partage et de diffusion que porte l'open source, en travaillant avec des formats ouverts, évolutifs mais aussi consultables par le plus grand nombre et qui s'inscrivent dans une volonté de valorisation scientifique. Une pluralité de démarches est ainsi engagée : penser les outils du numérique, travailler avec les supports existants ou considérés comme dépassés, montrer les circulations possibles entre l'analogique et le numérique et sensibiliser par là-même à l'histoire des médiums et des techniques.

→ Coordination conjointe du programme : (INA, Lille), Centre européen du vidéo mapping, Keyvane Alinaghi et Caroline Tron-Carroz Maison Folie Moulin (Mini Lab, Lille), Université
 → Publication : <http://ras.esac-cambrai.net> polytechnique des Hauts-de-France - UPHF,
 → Partenaires : Institut national de l'audiovisuel Musée des beaux-arts (Cambrai).

Unité de recherche : Hyper.Local

Depuis 2016, les écoles supérieures de Cambrai, Dunkerque-Tourcoing et Valenciennes ont réuni leurs programmes de recherche développés en Art et en Design au sein d'une Unité de Recherche (UR) nommée « Hyper.Local ». Lieu de diffusion et de partage, celle-ci questionne et rend public les formats de restitution des ARCs et programmes de recherche, en impliquant les étudiant·es de 2nd cycle. En octobre 2022, à l'occasion de la Triennale Art & Industrie *Chaleur humaine* portée par le FRAC Grand Large et le LAAC (Dunkerque), Hyper.Local s'est emparée de la question de l'énergie en proposant aux étudiant·es des workshops encadrés par des artistes invité·es. Du 16 septembre 2023 au 14 janvier 2024, l'exposition *Énergie(s)* présente au FRAC Grand Large les productions réalisées lors de ces rencontres multi-écoles.

Le programme de recherche RAS et l'unité de recherche Hyper.Local sont soutenus par le ministère de la Culture (Direction Générale de la Création Artistique).

À l'international

L'école développe une stratégie internationale globale, répartie entre des partenariats pédagogiques (écoles d'art), un accompagnement à l'insertion professionnelle via des stages à l'étranger (ateliers et entreprises), des partenariats culturels (festivals, expositions itinérantes, concours, centres d'art) et l'implication dans plusieurs réseaux d'échanges (ANdÉA, Rencontres franco-belges...).

L'ambition est de construire peu de partenariats, mais pérennes, adaptés à notre échelle d'établissement (\pm 90 étudiant·es), et en direction de pays proches ou francophones (Belgique, Québec, Pays-Bas, Allemagne, Italie, Espagne).

Mobilité étudiante entrante

Nous proposons une formule d'accueil en année 2 : séquence pédagogique, entre 2 à 5 mois (à partir de février).

Mobilité enseignante et administrative

La mobilité de l'équipe encadrante (entrante et sortante) est activement promue afin de créer une dynamique de découvertes et d'échanges dans les pratiques professionnelles, pédagogiques et artistiques (workshops, jurys, rencontres).

Avec le soutien d'Erasmus +

Mobilité étudiante sortante

Nous proposons plusieurs formules de départ à nos étudiant·es :

- Année 2 : séquence pédagogique, entre 2 à 5 mois (à partir de février).
- Année 2 : stage professionnel, entre 2 et 3 mois (à partir de juin).
- Année 4 : stage professionnel, entre 2 et 4 mois (à partir d'avril).
- Année de césure : entre l'année 4 et 5, l'école accompagne la construction de l'année de césure, avec la possibilité de stages professionnels, entre 2 et 6 mois.

Inventer son travail

Afin d'ouvrir l'imaginaire des parcours professionnels, possibles ou à inventer, l'Ésac crée des liens concrets entre les étudiant·es actuel·les et le monde professionnel, incarnés autant par des rencontres avec des designers, artistes ou commanditaires (dans l'école ou lors d'événements professionnels), que par des actions concrètes de mise en diffusion et en réseau des travaux étudiants produits au sein de l'école. Cinq dispositifs, indépendants et complémentaires, s'insèrent dans la pédagogie de façon régulière et répartie, à destination du 1^{er} et du 2nd cycle ou de l'ensemble des années. Ils recoupent autant les questions de professionnalisation que celles du suivi des ancien·nes diplômé·es.

1. Décortiquer la commande :: Cycle de conférences

→ Rencontrer des designers graphiques en exercice
Chaque conférence déploie le déroulement complet d'un projet de commande, de la réception du cahier des charges jusqu'à la remise des livrables.

La programmation prévoit une sélection variée de projets, du plus contraint au plus libre. Au-delà de l'immersion dans des contextes concrets, ces rencontres développent le réseau professionnel étudiant (discussion, parcours, identification, stages...). L'encadrement pédagogique les initie à la programmation culturelle, la construction d'une programmation thématique et cohérente, la prise de contacts avec les intervenant·es, l'élaboration d'un budget, la réalisation de la communication (textes et images), l'organisation des événements, la modération de chacune des interventions. À travers cette pédagogie de projet, il s'agit d'impliquer les étudiant·es dans la programmation de l'action culturelle de l'établissement, mais aussi de les faire

accéder à une autonomie de projet. Les 6 conférences, destinées à l'ensemble de l'école et aux publics extérieurs, se déroulent sur 3 temps forts répartis au cours de l'année, créant ainsi un cycle resserré.

2. Book Faire :: Salon de l'édition indépendante

→ Concevoir, fabriquer et diffuser ses éditions

Afin de renforcer la visibilité des travaux étudiants et d'amorcer une connexion avec le réseau professionnel, l'école participe à un salon d'édition alternative.

Au choix : parisien, régional ou transfrontalier.

L'intérêt pédagogique et professionnalisant est de sortir du prototype étudiant en expérimentant.

Il n'y a pas de projet modeste : tout multiple, même à partir de 2 exemplaires, peut devenir un projet éditorial. Si l'école permet de concevoir et fabriquer des éditions et des multiples, les salons sont l'occasion de penser la question de la diffusion (tirage, technique, réseaux, lieux...) et d'éprouver concrètement la réception de son travail par les publics et le réseau professionnel. Dans le but de créer sa propre structure éditoriale ou de rencontrer une maison d'édition complice...

3. WELL :: Exposition collective et ateliers

→ Présenter son travail dans une institution culturelle

Chaque année, le Louvre Lens accueille des étudiant·es en arts visuels de la région Hauts-de-France durant deux journées. En 2023, 8 étudiantes de l'école ont participé à l'événement *WELL* (Week-end Etudiants du Louvre Lens). Elles y ont exposé leurs éditions/ images narratives et animé des ateliers de pratiques artistiques (200 participant·es sur 2 jours).

Cette première expérience s'est révélée heureuse et qualitative, nous la renouvelons en y associant un petit catalogue, témoin de cette aventure.

4. Land Art :: Visites de lieux de diffusion

→ Rencontrer des équipes et comprendre les circuits de diffusion du design graphique et des arts visuels
Lors de plusieurs journées (Biennale de Chaumont, Paris, Bruxelles ou Douchy-les-Mines), les étudiant·es visitent plusieurs centres d'art et galeries (Le Signe, Crédac, Bétonsalon, La Fab, WIELS, CRP/...), et en rencontrent les responsables afin de comprendre les mécanismes des lieux de création/diffusion des arts visuels : axes de programmation, repérages jeunes artistes, dossiers de candidatures, fonctionnement, rythmes...

24 m

5. Méthodologie de projet :: Atelier pratique

→ Répondre à un appel d'offre de marché public
Sous la forme d'un cas d'étude concret, le workshop se fixe comme objectifs de comprendre le contexte de réponse d'un appel d'offre (dans quel cadre ? qui ? pourquoi ?), d'analyser le fonctionnement de ce dernier et de donner les outils méthodologiques nécessaires : suivre et savoir articuler les différentes phases de réponse. Articulé en plusieurs phases, il alterne jeux de rôles (création d'un collectif de designers, entretien entre candidat·es et jury) et situations réelles (démarches administratives, conception d'un design en temps limité, attentes concrètes du commanditaire).

Ce programme est soutenu par le ministère de la Culture.



Action culturelle

Conçue à destination prioritaire des étudiant·es de l'école, la programmation culturelle de l'Ésac fait écho aux projets et aux invitations pédagogiques. Elle propose des cycles de conférences thématiques et des expositions, qui sont autant d'apports pédagogiques, documentaires et artistiques. Tous les événements s'ouvrent aux publics extérieurs, individuels ou groupes. L'école est une actrice culturelle à part entière de la ville, un lieu de ressources permanent sur le design graphique, où chacun·e est bienvenu·e.

Conférences

Certaines conférences font partie intégrante d'un cours, quand d'autres sont structurées en cycle autonome. Certaines proviennent d'initiatives enseignantes, quand d'autres sont provoquées par des étudiant·es. La majorité ont lieu *in situ*, quelques-unes se déroulent en visioconférence, toutes sont pensées comme des moments de rencontre et d'échange avec des professionnel·les.

Expositions

La programmation propose plusieurs axes reliés par le design graphique et l'image, à travers des commissariats itinérants ou issus de l'école : *Témoins* (accrochage collectif de photographies documentant les terres agricoles du Cambrésis, avec Amélie Landry et six étudiant·es), *Papier Puzzle* (installations lumineuses en papier, avec Laure Philippe), panorama contemporain international, sélection issue de la collection conservée à l'école, *En coulisses d'un projet* (étapes préparatoires de commande : croquis, tests...), restitutions pédagogiques, interventions spontanées, et enfin : projets de diplômes/fin d'études!

Au-delà des multiples endroits de l'école investis (galerie, centre de documentation, vitrines...), certaines expositions se déploient dans l'espace public (Chapelle des Jésuites, centre-ville).

Médiation et ateliers de pratiques

Sur réservation, l'école propose des visites commentées de ses expositions, à destination de groupes et de publics variés. Ponctuellement, les étudiant·es organisent des ateliers de pratiques artistiques, en lien avec les expositions ou avec leurs recherches personnelles. Par exemple, en 2022/23 : *Ping Pong* (jeux sportifs détournés), initiation au design graphique, sérigraphie, outils numériques libres...

Ultra Local (de 18h à 20h)

Ce temps « après les cours » permet à chacun·e de se retrouver librement dans l'espace de l'école, de construire du collectif et de la convivialité. La programmation est ouverte aux suggestions de tous les membres : étudiant·es, personnel pédagogique, administratif et technique. Elle propose : des jeux, la présentation d'initiatives étudiantes, la restitution de projets pédagogiques, le partage d'expériences à l'international, des petites formes dansées et dessinées, un ciné-club...

Cordée de la réussite « Les métiers de l'image »

En 2023/2024, l'école rejoint le programme des Cordées de la réussite de la Région académique Hauts-de-France. Ce partenariat en faveur de l'égalité des chances associe l'Ésac, qui devient tête de cordée, et 4 établissements scolaires du Cambrésis. L'objectif est d'accueillir tout au long de l'année scolaire une soixantaine de collégien·nes et lycéen·nes afin de leur faire découvrir l'enseignement supérieur des métiers de l'image par le biais d'actions au sein de l'école, de sorties culturelles ou d'ateliers et visites organisés par des étudiant·es.

Initiative étudiante

Conseil de la vie étudiante

Afin d'impliquer les étudiant·es dans la vie structurelle de l'école, le Conseil de la vie étudiante (CVE) regroupe les délégué·es élu·es et se réunit à un rythme mensuel. Cette instance consultative facilite les décisions concernant le quotidien de l'école, dynamise la vie collective, ouvre un espace de dialogue et implique les étudiant·es dans le fonctionnement de l'institution.

Bureau des étudiant·es

L'association du Bureau des étudiant·es (BDE) est autonome. Elle propose et organise des événements artistiques et conviviaux dans l'école ou hors les murs.

Projets initiés

L'encadrement méthodologique par la direction et l'administration des appels à projets extérieurs (notamment Crous/CVEC) incite les étudiant·es à élaborer un projet de A à Z (devis, prise de contact, mise en œuvre, communication, diffusion, bilan d'action). Outre l'angle professionnalisant, il enrichit l'école des actions étudiantes : conférences, soins para-médicaux, typothèque...



Organiser ses études

Financements et aides

→ Aides à la scolarité : les étudiant·es de l'Ésac peuvent bénéficier des bourses nationales du ministère de la Culture, délivrées par le CROUS, sous réserve de remplir les conditions relatives aux ressources financières familiales, à la nationalité et à l'âge.

→ Aides à la mobilité internationale (pédagogie ou stages) : grâce à Erasmus et à la DRAC Hauts-de-France, chacun·e peut bénéficier d'aides financières à la mobilité et partir pour une période de stage ou d'études dans un des établissements partenaires. En complément, les étudiant·es peuvent percevoir des aides de la Région Hauts-de-France (Bourse Mermoz) et de la Ville de Cambrai (sur dossier motivé). Toutes ces aides sont cumulables, expliquées et calculées lors des deux commissions collectives de mobilité internationale qui se tiennent à l'automne (pédagogie) et en février (stages professionnels).

Sécurité sociale et assurance

Chaque étudiant·e est tenu·e de contracter une police d'assurance garantissant la responsabilité civile à l'intérieur de l'établissement ou lors d'un déplacement en France et à l'étranger. L'affiliation à un régime de sécurité sociale est obligatoire dès l'inscription. L'étudiant·e devra s'inscrire et s'acquitter de la Contribution vie étudiante et de campus (CVEC), obligatoirement sur le site www.messervices.etudiant.gouv.fr et fournir son attestation lors de l'envoi du dossier d'inscription ou de réinscription.

Vente de matériel spécialisé

Pour faciliter l'acquisition de certains matériels spécialisés et compatibles avec les appareils photo et vidéos prêtés, l'école propose à prix coûtant : cartes SD, kit de gravure, etc.

Campus UPHF

Chacun·e peut disposer d'une carte UPHF, qui donne droit à : un pass d'accès au campus de Cambrai, à la bibliothèque universitaire, aux services divers (pôle santé, épicerie solidaire...), à certaines activités sportives hors cursus et à la billetterie culture et loisirs (notamment le Stade Nautique Liberté et le cinéma Le Palace).

Restaurant universitaire

Le restaurant universitaire, situé à 100 mètres de l'école, est accessible aux étudiant·es de l'Ésac du lundi au vendredi de 11h30 à 13h30. Les repas sont distribués au tarif étudiant de 3,30 € (1 € pour les boursier·es). Pour payer les repas, chacun·e active son compte IZLY grâce au mail d'activation reçu lors de son inscription sur www.messervices.etudiants.gouv.fr. Le compte se recharge ensuite par carte bancaire, sur izly.fr.

Tutorat étudiant

Pour la 1^{ère} année, l'Ésac s'engage dans le plan de soutien à la réussite du ministère de la Culture. Par le biais du tutorat, il s'agit de créer un lien privilégié entre deux étudiant·es : pour le·la tuteur·rice, un engagement sur l'année scolaire, et, pour l'étudiant·e tutoré·e d'année 1, un soutien à son arrivée dans l'établissement. L'appui porte sur les besoins de l'étudiant·e, l'aide pédagogique, la vie étudiante, la création d'un réseau de connaissances ou encore l'insertion professionnelle. Les étudiant·es volontaires pour apporter ce soutien perçoivent une gratification.

Lutte contre les VHSS*

Signataire de la Charte contre les discriminations de l'Association nationale des écoles d'art | ANdÉA, l'Ésac met en œuvre des actions de prévention pour lutter contre les *violences et le harcèlement sexiste et sexuel. Grâce au dispositif mis en place par le ministère de la Culture, les étudiant·es bénéficient de services gratuits comme un accompagnement juridique ou psychologique.

Une cellule de signalement est joignable par téléphone au 08 01 90 59 10 du lundi au vendredi de 9h à 13h, par courriel signalement-culture@conceptrse.fr ou par courrier Cabinet Concept RSE - Pôle tertiaire ECO WORK - 2 ZI Chartreuse Guiers - 38380 Entre-deux-Guiers. Au sein de l'école, l'administratrice est référente et assure le recueil et le traitement des signalements.





Cycle 1

Diplôme national d'art

Option Communication

Emploi du temps

34 m

	Matin	Après-midi
Lundi	Usages typo/graphiques David Braillon	Initiation à la vidéo Romain Descours
Mardi		Quinzomadaire Proto-formes Lucile Bataille
Mercredi	Graphismes Gilles Dupuis	Webdesign (S1) Code créatif (S2) Keyvane Alinaghi
Judi	9h00–11h00 Regards pluriels Caroline Tron-Carroz 11h00–13h00 Discovery Stéphanie Mahieu	L'art du coup de poing dans l'œil Frédéric Vaësen
Vendredi	Langage photographique Valentine Solignac	14h00–16h00 Génétique et vie sociale du graphisme Fabrice Sabatier

Année 1

Année d'initiation et de découverte, elle est décisive dans l'évaluation des aptitudes de l'étudiant·e à mener à bien un cycle d'études dans une école d'art.

Le mardi matin est libre afin de développer l'autonomie de chacun·e : accès aux ateliers, prises de vues photo et vidéo en extérieur, approfondissement de travaux initiés en cours, projets personnels...

Coordination : David Braillon

Usages typo/graphiques
→ David Braillon

Objectifs Sensibilisation à la typographie, au graphisme et à la PAO. Éléments de base : formes, contrastes, rythmes, couleurs, symétrie, asymétrie, composition... Amener à un choix et à une utilisation réfléchie de la typographie, à travers la prise de conscience de l'espace du signe typographique, de sa structure et de sa construction. Le rapport image/texte, objectivité et subjectivité. Initiation aux logiciels de la suite Adobe.

Enseignement Réalisation de différents exercices d'initiation au graphisme et à la typographie. Découverte de la calligraphie. Recherches documentaires afin de renforcer les connaissances de l'étudiant·e. Pour le développement de sa propre sensibilité en matière de graphisme et de typographie, chacun·e se confronte à différentes expériences, qui permettent de (re)découvrir un monde côtoyé quotidiennement et d'affiner son regard sur l'univers graphique qui nous entoure.

Évaluation Accrochage et présentation collective des travaux. Présence en atelier.

Une abondance de réalisations de qualité, de sensibilité, d'ouverture et d'invention.

Références

- Jost Hochuli, *Le Détail en typographie*, Paris, Éditions B42, éd. 2015
- Adrian Frutiger, *Des Signes et des Hommes*, Gap, Atelier Perrousseau, 2000
- Setola Geert, Pohlen Joep, *La fontaine aux lettres*, Paris, Fontana, 1994
- Amy Graver, Ben Jura, *Les fondamentaux de la mise en page*, Paris, Dunod, 2014
- Hector Obalk, *Aimer voir*, Paris, Éditions Hazan, 2011

Initiation à la vidéo

→ Romain Descours

Objectifs Expérimenter différentes techniques liées à la pratique de la vidéo. Acquérir les bases du langage cinématographique au moyen d'exercices d'écriture, de tournage, de montage et d'animation. Travailler en équipe sur un projet collectif et concevoir une démarche personnelle.

Enseignement Initiation à la pratique de la vidéo, accompagnement dans l'écriture et la réalisation de projets

filmiques. Analyse et étude des registres de plans et mouvements de caméra au moyen du visionnage d'extraits de films. Apprentissage technique des bases en éclairage, prise de vue, prise de son, maîtrise des logiciels de montage audio-vidéo et post production : Premiere Pro, After Effects.

Évaluation L'étudiant·e est évalué·e sur la qualité de son apprentissage des techniques de prises de vue et de montage numérique ainsi que sur l'évolution des phases d'écriture de son projet.

Références

Georges Méliès, Lev Koulechov, Alfred Hitchcock, Robert Bresson, Quentin Tarantino, Henri-Georges Clouzot, Christopher Nolan, Jean-Luc Godard...

domaine plus vaste des arts visuels.

· Cultures et temps médiatiques — À partir de différents exemples et cas d'études en design graphique, ce moment est l'opportunité de comprendre et de mesurer l'évolution et la fabrication de formes graphiques et ainsi de prendre conscience des différentes articulations qui existent entre humain, technologie et graphisme.

· Outillages — À partir de savoir-faire techniques et artistiques, il sera question de valider les acquis fondamentaux d'une culture visuelle, en fonction des besoins et compétences des étudiant·es (apprentissage des logiciels et langages, des règles de composition, des bases de la typographie, des techniques de construction d'images, couleurs...).

Évaluation Qualité des propositions graphiques, développement des intuitions, participation et assiduité.

Références

• Valérie Yobé, Catherine Nadon, *Le kit graphique*, [En ligne : www.latribugrafik.org, 2022

• Paul Cox, *Design et Art*, Paris, Seuil, 2017

• Bruno Munari, *Design et communication visuelle*, Paris, Pyramide, 2012

• Tim Ingold, *Une brève histoire des lignes*, Bruxelles, Zones Sensibles, 2011

Graphismes

→ Gilles Dupuis

Objectifs Initiation au graphisme et acquisition des fondamentaux. Approche de la mise en forme visuelle de concepts, destinée à la diffusion.

Enseignement Découverte de différentes composantes du langage graphique, du lien texte/image, au travers d'exercices fondamentaux tels que l'espace de la page, la composition, le cadrage, le signe, la lettre... Cette approche passe obligatoirement par l'acquisition

de connaissances techniques et typographiques. L'étudiant·e met en œuvre sa capacité d'analyse et d'organisation des contenus pour y dégager des champs de recherches en s'appuyant sur des références plastiques, graphiques, historiques et sociales. La tenue d'un carnet de recherches est obligatoire.

Évaluation Maîtrise des outils de production. Progression et pertinence des propositions. Régularité de la présence.

Ponctualité dans les rendus de projets.

Références

Alexandre Rodtchenko, Herbert Bayer, Johannes Itten, Marcel Jacno, Robert Massin, Pierre Faucheux, Paul Cox, Milton Glaser, Ed Fella, Paul Rand, Roman Cieslewicz, Claude Baillargeon, Joseph Müller-Brockmann, Hans Hillmann, Ronald Curhod, Pierre di Sciullo, James Victore, Térésa Sdrulevich, Richard Niessen, Peter Bankov, Michel Quarez, Pierre Bernard, April Greiman, Jan Tschichold, Neville Brody, Paula Scher, Herb Lubalin, Otl Aicher, Saul Bass, Raymond Savignac, Grapus, Ralph Schraivogel, Cassandre, Shigeo Fukuda, Roger Excoffon, Wim Crowel, Paula Troxler, Étienne Robial, Frédéric Teschner, Jean-Michel Folon, Catherine Zask, Erich Brechbühl, Helmo, Fleixen, Wolfgang Weingart, Armin Hofmann, Seymour Chwast, Saul Steinberg, Tomi Ungerer, John Heartfield, les M/M, Frieder Grindler.

Webdesign (S1)

→ Keyvane Alinaghi

Objectifs Histoire de l'internet, de l'utopie cybernétique au web. Histoire de l'interface. Connaître les règles graphiques et ergonomiques pour la publication web. Maîtriser les langages HTML/CSS.

Enseignement Apprentissage des langages d'intégration de contenus et de mise en page web. Cet atelier est une première étape dans le cursus code créatif de l'école, une découverte des environnements de programmation et des processus d'édition numérique.

Évaluation Régularité de la présence de l'étudiant·e, propositions et recherche, maîtrise des outils enseignés, ponctualité dans les rendus de projets.

Références

• John Maeda, *Creative Code: Aesthetics + Computation*, Paris, Thames & Hudson, 2004

• John Maeda, *De la Simplicité*, Paris, Éditions Payot et Rivages, 2007

• Ellen Lupton, *Type on Screen: A Critical Guide for Designers, Writers, Developers, and Students*, Princeton Architectural Press and Maryland Institute College of Art, 2014.

Code créatif (S2)

→ Keyvane Alinaghi

Objectifs Comprendre comment l'ordinateur produit et diffuse des images. Structurer un document dynamique avec les trois langages fondamentaux du web (HTML/CSS/JS). Créer des compositions graphiques dynamiques avec du code.

Enseignement À la suite de l'atelier Webdesign, Code créatif propose une initiation au web dynamique via l'apprentissage du code P5js, un environnement de programmation adapté à la création graphique, au design interactif et/ou génératif.

Ce script vulgarisé et élaboré sur la base du logiciel Processing permet un apprentissage en douceur du javascript, médium incontournable du web.

Évaluation Régularité de la présence de l'étudiant·e, propositions et recherche, maîtrise des outils enseignés, ponctualité dans les rendus de projets.

Références

• Jean-Michel Gérard, Jean-Noël Lafargue, *Processing : Le code informatique comme outil de création*, Montreuil, Pearson, 2011

• John Maeda, *Design by Numbers*, Cambridge, MIT Press, 1999

• Julia Laub, Hartmut Bohnacker, Benedikt Groß, Claudius Lazzaroni, *Design génératif – Concevoir, programmer, visualiser*, Paris, Pyramyd, 2011

Regards pluriels

→ Caroline Tron-Carroz

Objectifs Élargir les connaissances en histoire de l'art. Apprendre à décrire, à analyser précisément les images et à opérer des liens avec l'actualité de l'art. Attiser la curiosité des étudiant·es, les sensibiliser à l'analyse, aux contextes de création et de réception des œuvres.

Enseignement Élaborés à partir d'œuvres de différentes natures (arts plastiques, arts graphiques et arts visuels) étudiées et commentées, les cours du 1^{er} semestre permettent d'initier les étudiant·es aux différentes façons d'appréhender l'histoire des œuvres, de comprendre la nécessité d'avoir un regard pluriel sur le passé et sur le monde contemporain. Les cours du 2nd semestre s'attachent à apporter des éclairages plus ciblés sur l'art contemporain des XX^e et XXI^e siècles en contextualisant certaines notions (modernité, avant-garde,...).

Une fois par mois, une visite organisée au Musée des beaux-arts de Cambrai permet d'avoir une confrontation plus directe avec les œuvres et leur lieu d'exposition.

Évaluation Participation active en cours et restitution des connaissances à l'écrit.

Références

- John Berger, *Voir le voir*, Paris : Éditions B42, 2014
 - Antje Kramer (éd.), *Les grands manifestes de l'art des XIX^e et XX^e siècles*, Paris : Flammarion, 2011
 - Nadeije Laneyrie-Dagen, *Lire la peinture : dans l'intimité des œuvres*, Paris, Larousse, 2002
 - Brandon Taylor, *Collage : l'invention des avant-gardes*, Paris, Hazan, 2005
 - *Elles font l'abstraction*, cat. exp., Paris, Centre Pompidou, 2021
- Références complémentaires (livres, vidéos, films, podcasts,...) indiquées en cours.

En partenariat avec le Musée des beaux-arts (Cambrai). Intervenant : Geoffrey Sol, responsable du développement des publics au Musée.

Discovery Culture générale en anglais

→ Stéphanie Mahieu

Objectifs Accéder à une pratique de la langue anglaise la plus naturelle et contextualisée possible, au travers de l'étude active de l'actualité de l'art et du design graphique en anglais. L'un des principes sous-jacents de l'enseignement de l'anglais à l'Ésac est de donner aux étudiant·es les outils et l'envie de l'auto-apprentissage de la langue, en suivant les principes du *self-directed learning*, dans le but de s'adapter au niveau de chacun·e et de proposer des objectifs personnalisés, notamment aux personnes pour qui la pratique de l'anglais est moins facile.

Enseignement Le cours de première année met l'accent sur la découverte, en anglais, des diverses disciplines pratiques et théoriques enseignées : design graphique, typographie, photographie, vidéo, illustration, art, design numérique... Chaque séance aborde une thématique distincte. Elle se déroule selon le même principe : une lecture commentée d'articles, complétée par le visionnage d'une ou plusieurs vidéos relatives au même sujet (en anglais sous-titré anglais). Le 1^{er} semestre est consacré aux États-Unis, le 2nd à la Grande-Bretagne. Le cours s'inscrit également dans une perspective plus large d'internationalisation à domicile (*Internationalization at home – IaH*), dans le but de développer les compétences internationales des étudiant·es.

Évaluation Présentation régulière d'exposés oraux et travaux écrits tout au long de l'année.

Références

Au 1^{er} semestre : Andy Warhol, Paula Scher, Saul Bass, Milton Glaser, Cindy Sherman, le MoMA, New York et le Street Art, le New Yorker, les réseaux sociaux et la Silicon Valley,

Georgia O'Keeffe, Keith Haring, Basquiat, Taryn Simon, le Guggenheim. Au 2nd semestre : la Tate Modern, les Young British Artists (Tracy Emin, Damian Hirst, Grayson Perry), le Turner Prize, les graphistes Richard Hollis, Neville Brody, Lucienne Roberts, Jock Kinneir and Margaret Calvert, les photographes Martin Parr et Don McCullin, la designer Vivienne Westwood, le Design Museum de Londres, l'histoire du mouvement punk...

L'art du coup de poing dans l'œil

→ Frédéric Vaësen

Objectifs L'atelier propose aux étudiant·es d'appréhender et d'expérimenter les différentes formes d'expressions plastiques actuelles – la mixité des techniques–, l'interactivité et la transversalité des médiums ; qu'elles soient de l'ordre de la peinture, du collage, des arts numériques ou encore de l'installation. Ces formes d'expressions plastiques rassemblées aujourd'hui sous le vocable des « arts visuels », c'est-à-dire les arts qui produisent des objets perçus essentiellement par l'œil, induisent une approche non linéaire et élargie des pratiques et des champs de l'art aux nouvelles formes qui ne cessent d'apparaître depuis les années 1960.

Enseignement Au 1^{er} semestre, l'atelier aide les étudiant·es à sortir des cadres conventionnels d'apprentissage de la peinture et de ses pratiques, à réévaluer les modes de perception et de représentation de leur environnement, à sortir des réflexes et des champs de perceptions habituels. L'atelier est également un lieu d'échanges et de discussions, en abordant différentes formes et expressions artistiques, tant historiques que contemporaines. Les exercices sont liés aux problématiques du support (de la toile à l'écran vidéo), de sa forme (la planéité), des outils,

du geste et de l'inscription dans l'espace (de l'atelier à la performance).

Au 2nd semestre, il s'agit d'imaginer et de réaliser une œuvre à partir des éléments les plus répandus et constitutifs des arts visuels d'aujourd'hui. Dialogue et correspondance (formel, conceptuel), chassé-croisé entre histoire de l'art et création contemporaine, approche poétique et théorique sont autant de leitmotivs, de champs d'expérimentation et de création à traverser.

Une série d'exercices pratiques, notamment en sérigraphie, aide l'étudiant·e au montage et à la concrétisation de son projet. Comme point d'ancrage, l'exposition *Giro Grafico, Como en el muro la hiedra* (2022) du musée Reina Sofia de Madrid (initiatives graphiques, d'origines et de supports différents, moyens d'expression de lutte contre les dictatures, pour les droits des indigènes, l'activisme queer ou le féminisme). L'ensemble de ces actions populaires et collectives permet d'aborder les liens entre l'art et la politique, d'envisager l'art graphique dans un sens élargi afin de réfléchir et de produire des images.

Évaluation Évaluation de l'ensemble des exercices et d'un projet final. Constitution du dossier de recherches, classifié et amplifié de références personnelles, qu'elles soient d'artistes plasticien·nes, de graphistes, d'expositions, d'œuvres musicales, architecturales ou littéraires. Rendu hebdomadaire des cahiers « Une semaine, une œuvre ».

Langage photographique

→ Valentine Solignac

Objectifs Sensibilisation au médium photographique. Approche des bases techniques au travers de la prise de vue et de la post-production. Analyse des images par la lecture, la compréhension et l'histoire de la photographie.

Enseignement Initiation au médium photographique : accompagnement dans la prise de vue, la création et la composition des images.

Apprentissage des bases pratique, technique de prise de vue et de post-production logiciel de traitement des images (Photoshop, Bridge). Lecture d'images : analyse, composition et lien avec l'histoire de la photographie.

Appréhension de la question de langage photographique et de la notion de série à travers un projet documentaire.

Évaluation Présence, implication et avancement dans les divers projets, qualités techniques et plastiques mises en œuvre dans les rendus.

Références

Nouvelle Objectivité allemande, Bernd et Hilla Becher, la naissance d'un style documentaire, Walker Evans, les photographes de la Farm Security Administration (FSA, 1935-1943), la mission photographique de la Délégation interministérielle à l'aménagement du territoire et à l'attractivité régionale (DATAR, 1984), les coloristes américains et leurs contemporains.

- Olivier Lugon, *Le Style documentaire. D'August Sander à Walker Evans, 1920-1945*, Paris, Macula, 2001
- Michel Poivert, *La Photographie contemporaine*, Paris, Flammarion, 2002

En partenariat avec le CRP/
Centre régional de la photographie
(Douchy-les-Mines)

Génétique et vie sociale du graphisme

→ Fabrice Sabatier

Objectifs Fournir des repères historiques et des clés de lecture critique pour créer et analyser les formes du design graphique contemporain. Comprendre l'évolution historique de différents médias et techniques de communication en mesurant leur impact sur les comportements sociaux.

Enseignement Le cours s'articule autour de l'histoire du design graphique et de ses supports. Il s'agit moins de faire une histoire et une théorie linéaire et universelle du design graphique, des médias et des techniques de communication que de s'arrêter sur des événements ou des périodes durant lesquels l'histoire du graphisme et l'histoire sociale, politique, scientifique ou culturelle se croisent et s'influencent. Le cours s'arrête notamment sur la propagande et le graphisme militant du XX^e siècle. Par ailleurs, les cours débutent par une brève « revue médiatique » nourrie par les étudiant·es qui analysent le traitement visuel et verbal d'une information dans son contexte de diffusion.

Évaluation Participation active en cours, présentation orale d'une « revue médiatique » et remise d'une synthèse graphique et approfondie du cours.

Références

- Helen Armstrong (dir.), *Le graphisme en textes*, Paris, Pyramyd, 2011
- Fabrice D'Almeida, *Images et propagande*, Paris, Casterman, 1995
- Roxane Jubert, *Graphisme, typographie, histoire*, Paris, Flammarion, 2005
- Annick Lantenois, *Le vertige du funambule*, Paris, coéd. B42, Cité du design, 2010

40 m

Grille de crédits

Enseignements	S1	S2
Initiation aux techniques et aux pratiques artistiques	18	16
Histoire, théorie des arts et langue étrangère	10	10
Bilan du travail plastique et théorique	2	4
Total crédits	30	30

(*) Le bilan est effectué collégalement. Il évalue en particulier le choix des travaux, la qualité de l'accrochage, la maturité du travail en fin de semestre.

Emploi du temps

42 m

	Matin	Après-midi
Lundi	Starter pack Ida Ferrand	Édition et typographie David Braillon
Mardi	En mouvement Romain Descours	
	Portfolio numérique (S1) Keyvane Alinaghi ou Tomek Jarolim	
Mercredi	Chéri·e — Graphie Frédéric Vaësen	Open Space David Braillon et Frédéric Vaësen
Jeudi	9h30–11h00 Album Covers and Film Posters Stéphanie Mahieu	Portraits Valentine Solignac
	11h–13h 65 m² et plus Caroline Tron-Carroz et Mickaël Tkindt-Naumann	
Vendredi	9h00–11h00 Tendance motifs Fabrice Sabatier	Au choix 14h00–18h00 Images à réaction(s) Gilles Dupuis
	11h00–13h00 Faire ses gammes Gilles Dupuis	Échelle 1 Bruno Souêtre
		14h15–16h15 Médiation culturelle Diane Ducamp

Année 2

L'année 2 est composée de cours centrés sur des acquisitions techniques et méthodologiques fondamentales. Les ateliers en liberté du mercredi après-midi laissent place aux projets personnels, quand les 3 cours Hors les murs du vendredi après-midi sont au choix, en effectif mixte avec l'année 3. Un échange pédagogique international est possible à partir de février (entre 2 et 5 mois), et le stage professionnel est obligatoire en fin d'année. Le mardi après-midi est libre afin de développer l'autonomie de chacun·e : accès aux ateliers et au centre de documentation, prises de vues photo et vidéo en extérieur, approfondissement de travaux initiés en cours, projets personnels...

Coordination : Valentine Solignac

Starter pack
→ Ida Ferrand

Objectifs Appréhender le spectre des différentes techniques de gravure (taille douce, taille d'épargne, monotype, gaufrage...). Installer et transmettre les bons gestes et usages de l'atelier. Construire une pratique collective d'atelier.

Enseignement Au 1^{er} semestre, une série d'exercices pratiques (monotype et collagraphie, par exemple) permet de se familiariser avec les fondamentaux et la méthodologie propre aux techniques de gravure :

— la matrice, son travail et son statut singulier, par exemple dans le rôle d'intermédiaire qu'elle représente entre le geste et le produit de celui-ci

— les étapes techniques de l'impression : encrage de la matrice, préparation des papiers pour l'impression, réglage de la presse, gestion du cartonier, etc.

— ranger et nettoyer l'atelier, entretenir le matériel. De même, dans le champ de la taille d'épargne, un exercice d'impression bois à plaque perdue permet de prendre conscience du travail de projection nécessaire, du processus de planification des étapes et de l'expressivité propre au médium. Au 2nd semestre, l'enseignement se penche sur la dimension collective de l'estampe et investigate un pan méconnu du corpus gravé : la gravure dite de reproduction. Par ce biais, au cas par cas, sont abordées les techniques de tailles douces plus complexes (eau forte,

pointe sèche, aquarelle, etc.).
 Évaluation Régularité de la présence de l'étudiant·e et implication dans le fonctionnement et la vie de l'atelier. Lors de l'évaluation des travaux, seront pris en compte la compréhension des techniques abordées, l'expérimentation technique, le soin et la rigueur des réalisations.

Références

- Lorenza Salamon, *Comment regarder la gravure : Vocabulaire, Genres et Techniques*, Paris, Éditions Hazan, 2011
- Camille Jaquier, Florian Rodari, *Rien que pour vos yeux : petit traité des techniques de l'estampe*, Vevey : Musée Jenisch ; Zurich : Scheidegger & Spiess, 2019
- Ann d'Arcy Hughes, *Le grand livre de la gravure. Techniques d'hier à aujourd'hui*, Paris, Pyramyd, 2010
- Bill Fick, Beth Grabowski, *Manuel complet de gravure*, Paris, Eyrolles, 2009
- Emmanuel Pernoud, « Introduction », dans *Nouvelles de l'estampe* [En ligne], n° 267, 2022

Édition et typographie

→ David Braillon

Objectifs Atelier d'édition : de la création à la réalisation d'une édition papier. Mise en page/espace/ vocabulaire/grille/hierarchie de l'information/rapport image-texte/ choix typographique. Mise en place d'un processus de création incluant la photographie et la typographie. Prise en compte des fonctions et des supports papiers multiples, façonnages.

Atelier de création typographique modulaire : apprentissage des principes de la création typographique, utilisation des logiciels Glyphs et Font Self et de Générateur de polices fantaisie.

Enseignement À travers l'apprentissage des principes de la structuration d'informations et du travail sur l'image, l'étudiant·e réalise des éditions en tenant compte de la lisibilité, de l'intelligibilité, de la fonctionnalité liées au médium utilisé.

L'atelier est un lieu de découverte, d'émergence d'idées et de formes, notamment autour de la mise en résonance du texte et de l'image. Une réflexion est menée sur le statut des projets, leur destination, la forme appropriée, les options graphiques, les techniques et les matériaux mis en œuvre, leurs moyens de fabrication et de diffusion potentielle. Une exploration de la police de caractère fantaisie : sa destination, son utilisation, ses formes, ses options graphiques, les techniques et les matériaux mis en œuvre, ses moyens de fabrication et de diffusion potentielle. Le processus mis en place repose essentiellement sur l'expression créative de l'étudiant·e.

Évaluation Présentation collective des travaux. L'évaluation prend en compte : la curiosité, l'imagination, la diversité des recherches graphiques et typographiques, les propositions préalables à chaque réalisation (cahier de recherches), la multiplicité des références artistiques et la présence en atelier.

Références

- Jan Tschichold, *Livre et typographie*, Paris, Éditions Allia, 1994
- *L'aventure des écritures — la page*, cat. exp., Paris, Bibliothèque nationale de France, 1999
- Teal Triggs, *La Typographie expérimentale*, Paris, Thames & Hudson, 2004
- Jérôme Peignot, *Typoésie*, Paris, Imprimerie nationale, 1993
- Robert Kinross, *La Typographie moderne : Un essai d'histoire critique*, Paris, Éditions B42, 2012
- Karen Cheng, *Design typographique. Concevoir ses polices de caractères*, Paris, Eyrolles, 2006

En mouvement

→ Romain Descours

Objectifs Accompagnement dans la réalisation et l'écriture d'un projet construit avec le matériau vidéo. Il est question d'expérimenter, de tester les limites. L'étudiant·e est amené·e à faire des choix de

fabrication : objet filmique, bandes sonores, animations, dispositif d'installation ou de performance vidéo, visible à l'écran ou éclatée dans l'espace.

Enseignement Dans la continuité du cours Initiation à la vidéo, cet atelier propose d'explorer le médium audiovisuel dans son caractère polyvalent. Une succession d'images fixes, du mouvement, du son... Le matériau est malléable, propice à l'élaboration d'un processus d'écriture.

Évaluation Présentation et production régulière, documentation des étapes de réalisation sous la forme d'un montage vidéo qui explicite les étapes de travail ainsi que les enjeux, les recherches et les références.

Références

- Aurélien Froment, Camille Henrot, Barbara Matijevic et Giuseppe Chico, Francis Alÿs, Agnès Varda, Chris Marker, Ghérasim Luca, Jérôme Game...

Portfolio numérique (S1)

→ Keyvane Alinaghi et Tomek Jarolim

Objectifs Archiver, documenter les travaux des étudiant·es. Intégrer et mettre en page ces projets pour une publication web.

Enseignement Dans la continuité de l'atelier Webdesign et dans l'optique de faciliter la recherche du stage professionnalisant. Accompagnement des étudiant·es sur la publication de leurs travaux en ligne, en poursuivant l'acquisition des langages HTML/CSS et les possibilités offertes par les outils de code créatif sur navigateur avec P5js.

Évaluation Régularité de la présence de l'étudiant·e, propositions et recherche, maîtrise des outils enseignés, ponctualité dans les rendus de projets.

Références

- Jean-Michel Gériidan, Jean-Noël Lafargue, *Processing : Le code informatique comme outil de création*, Montreuil, Pearson, 2011
- John Maeda, *Design by Numbers*, Cambridge, MIT Press, 1999
- Julia Laub, Hartmut Bohnacker, Benedikt Groß, Claudius Lazzaroni, *Design génératif – Concevoir, programmer, visualiser*, Paris, Pyramyd, 2011

Chéri·e-Graphie

→ Frédéric Vaësen

Objectifs L'atelier initie à la pratique de la sérigraphie. Laboratoire d'expérimentations et de questionnements sur la fabrication et la portée des images, il permet d'aborder autant les problématiques de la couleur, du support que du multiple.

Enseignement Dans un premier temps, les étudiant·es élaborent un ensemble de recherches historiques sur la technique et les différents types de productions, afin de déterminer les enjeux de la sérigraphie. Les questions posées par le support et son économie : le processus technique implique de penser l'image dans sa finalité, les questions d'écologie, d'économies, de gestes, sont essentielles à acquérir. Expérimenter la matière, la couleur, la surface, le plan et leurs vibrations, les différents types d'images. Premiers prototypes et tirages. Dans un second temps, le projet *Unlimited* (à travers les usages d'un outil et d'une technique, ici la sérigraphie) interroge, déplace, met en circulation la valeur et le sens d'une archive iconographique ou d'une œuvre, notamment celle d'Andy Warhol. Il construit aussi une vision plus large et plus complexe de l'artiste, afin de proposer une nouvelle interprétation de son œuvre sérigraphique, sans cesser de s'inspirer de la libre appropriation des images du Pop Art et de leur pertinence contemporaine.

Évaluation **1^{er} semestre :**
Présentation d'une suite d'images destinées à un premier tirage, ainsi qu'un ensemble de recherches en lien avec une iconographie de types warholienne et d'un projet destiné à une série de tirages.

2nd semestre : Réalisation d'une édition (fanzine, poster...) en série limitée, numérotée, datée, accompagnée d'un nom et logo d'édition en vue d'une diffusion lors d'un salon d'édition.

Album Covers and Film Posters

→ Stéphanie Mahieu

Objectifs **En se penchant sur les pochettes d'album (1^{er} semestre) et affiches de films (2nd semestre) les plus célèbres, ainsi qu'aux styles graphiques qui y sont associés, mieux connaître l'histoire culturelle de la musique populaire et du cinéma anglo-saxon des XX^e et XXI^e siècles. Accéder à une pratique de la langue anglaise dynamique et vivante.**

Enseignement **Le cours de deuxième année continue d'être basé sur le principe d'enseignement de l'actualité de l'art et du design graphique en anglais plutôt que sur des cours de grammaire anglaise. Il suit les principes du *self-directed learning*, en adaptant les objectifs aux progrès réalisés en première année. À l'occasion de la sortie mi-2023 du film d'Anton Corbijn, *Squaring the Circle : the History of Hipgnosis*, les cours sont organisés en séances thématiques qui permettent d'aborder des questions plus générales d'histoire culturelle, telles que Londres et le Punk (et le graphiste Jamie Reid), Manchester et la New Wave (Peter Saville), Seattle et le Grunge (David Carson), New York, le Hip-Hop et le Street Art...**

Évaluation **Présentation régulière d'exposés oraux et de travaux écrits tout au long de l'année. Production d'un podcast en anglais.**

Références

- Greil Marcus, *Lipstick Traces: A Secret History of the 20th Century*, Cambridge, Harvard University Press, 1989
- Lee Campbell, « They found ways to do the impossible: Hipgnosis, the designers who changed the record sleeve for ever », *The Guardian* [en ligne], 3 juillet 2023

65m² et plus

→ Caroline Tron-Carroz et Mickaël Tkindt-Naumann

Objectifs **Former les étudiant-es à la recherche documentaire. Comprendre la nature des documents consultés et apprendre à tisser des liens avec les recherches plastiques et graphiques.**

Enseignement **La recherche commence par une discussion en centre de documentation qui aboutit au choix concerté d'un document (que ce soit un livre, une revue, un article, un DVD ou un podcast) en lien avec les centres d'intérêt de l'étudiant-e. Puis vient le travail d'analyse et de synthèse qui sera présenté en cours, partagé, discuté et mis en regard avec la création contemporaine.**

Évaluation **Participation active en cours, engagement dans le travail documentaire et dans la restitution orale et écrite.**

Références

- Le centre de documentation de l'Ésac et ses ressources à portée de main.

Portraits

→ Valentine Solignac

Objectifs **Acquérir et conforter les éléments fondamentaux de construction d'un travail photographique. Approfondir la question du rendu : impression, édition, accrochage. Initiation à la photographie argentique à travers le portrait puis réalisation d'un projet personnel autour de cette thématique, du choix du sujet au rendu.**

Enseignement **Dans la continuité de l'initiation à la photographie, approfondir différentes techniques de prise de vue. Donner à voir les images : sous forme éditoriale, questionner l'aspect narratif, le rythme, la mise en page, la réalisation d'une édition. Initiation à la photographie argentique, prise de vue et développement, lien à l'histoire de la photographie.**

Accompagnement et suivi dans la réalisation et le rendu d'un projet photographique personnel autour du portrait.

Évaluation **Présence, implication et avancement dans les divers projets, qualités techniques et plastiques mises en œuvre dans les rendus.**

Références

- Le portrait dans divers champs de la photographie (document, reportage, plastique, historique et contemporain). Entre autres : August Sander, Berenice Abbott, Robert Frank, Joel Meyerowitz, Judith Joy Ross, Charles Fréger, Martin Parr, Malick Sidibé, Richard Billingham, Thomas Struth, Valérie Jouve.

En rapprochement avec le cours Faire ses gammes. En partenariat avec le CRP/ Centre régional de la photographie (Douchy-les-Mines)

Tendance motifs

→ Fabrice Sabatier

Objectifs **Examiner de manière critique les enjeux majeurs de la communication numérique, notamment à travers les données (rôles et usages). Introduire le design graphique de recherche par le prisme de la collection et du corpus d'images.**

Enseignement **Le fil-rouge du cours est le « motif » (en tant qu'ensemble d'attributs communs à plusieurs objets), qui est abordé à travers les données numériques et les corpus d'images. Dans un premier temps, il permet d'introduire des notions de culture numérique et d'usages des données dans la construction de motifs, de tendances et de profils. Le cours suit notamment les data à travers leur captation économique, la « curation » algorithmique de l'information ou les intelligences artificielles. Dans un second temps, les motifs sont cherchés « entre » les images de collections ou de corpus. Il s'agit de comprendre ce que les méthodes du graphisme (composition, hiérarchisation, etc.) peuvent faire apparaître comme significations ou ce qu'elles peuvent générer comme connaissances.**

Évaluation **Participation active en cours, présentation d'un exposé oral sur une figure invisibilisée ou méconnue du design graphique et remise d'une synthèse graphique et approfondie du cours.**

Références

- Isabelle Bruno, Emmanuelle Didier, Julien Prévieux (dir.), *Statactivism. Comment lutter avec des nombres*, Paris, La Découverte, 2014
- Dominique Cardon, *Culture numérique*, Paris, Presses de SciencePo, 2019
- Lev Manovich, *Le langage des nouveaux médias*, Dijon, Les Presses du réel, 2010
- Anthony Masure, *Design sous artifice : la création au risque du machine learning*, Genève, HEAD – Publishing, 2023
- Aby Warburg, *L'Atlas Mnémosyne*, Paris, L'Équarquillé, 2019.

Faire ses gammes. Multiplier les tentatives/rater mieux

→ Gilles Dupuis

Objectifs Le graphisme est une pratique artistique qui utilise de nombreuses techniques et médiums qu'il convient de maîtriser. Il est donc nécessaire de s'entraîner avec certains éléments typographiques et iconographiques pour enrichir son vocabulaire et développer ainsi son écriture individuelle.

Enseignement Par différents rythmes de travail (projet long et projets courts), l'étudiant·e produit des séries de réponses graphiques pertinentes.

Évaluation Analyse et compréhension des sujets. Évolution et pertinence dans les étapes de travail. Accrochage et présentation collective des travaux. Présence en atelier et ponctualité des rendus de projets.

Références

Alexandre Rodtchenko, Herbert Bayer, Johannes Itten, Marcel Jacno, Robert Massin, Pierre Faucheux, Paul Cox, Milton Glaser, Ed Fella, Paul Rand, Roman Cieslewicz, Claude Baillargeon, Joseph Müller-Brockmann, Hans Hillmann, Ronald Curchod, Pierre di Sciallo, James Victore, Térésa Sdravovich, Richard Niessen, Peter Bankov, Michel Quarez, Pierre Bernard, April Greiman, Jan Tschichold, Neville Brody, Paula Scher, Herb Lubalin, Otl Aicher, Saul Bass, Raymond Savignac, Grapus, Ralph Schraivogel, Cassandre, Shigeo Fukuda, Roger Excoffon, Wim Crouwel, Paula Troxler, Étienne Robial, Frédéric Teschner, Jean-Michel Folon, Catherine Zask, Erich Brechbühl, Helmo, Fleixen, Wolfgang Weingart, Armin Hofmann, Seymour Chwast, Saul Steinberg, Tomi Ungerer, John Heartfield, les M/M, Frieder Grindler.

HORS LES MURS Un cours au choix

Images à réaction(s)

→ Gilles Dupuis

Objectifs S'interroger et créer des images d'une actualité proche ou lointaine, en confrontant les langages du dessin de presse et du design graphique. Les problématiques liées à la production en temps réel et à la diffusion de ce type d'expression sont au programme de l'atelier.

Enseignement Plusieurs interrogations sont développées : les formes de représentations des idées par l'illustration et le dessin ; la nature et les usages du dessin de presse ; les rapports entre le dessin de presse et l'affiche ; le rapport texte/image ; la diffusion de ces images. Travaux hebdomadaires montrés sur un espace dédié (Instagram) et un journal mural. L'écoute des radios, la lecture assidue de la presse et des réseaux de distribution de l'information (réseaux sociaux) sont plus que nécessaires. Thématique annuelle : « Il y a plus de saisons... » ou la météo n'est pas le climat.

Cette année, nous travaillerons dans et hors les murs du théâtre, aux alentours proches, en usant de typographies, d'infographies et d'illustrations, en nous adossant à l'une des thématiques de la saison 2023/2024. Dans le même temps, nous installerons une exposition d'affiches du concours « Les changements climatiques » de la Société des designers graphiques du Québec (SDGQ) et Marc H. Choko.

Évaluation Évaluations continues et semestrielles. Progression et pertinence des propositions. Régularité de la présence, ponctualité dans les rendus de projets. Curiosité, réactivité, recul, concentration, pertinence et

impertinence, maîtrise des outils graphiques sont également requis.

Références

- Camille Etienne, *Pour un soulèvement écologique. Dépasser notre impuissance collective*, Paris, Seuil, 2023
- Documentaires et fictions : *Animal* (Cyril Dion, 2021), *I am Greta* (Nathan Grossman, 2020), *Avant le déluge* (Fisher Stevens, 2016), *Dark Waters* (Todd Haynes, 2019), *Demain, une vérité qui dérange* (Davis Guggenheim, 2006), *La forêt d'émeraude* (John Boorman, 1985), *Soleil vert* (Richard Fleischer, 1973), *Okja* (Bong Joon Ho, 2017), *Cowspiracy* (Kip Andersen et Keegan Kuhn, 2014), *Le Monde sans Monsanto* (Marie-Monique Robin, 2008), *Trashed* (Candida Brady, 2012), *Goliath* (Frédéric Tellier, 2021), *Wall-E* (Andrew Stanton, 2008), *Princesse Monoké* (Hayao Miyazaki, 2007), *Koyaanisqatsi* (Godfrey Reggio, 1982), *Sur le front* (documentaires en streaming)...
- **ÉNERGIES DÉSEPOIRS** — *Un monde à réparer* : exposition (Centquatre, 2021) et catalogue d'exposition (coéd. Éditions deux-cent-cinq, École urbaine de Lyon, 2021).

En partenariat avec le Théâtre de Cambrai et le Concours d'affiches de la Société des designers graphiques du Québec.

Échelle 1

→ Bruno Souêtre

Objectifs Expérimenter et maîtriser un ensemble de fondamentaux en design graphique : système graphique, mise en page, typographie, images... Démontrer une capacité à définir et s'approprier un sujet. Établir des connexions avec les autres disciplines dispensées dans l'école.

Enseignement Bienvenue...

Welcome... Welkom...

Tout au long de l'année, Échelle 1 prend en charge la communication de certains événements de l'école (conférences, portes ouvertes, expositions des diplômés...). Petite mise en bouche des contraintes liées à une commande de design graphique, *Échelle 1* est l'occasion de développer sa pratique pour accueillir en images nos invité·es. La qualité et les impératifs de rendus sont donc de rigueur. Toutes les propositions sont présentées à l'oral

sous forme de maquettes imprimées avec une note d'intention (textes et images).

En fin d'année, chaque étudiant·e aura à produire une édition qui reprend l'ensemble des images produites.

Évaluation Participation et engagement dans les projets, présentation orale et écrite, qualité des rendus. Les séances collectives représentent plus de la moitié de l'évaluation.

Références

- Steven Heller, *De Merz à Emigre et au-delà : graphisme et magazines d'avant-garde au XX^e siècle*, Paris, Phaidon, 2005
- Richard Hollis, *Le Graphisme de 1890 à nos jours*, Paris, Thames & Hudson, éd. rev. et augm., 2004
- Jean-Luc Dusong, Fabienne Siegwart, *Typographie, du plomb au numérique*, Paris, Larousse-Bordas, 1996
- Annick Lantenois, *Le vertige du funambule*, Paris, coéd. B42, Cité du design, 2010
- Alice Twemlow, *À quoi sert le graphisme*, Paris, Pyramyd, 2007
- Revues *Signes*, *Eye*, *Back Cover*

Exploration urbaine, graffiti anciens et outils graphiques contemporains {Médiation culturelle}

→ Diane Ducamp et Lucile Bataille

Objectifs Ce cours commun avec l'Institut Société et Humanités (ISH) donne des compétences à la fois culturelles, scientifiques, techniques et pratiques, dans le but de créer des contenus et des outils graphiques de médiation culturelle. Les étudiant·es travaillent en équipe mixte (université/école d'art), les enseignements se répartissent entre plusieurs lieux : université, école d'art et sites délocalisés en centre-ville. Sont bienvenus : la curiosité et l'intérêt pour le patrimoine, l'exploration urbaine, la transmission envers les publics, le goût pour le travail en équipe.

Enseignement **Le terrain d'exploration proposé est celui des graffiti historiques (inscriptions lapidaires) situés dans plusieurs endroits de la ville de Cambrai (galeries souterraines de la citadelle, carrières, clochers) faisant le lien entre la trace, le témoignage personnel et l'histoire générale.**

1^{er} semestre : Apports théoriques et sensibilisation aux techniques de médiation culturelle, à travers des cours à l'université et des visites sur sites dans la ville. Axes principaux : connaissance des publics et des structures de médiation (jeune public, public dit empêché, public familial, habitants, touristes, professionnels/éducation nationale, éducation populaire, résidences-mission, office de tourisme), travail de recherche documentaire, transmission, construire un projet de médiation culturelle (identifier, sélectionner et analyser avec esprit critique diverses ressources dans son domaine de spécialité pour documenter un sujet et synthétiser ces données en vue de leur exploitation), apprentissage des techniques de médiation culturelle en fonction de l'œuvre et du contexte de présentation (visite guidée/autonome, exposition, atelier, etc.).

2nd semestre : Expérience pratique et conception/réalisation de supports de médiation : création d'outils de médiation culturelle en vue de faire comprendre l'œuvre ou l'objet d'étude ; réalisation de prototypes. Puis mise en situation auprès d'un public : mise en application des techniques de médiation culturelle (médiation guidée/autonome) ; expérimentation, laboratoire de production d'outils, analyse, évaluation de la médiation auprès d'un public.

Évaluation **S1 : Évaluation de la proposition finale par groupe (ISH/Ésac). Présentation de la proposition à travers deux formats : un dossier intermédiaire (contexte historique, topographique, artistique) et un exposé oral (cahier des charges de l'outil).**

S2 : Présentation de l'outil graphique de médiation. Évaluation de l'adéquation du message transmis en lien avec le public choisi, la contemporanéité, l'aboutissement, l'originalité graphique du projet. Capacité du groupe de travail à exprimer des choix argumentés en vue de la mise en situation face à un public réel.

En partenariat avec Le Labo (Cambrai, Ville d'art et d'histoire) et l'UPHF (licence Harpe : histoire, archéologie, patrimoine, environnement)

Workshops

Du 4 au 8 mars 2024

24h CHRONO

→ Melek Zertal

Objectifs **Réaliser un livre – ou une collection de livres – en moins d'une semaine.**

Enseignement **Suivant le concept des 24 heures de la BD, nous allons produire un projet de 24 pages en 24 heures au sein de l'école. Mi-camping, mi-travail, il faudra surpasser la fatigue pour aller au bout de ce projet. Les étudiant·es devront également décider de la direction artistique du projet commun en prenant en compte les contraintes principales du temps et de la fatigue. La réalisation physique des livres aura lieu les deux derniers jours du workshop. Dormez bien le week-end d'avant !**

Dans le cadre du programme Inventer son travail.

Du 22 au 26 avril 2024

Journal & café du matin

→ Melek Zertal

Objectifs **Produire un journal entier à partir d'articles du magazine d'investigation bruxellois Médor.**

Enseignement **Plusieurs articles seront à votre disposition – choisis par vos soins ou curatés par l'équipe de Médor –, à partir desquels vous réaliserez des illustrations de presse. Nous travaillerons sur le travail de l'image en rapport au texte, tout en veillant à ce qu'il n'y ait pas de redondance entre les deux. Vous vous occuperez de la direction artistique du journal, de sa mise en page, ainsi que de sa réalisation.**

Grille de crédits

Enseignements	S3	S4
Pratiques plastiques : méthodologie de projet, technique et mises en œuvre	16	14
Histoire, théorie des arts et langue étrangère	8	8
Recherches et expérimentations	2	4
Stage*, expérimentation des milieux de création et de production	/	/
Bilan**	4	4
Total crédits	30	30

(*) Le stage professionnel (en France ou à l'étranger), d'une durée totale minimale d' 1 mois, peut être réalisé en plusieurs périodes. Il se déroule à la fin du semestre 3 ou au cours du semestre 4, 5 ou 6. Les crédits sont attribués au semestre 6.

(**) Le bilan est effectué collégalement. Il évalue en particulier le choix des travaux, la qualité de l'accrochage, la maturité du travail en fin de semestre.

Emploi du temps

	Matin	Après-midi
Lundi		Complicités Ida Ferrand
Mardi	9h00–11h00 Objet de recherche (RDV individuel) Caroline Tron-Carroz	ARC au choix Opéra Romain Descours et Caroline Tron-Carroz
	11h00–13h00 Expérimentations artistiques, odysées et science-fiction Caroline Tron-Carroz	Ceci n'est pas un jeu Keyvane Alinaghi
Mercredi	Atelier Spécimen David Braillon	Interstices Gilles Dupuis
		Open Space David Braillon et Frédéric Vaësen
Jeudi	Par demi-groupe Territoire Valentine Solignac	Technostalgia Stéphanie Mahieu
	Roc-Club Frédéric Vaësen	
Vendredi	9h00–11h00 ZINES Gilles Dupuis	Au choix 14h00–18h00 Images à réaction(s) Gilles Dupuis
	11h00–13h00 Regarder imaginer performer (le monde) Fabrice Sabatier	Échelle 1 Bruno Souêtre
	Suivi du projet plastique (RDV individuel, à partir du 1^{er} avril) Bruno Souêtre	14h15–16h15 Médiation culturelle Diane Ducamp
		16h00–18h00 Objet de recherche (RDV individuel) Fabrice Sabatier

52 m

Année 3

Année diplômante, lors de laquelle les projets deviennent plus ambitieux et complexes... Certains donnant lieu à des restitutions publiques dans ou hors de l'école, en suivant des démarches individuelles ou collectives. Les 3 cours Hors les murs du vendredi après-midi sont au choix, en effectif mixte avec l'année 2. Les 2 ARCs sont au choix. Le lundi matin est libre afin de développer l'autonomie de chacun·e : accès aux ateliers, prises de vues photo et vidéo en extérieur, approfondissement de travaux initiés en cours, projets personnels...

Coordination : Keyvane Alinaghi

Complicités

→ Ida Ferrand

Objectifs Entretien un rapport direct au médium et à sa matérialité, plus généralement comprendre l'exploration technique, l'attention portée aux outils et aux machines comme autant de ressources pour forger une pratique émancipée.

Enseignement La gravure (dans toute la diversité de ses techniques) est singulière dans l'engagement physique, conceptuel, et plus largement dans le rapport direct à la matérialité et à la sensualité des choses (papiers, encres, matrices...) qu'elle induit. Il s'agit de mettre à profit l'espace temps de l'atelier pour comprendre les possibilités d'usages et d'expériences de ce lieu et placer l'exploration et l'expérimentation au centre de la pratique. Une attention est portée à la question des outils (physiques comme digitaux) et aux machines

(mécaniques comme numériques) en mêlant les techniques traditionnelles de l'estampe (taille douce et taille d'épargne) aux technologies numériques (gravure assistée par C.N.C. ou laser, impressions numériques, dessins au traceur, etc.). Cette démarche s'inscrit dans et prolonge une tradition et une histoire de la gravure qui n'a jamais négligé la question de la technique et surtout de son évolution. Ce cours sera l'occasion de mener cette recherche avec recul et dans une perspective informée par les crises écologiques et sociales.

Évaluation Régularité de la présence et implication dans le fonctionnement et la vie de l'atelier. Présentation de la recherche en fin de chaque semestre. Sont alors pris en compte la qualité et l'inventivité des propositions et des expérimentations ainsi que la réflexion engagée autour de la pratique.

Références

- Lorenza Salamon, *Comment regarder la gravure : Vocabulaire, Genres et Techniques*, Paris, Éditions Hazan, 2011
- Camille Jaquier, Florian Rodari, *Rien que pour vos yeux : petit traité des techniques de l'estampe*, Vevey : Musée Jenisch ; Zurich : Scheidegger & Spiess, 2019
- Anni Albers, *En tissant, en créant*, Paris, Flammarion, 2021
- Revue *Back Office* n° 1 (2017) et en particulier l'article de Sophie Fétro, « *Œuvrer avec les machines numériques* »

Objet de recherche

→ David Braillon,
Fabrice Sabatier
et Caroline Tron-Carroz

Objectifs Investir pleinement un sujet à partir d'une analyse précise d'images. Présenter à l'oral les différentes étapes du travail, développer une réflexion à l'écrit pour produire un « objet de recherche ».

Enseignement Le DNA est accompagné d'un écrit qui prend la forme cette année d'un « objet de recherche » fondé sur l'analyse d'images de différentes natures. Le suivi régulier tout au long de l'année aide l'étudiant·e à ouvrir son champ de références autour d'une question ou d'un sujet qui l'anime et à déployer une réflexion écrite personnelle à partir d'images.

Évaluation Suivi régulier des recherches sous forme de rendez-vous individuels : engagement dans le sujet, progression de l'écriture et prise en compte des conseils et des relectures. Production graphique de « l'objet de recherche ».

Références

Voir les écrits de DNA des présentes années au centre de documentation de l'Ésac.

Expérimentations artistiques, odyssées et science-fiction

→ Caroline Tron-Carroz

Objectifs Appréhender les pratiques artistiques de différentes natures qui interrogent la place des sciences, de la technologie et le recours à la fiction dans nos sociétés contemporaines. Élargir le champ des références, synthétiser les idées et affirmer un point de vue aussi bien à l'oral qu'à l'écrit.

Enseignement À travers l'étude d'exemples concrets et ciblés d'artistes, de textes et d'expositions, les cours entendent apporter des éclairages sur la complémentarité des démarches et des discours qui questionnent les relations entre l'art, la science, la technologie et la fiction. Une attention particulière est portée aux connexions entre les pratiques plastiques, graphiques, numériques et la littérature.

Évaluation Participation active en cours, engagement à l'oral (exposés thématiques, questions/débats) et travail écrit (analyse de textes et notes de lecture).

Références

- Jean-Paul Fourmentraux (dir.), *Art et science*, Paris, CNRS Éditions, coll. Les essentiels d'Hermès, 2019
- Ian Larue, *Libère-toi cyborg ! Le pouvoir transformateur de la science-fiction féministe*, Paris, Éditions Cambourakis, 2018
- *Le roman de la science, voyages extraordinaires*, cat. exp., Nantes, bibliothèque et Château de Nantes, 2001
- *S.F. art, science & fiction*, cat. exp., Hornu, Musée des arts contemporains du Grand-Hornu, 2013
- *La fabrique du vivant. Mutations créations*, cat. exp., Paris, Centre Pompidou 2019
- *Les portes du possible. Art et science-fiction*, cat. exp., Metz, Centre Pompidou, 2023
- *ReS Futuræ*, revue d'études sur la science-fiction [En ligne : <https://journals.openedition.org/resf/>]

Atelier Spécimen

→ David Braillon

Objectifs Expérimentations/ recherches autour de la création de la typographie fantaisie.

Enseignement Apprentissage des principes de la création de typographie fantaisie. Utilisation des logiciels Glyphs et Font Self. L'atelier est un lieu de découverte, d'émergence d'idées, de formes typographiques. Une réflexion sur le statut de la police de caractère fantaisie, sa destination, son utilisation, les techniques, ses moyens de fabrication et de diffusion potentielle. Le processus mis en place repose essentiellement sur l'expression créative de l'étudiant·e.

Évaluation Présentation collective des travaux. L'évaluation prend en compte la curiosité, l'imagination, la diversité des recherches typographiques et des propositions préalables à chaque réalisation (cahier de recherches), la multiplicité des références artistiques et la présence en atelier.

Références

- Karen Cheng, *Design typographique. Concevoir ses polices de caractères*, Paris, Eyrolles, 2006
- Dimitris Kottas, *Créativité graphique: design graphique*, Barcelone, Links Books, 2013
- Shirley Surya, Tan Li-Juen, *Typomofo: Type Morphing into Forms*, Singapore, Page One, 2009
- Steven Heller, Gail Anderson, *Nouvelle typographie ornementale à l'ère du numérique*, Paris, Thames & Hudson, 2010
- Steven Heller, Louise Fili, *Stencil Type*, Londres, Thames & Hudson, 2017

Interstices

→ Gilles Dupuis

Objectifs Création d'expositions et d'interventions graphiques sur des mini-supports d'affichage dans des espaces à combler en intérieur ou en extérieur. Un entre-deux où cohabitent des créations de signes

graphiques qui seront portées par du mobilier pensé et fabriqué dans nos ateliers.

Enseignement Ces projets d'expositions et d'interventions humbles se découpent en deux temps : le premier consiste à travailler à partir de contenus préexistants pour se concentrer sur la mise en forme, en prenant en compte les contraintes des lieux de monstrations. Le second, à partir d'une thématique, où l'élève doit concevoir des contenus inédits qui s'adressent à des publics différents tout en se confrontant à l'espace public. Ce « dedans dehors » permet également d'enrichir la discipline « graphisme » en croisant d'autres pratiques du champ de la création enseignées à l'école.

Évaluation Progression et pertinence des propositions. Régularité de la présence, ponctualité dans les rendus de projets. Curiosité, réactivité, recul, concentration, pertinence et impertinence, maîtrise des outils graphiques sont également requis.

En collaboration avec l'atelier Open Space. En partenariat avec la Ville de Cambrai.

Territoire

→ Valentine Solignac

Objectifs Explorer le territoire. Analyser, cerner et définir une problématique en un lieu donné, la traiter en photographie. Mettre en œuvre les acquis de construction d'un travail photographique et approfondir la présentation.

Enseignement Réponse photographique à un sujet court sur la notion de territoire, pour ensuite développer un travail plus long et personnel. Circonstances de résidences : analyser, cerner et définir une problématique, la traiter

en photographie. Approfondir, questionner et expérimenter la monstration. Accompagnement et suivi des projets.

Évaluation Présence, implication et avancement dans les divers projets, qualités techniques et plastiques mises en œuvre dans les rendus.

Références

Des premières missions photographique à des travaux de résidence contemporains sur des territoires variés, lien avec des expositions en cours et références adaptées au projet individuel autour de la question du territoire.

En partenariat avec le CRP/ Centre Régional de la Photographie (Douchy-les-Mines).

Roc-Club

→ Frédéric Vaësen

Objectifs **Roc-Club** aborde de manière progressive les différents aspects de l'exposition en familiarisant les étudiant·es à une réflexion sur les modalités de leur passage du travail en atelier à la monstration publique. Il s'agit de confronter leur propre pratique à différents protocoles et dispositifs en usage, et d'aborder au passage quelques grandes questions, telles celles du montage, de la scénographie, de l'installation ou des outils de médiation. Roc-Club tend alors à aider l'étudiant·e à décroquer ses productions en lui proposant des points de vue transversaux sur les modalités (techniques d'accrochage, display) et les pratiques actuelles de l'exposition, en l'accompagnant dans la mise en œuvre d'un projet dans les vitrines de l'école, et par conséquent en l'aidant à imaginer son installation du DNA.

Enseignement En s'inspirant d'une exposition récente, qu'elle soit monographique ou thématique, les étudiant·es imaginent une installation dans la vitrine de l'école.

Ce projet propose de s'interroger autant sur les enjeux conceptuels, formels ou critiques d'une exposition que de restituer, en les réinventant, les caractères constitutifs de celle-ci. C'est-à-dire évaluer les questions liées à la présentation d'une œuvre, sa mise en espace (dans un musée, une galerie ou un lieu alternatif...), sa communication et sa médiation, mais aussi la manière dont une exposition peut-être réinterprétée dans l'enceinte de l'école.

Évaluation Exigence et engagement dans la recherche, les productions et la diffusion. Participation au programme d'expositions dans la vitrine de l'école.

Technostalgia

→ Stéphanie Mahieu

Objectifs À travers l'étude en anglais de techniques photographiques anciennes et leur usage par des photographes contemporain·es, il s'agit pour les étudiant·es de pouvoir accéder à une pratique active de la langue anglaise, afin d'être capable de présenter son travail de manière efficace et compréhensible à des interlocuteurs non-francophones.

Enseignement À partir de la troisième année, l'optique de l'enseignement de/en anglais est inspirée de la méthode EMI (*English as a Medium of Instruction*) : l'anglais est ici considéré comme la langue d'enseignement et de communication de l'art et du design, plutôt que d'être enseigné en tant que tel. Pour l'année 2023-24, l'accent est mis sur la technostalgie en photographie, c'est-à-dire la fascination pour des techniques photographiques pré-numériques, que ce soit la photo argentique, l'infra-rouge, le polaroid, ou encore

le cyanotype, l'autochrome, le daguerréotype ou le photogramme de manière plus générale, sur les questions de collections d'archives photographiques.

Le cours s'organise autour de séances thématiques centrées sur une technique en particulier, reprenant le même principe qu'en première et deuxième années : une lecture commentée d'article, complétée par le visionnage d'une ou plusieurs vidéos relatives au même sujet, notamment la présentation de photographes contemporain·es utilisant des techniques anciennes, tel·les Peter Funch, Adam Fuss ou Emma Stibbon. La production de textes écrits de commentaire et d'analyse de ces films sera proposée, afin d'accéder à un niveau plus soutenu de langage en anglais écrit. Au 2nd semestre, les étudiant·es travaillent également sur la rédaction de leur objet de recherche en anglais.

Évaluation Présentation régulière d'exposés oraux et de travaux écrits tout au long de l'année. Production d'une vidéo en anglais.

Références

Tim Van der Heijden, « Technostalgia of the Present: From Technologies of Memory to a Memory of Technologies », *NECSUS. European Journal of Media Studies* [En ligne], 16 novembre 2015.

Regarder imaginer_performer (le monde)

→ Fabrice Sabatier

Objectifs Percevoir les points de vues situés et les enjeux politiques qui peuvent se loger dans les « images-outils » et questionner les représentations à travers lesquelles nous construisons des connaissances. Expérimenter des méthodes narratives et spéculatives pour accompagner des façons singulières de penser le graphisme.

Enseignement **Le cours porte sur la performativité des « images-outils »** telles que les diagrammes, les cartes, les visualisations de données. À travers cette étude, il s'agit de questionner ce que « font » les images et les imaginaires que le design graphique façonne. Le cours aborde des notions de design d'information, de sémiologie graphique, de gestalt, de cartographie sensible ou radicale avec une perspective féministe et décoloniale. Par extension, il s'intéresse aux pratiques spéculatives (design et narration) et interroge le graphisme d'aujourd'hui en explorant les possibles pour demain.

Évaluation Participation active en cours, restitution d'exercices graphiques et/ou d'écriture initiés en classe.

Références

- Jacques Bertin, *La graphique*, Bruxelles, Zones sensibles, 2017
- Catherine D'Ignazio, Lauren Klein, *Data Feminism*, Cambridge, MIT Press, 2020
- kollektiv orangotango+ (ed.), *This is not an atlas*, Bielefeld, transcript Verlag, 2018
- Edward Tufte, *Envisioning Information*, Cheshire, Graphics Press LLC, 2006
- Nephys Zwer, Philippe Rekeawicz, *Cartographie radicale*, Paris, La Découverte, 2021

ZINES

→ Gilles Dupuis

Module complémentaire (2h) de création de récits ludiques sur des formats ouverts. Ces éditions régulières seront imprimées sur les copieurs et le duplicateur Riso de l'école.

Dans le cadre du programme Inventer son travail.

Suivi du projet plastique (à partir du 1^{er} avril)

→ Bruno Souêtre

Enseignement Rendez-vous individuels.

ATELIERS RECHERCHE & CRÉATION

Un atelier au choix

Opéra

→ Romain Descours et Caroline Tron-Carroz

Objectifs Réaliser un projet qu'il soit vidéo, filmique, sonore, photographique ou performé, montré en avril 2024 à l'Opéra de Lille.

Enseignement Le travail commence par une discussion avec Maëlle Dequiedt (metteuse en scène) et Simon Hatab (dramaturge) pour comprendre comment a été pensée la réinterprétation du *Stabat Mater*, une œuvre musicale baroque composée par Domenico Scarlatti en 1714-1719. Le travail d'atelier s'appuie ainsi sur la thématique du spectacle et propose d'en offrir une « réponse » sous la forme d'une vidéo, d'un dispositif sonore, graphique, photographique ou d'une performance. Tous les projets seront présentés collectivement à l'Opéra de Lille, les soirs de la représentation du spectacle dans des espaces dédiés.

Évaluation Production et présentation régulière de l'avancée du travail aux enseignant·es de l'ARC mais aussi aux personnalités extérieures (membres du spectacle et aux équipes de l'Opéra). Réalisation d'un carnet de recherche (vidéo, sonore,...) qui documente les différentes étapes du projet mais aussi les références. Réalisation d'une fiche technique, de cartels et d'un livret pour l'exposition. Explication de son travail auprès du public de l'Opéra. Restitution numérique qui rend compte de l'ensemble du projet, de sa conception à sa réalisation.

Références

Voir les sites internet précédents de l'ARC, en ligne sur www.esac-cambrai.net

En partenariat avec l'Opéra de Lille.

Ceci n'est pas un jeu

→ Keyvane Alinaghi

Objectifs Utiliser les supports de diffusion low tech pour penser la création graphique contemporaine.

Enseignement L'atelier propose une expérience de création via les dispositifs de diffusion. Comment penser l'image graphique contemporaine avec des supports contraints par une faible définition, une colorimétrie restreinte, une petite surface d'émission. Sur la base de consoles de jeux portables datant des années 1990, les étudiant·es réalisent des images et des scénarios contemporains en décalage avec la fonction première de ces objets.

Évaluation Contrôle continu : régularité de la présence de l'étudiant·e, propositions et recherche, maîtrise des outils enseignés, ponctualité dans les rendus de projets.

Références

• Balzerani Margherita, « Déjouer le jeu : Réappropriation et détournement de l'univers de jeux vidéo dans la création contemporaine », *L'Évolution Psychiatrique*, n° 71, 2006

• Jean-Louis Boissier (dir.), *Jouable : Art, jeu et interactivité*, coéd. HEAD (Genève), ENSAD (Paris), CIREN (Paris), Centre Image (Genève), 2004

• Antonin Fourneau, Douglas Edric Stanley, *BookNIAROF*, Paris, 19-80 éditions, 2017

HORS LES MURS

Un cours au choix

Images à réaction(s)

→ Gilles Dupuis

Objectifs S'interroger et créer des images d'une actualité proche ou lointaine, en confrontant les langages du dessin de presse et du design graphique. Les problématiques liées à la production en temps réel et à la diffusion de ce type d'expression sont au programme de l'atelier.

Enseignement Plusieurs interrogations sont développées dans l'atelier : les formes de représentations des idées par l'illustration et le dessin ; la nature et les usages du dessin de presse ; les rapports entre le dessin de presse et l'affiche ; le rapport texte/image ; les questions de la diffusion de ces images. Travaux hebdomadaires montrés sur un espace dédié (Instagram) et un journal mural. L'écoute des radios, la lecture assidue de la presse et des réseaux de distribution de l'information (réseaux sociaux) sont plus que nécessaires. Thématique annuelle : « Il y a plus de saisons... » ou la météo n'est pas le climat.

Cette année, nous travaillerons dans et hors les murs du théâtre, aux alentours proches, en usant de typographies, d'infographies et d'illustrations, en nous adossant à l'une des thématiques de la saison 2023/2024 du théâtre de Cambrai. Dans le même temps, nous installerons une exposition d'affiches du concours « Les changements climatiques » de la Société des designers graphiques du Québec (SDGQ) et Marc H. Choko. **Évaluation** Progression et pertinence des propositions. Régularité de la présence, ponctualité dans les rendus de projets. Curiosité, réactivité,

recul, concentration, pertinence et impertinence, maîtrise des outils graphiques sont également requis.

Références

Voir p.47

En partenariat avec le Théâtre de Cambrai et le Concours d'affiches de la Société des designers graphiques du Québec.

Échelle 1

→ Bruno Souétre

Objectifs Expérimenter et maîtriser un ensemble de fondamentaux en design graphique : système graphique, mise en page, typographie, images... Démontrer une capacité à définir et s'approprier un sujet. Établir des connexions avec les autres disciplines dispensées dans l'école.

Enseignement Bienvenue...

Welcome... Welkom...

Tout au long de l'année, Échelle 1 prend en charge la communication de certains événements de l'école (conférences, portes ouvertes, expositions des diplômés...). Petite mise en bouche des contraintes liées à une commande de design graphique, Échelle 1 est l'occasion de développer sa pratique pour accueillir en images nos invité·es. La qualité et les impératifs de rendus sont donc de rigueur. Toutes les propositions sont présentées à l'oral sous forme de maquettes imprimées avec une note d'intention (textes et images). En fin d'année, chaque étudiant·e produit une édition qui reprend l'ensemble des images produites.

Évaluation Participation et engagement dans les projets, présentation orale et écrite, qualité des rendus. Les séances collectives représentent plus de la moitié pour l'évaluation.

Références

Voir p.49

Exploration urbaine, graffiti anciens et outils graphiques contemporains {Médiation culturelle}

→ Diane Ducamp
et Lucile Bataille

Objectifs Ce cours commun avec l'Institut Société et Humanités (ISH) donne des compétences à la fois culturelles, scientifiques, techniques et pratiques, dans le but de créer des contenus et des outils graphiques de médiation culturelle.

Les étudiant·es travaillent en équipe mixte (université/école d'art), les enseignements se répartissent entre plusieurs lieux : université, école d'art et sites délocalisés en centre-ville. Sont bienvenus : la curiosité et l'intérêt pour le patrimoine, l'exploration urbaine, la transmission envers les publics, le goût pour le travail en équipe.

Enseignement Le terrain d'exploration proposé est celui des graffiti historiques (inscriptions lapidaires) situés dans plusieurs endroits de la ville de Cambrai (galeries souterraines de la citadelle, carrières, clochers) faisant le lien entre la trace, le témoignage personnel et l'histoire générale. **Semestre 1 :** Apports théoriques et sensibilisation aux techniques de médiation culturelle, à travers des cours à l'université et des visites sur sites dans la ville. **Axes principaux :** connaissance des publics et des structures de médiation (jeune public, public dit empêché, public familial, habitants, touristes, professionnels/éducation nationale, éducation populaire, résidences-mission, office de tourisme), **travail de recherche documentaire, transmission, construire un projet de médiation culturelle (identifier, sélectionner et analyser avec esprit critique diverses ressources dans son domaine de spécialité pour documenter un sujet et synthétiser**

ces données en vue de leur exploitation), apprentissage des techniques de médiation culturelle en fonction de l'œuvre et du contexte de présentation (visite guidée/ autonome, exposition, atelier, etc.). **Semestre 2 :** Expérience pratique et conception/réalisation de supports de médiation : création d'outils de médiation culturelle en vue de faire comprendre l'œuvre ou l'objet d'étude ; réalisation de prototypes. Puis mise en situation auprès d'un public : mise en application des techniques de médiation culturelle (médiation guidée/autonome) ; expérimentation, laboratoire de production d'outils, analyse, évaluation de la médiation auprès d'un public.

Évaluation **Semestre 1 :** Évaluation de la proposition finale par groupe (ISH/Ésac). Présentation de la proposition de médiation envisagée pour la mise en valeur des graffiti, à travers deux formats : un dossier intermédiaire (présentation du contexte historique, topographique, artistique + pistes de médiation) ; un exposé oral présentant le cahier des charges du projet de médiation qui sera mis en œuvre lors du workshop. **Semestre 2 :** Présentation de l'outil graphique de médiation, produit par groupe de travail. Évaluation de l'adéquation du message transmis en lien avec le public choisi, la contemporanéité, l'aboutissement, l'originalité graphique du projet. **Capacité du groupe de travail à exprimer des choix argumentés en vue de la mise en situation de l'outil de médiation face à un public réel.**

En partenariat avec Le Labo (Cambrai, Ville d'art et d'histoire) et l'UPHF (licence Harpe : histoire, archéologie, patrimoine, environnement).

Workshops

Du 4 au 8 mars 2024

24h CHRONO

→ Melek Zertal

Objectifs Réaliser un livre – ou une collection de livres – en moins d'une semaine.

Enseignement Suivant le concept des 24 heures de la BD, nous allons produire un projet de 24 pages en 24 heures au sein de l'école. Mi-camping, mi-travail, il faudra surpasser la fatigue pour aller au bout de ce projet. Les étudiant·es devront également décider de la direction artistique du projet commun en prenant en compte les contraintes principales du temps et de la fatigue. La réalisation physique des livres aura lieu les deux derniers jours du workshop. Dormez bien le week-end d'avant !

Dans le cadre du programme Inventer son travail.

Du 22 au 26 avril 2024

Journal & café du matin

→ Melek Zertal

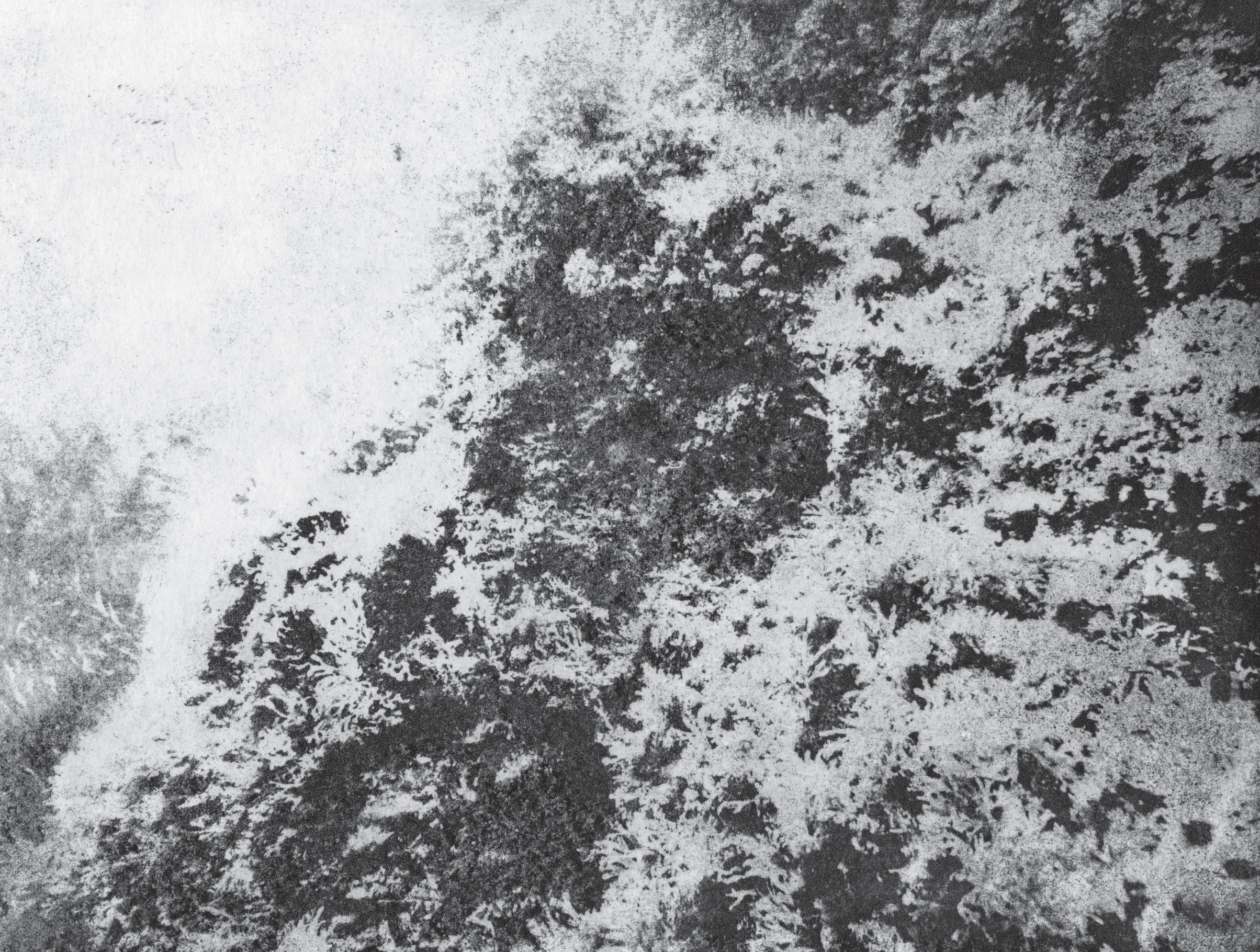
Objectifs Produire un journal entier à partir d'articles du magazine d'investigation bruxellois *Médor*.

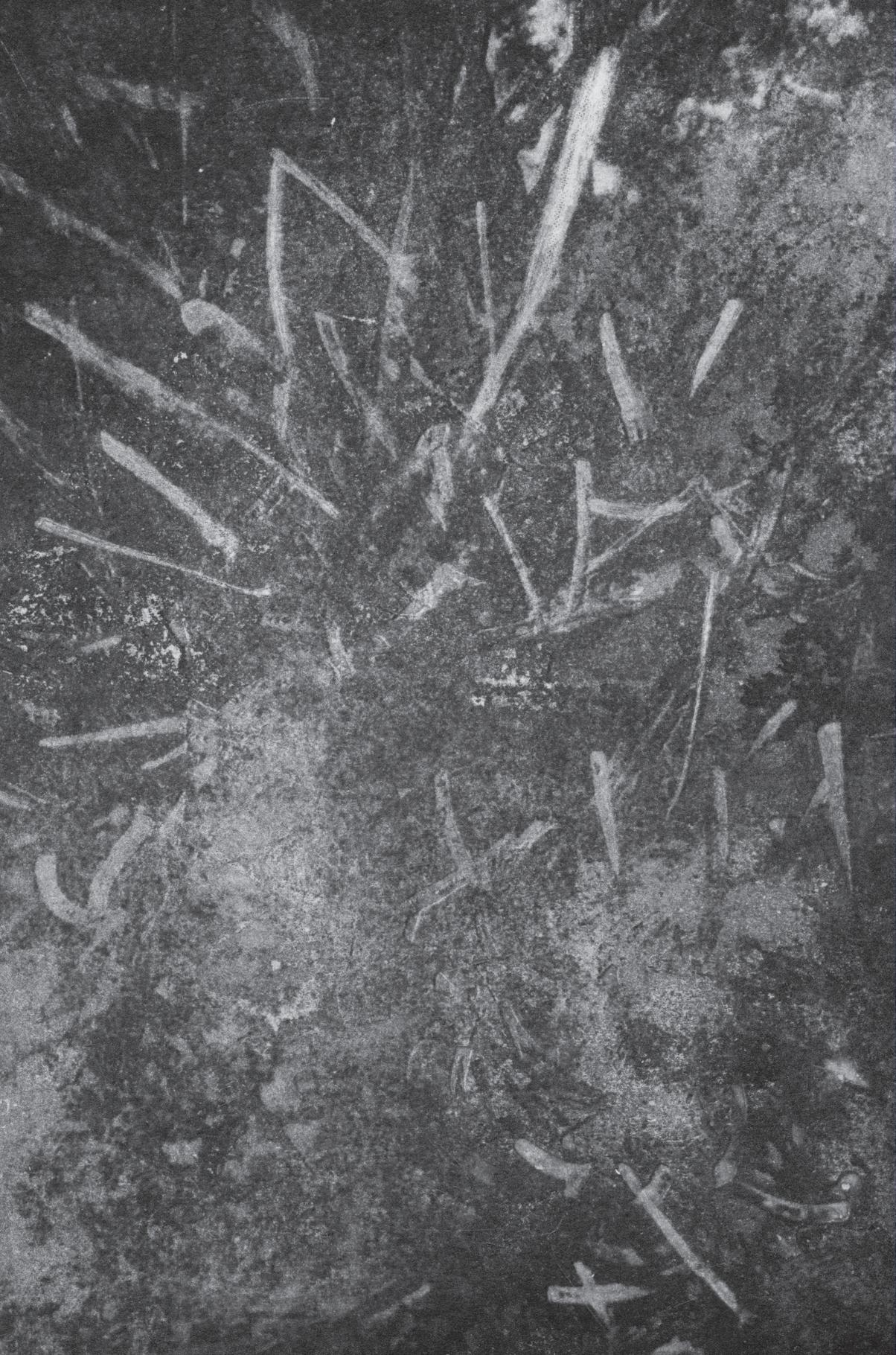
Enseignement Plusieurs articles seront à votre disposition – choisis par vos soins ou curatés par l'équipe de *Médor* –, à partir desquels vous réaliserez des illustrations de presse. Nous travaillerons sur le travail de l'image en rapport au texte, tout en veillant à ce qu'il n'y ait pas de redondance entre les deux. Vous vous occuperez de la direction artistique du journal, de sa mise en page, ainsi que de sa réalisation.

Grille de crédits

Enseignements	S5	S6
Pratiques plastiques : méthodologie de projet, technique et mises en œuvre	12	4
Histoire, théorie des arts et langue étrangère	8	5
Recherches et expérimentations personnelles (ARC, atelier)	6	4
Stage*, expérimentation des milieux de création et de production	/	2
Bilan (semestre 5) et diplôme (semestre 6)	4	15
Total crédits	30	30

(*) Le stage professionnel (en France ou à l'étranger), d'une durée totale minimale d'1 mois, peut être réalisé en plusieurs périodes. Il se déroule à la fin du semestre 3 ou au cours du semestre 4, 5 ou 6. Les crédits sont attribués au semestre 6.





Cycle 2

**Diplôme national
supérieur d'expression
plastique**

**Option Communication
Mention Dialogues**

Dialogues Manifeste

À la rentrée 2023/24, l'école officialise la mention Dialogues du DNSEP, qui sera effective lors des diplômes 2024. Créée par l'équipe au premier semestre 2023, elle affirme un axe pédagogique pluridisciplinaire, collectif et joyeux, dont les grands axes apparaissent à travers ce texte manifeste :

Nous inventons des images contemporaines. Nous les fabriquons, avec toutes sortes d'outils ! Nos images sont ambitieuses et discrètes, performées, multiples, modestes et immenses, fixes et animées, dessinées, codées, imprimées et projetées, découpées, en tissu et en terre, originales et remixées. Elles parlent de nous, de notre culture périurbaine, décentrée et populaire. Nos images circulent. Elles se déploient ici, dans notre immédiat géographique et temporel, ou partent loin. Très loin. Elles sont vues, contestées, partagées, admirées, commentées. Elles sont transformées par d'autres : humains ou machines. Elles font parler !

Nous vivons des expériences numériques quotidiennes. Elles nous façonnent... Nous choisissons de les embrasser, de ne pas les subir, de ne pas les craindre, de ne pas laisser les écrans, petits ou grands, nous isoler. Nous en créons de nouvelles. Nos expériences numériques sont esthétiques, collectives, fluides, incarnées : vectrices de relations entre les êtres vivants. Nous concevons l'interaction, numérique et tangible, comme un jeu convivial, comme un geste d'amplitude variable. Nous en parlons entre nous, nous en parlons avec le monde entier.

Par ces Dialogues, nous observons, cherchons, inventons, argumentons, nous bidouillons, écrivons, dérivons, nous nous amusons, nous faisons. Nous ne sommes pas d'accord, et heureusement ! Nous sommes technophiles et technophobes, nous alternons le code créatif et le bricolage manuel, les pixels et le crochet, nous titillons l'intelligence humaine et la prédiction artificielle... Nos identités sont poreuses, réelles et virtuelles, nos publications hybrides, nos images pluri-culturelles, nos expériences radicales.

Année 4

Emploi du temps

	Matin	Après-midi
Lundi	Quinzomadaire Outiller les communs, produire un geste Lucile Bataille	Quinzomadaire Appstore Tomek Jarolim
Mardi	Suivi du projet plastique (RDV individuel, S2) Keyvane Alinaghi	
Mercredi	Silicone Cambrai : STUDIO Do It Together (DIT) Keyvane Alinaghi	Open Space David Braillon et Frédéric Vaesen
Jeudi		14h00–16h00 Suivi du mémoire (RDV individuel) Caroline Tron-Carroz
		16h00–18h00 Swinging Ésac Caroline Tron-Carroz et Stéphanie Mahieu
Vendredi	Décortiquer la commande Bruno Souêtre	Facultatif 14h00–18h00 Échelle 1 Bruno Souêtre
		16h00–18h00 Suivi du mémoire (RDV individuel) Fabrice Sabatier

68 m

En accordant une place prépondérante à la recherche (1^{er} semestre) et à l'interaction avec le monde professionnel (2nd semestre), cette année permet de mettre à profit les acquis du premier cycle dans une démarche de recherche personnelle, à la fois formelle et théorique. À l'Ésac, elle s'articule autour de plusieurs blocs pédagogiques : les heures d'atelier dédiées au design graphique et au design d'interaction, la rédaction du mémoire, le programme de recherche Retour aux sources et le stage professionnel en France ou à l'étranger.

Coordination : Tomek Jarolim

Outiller les communs, produire un geste
→ Lucile Bataille

Objectifs Qu'est-ce-qu'un outil ? Un dispositif coopératif ? Cette séquence questionne les usages potentiels du design graphique à travers la création d'outils graphiques coopératifs. Dans cette dynamique, les pratiques graphiques intègrent aussi bien l'objet que la mise en espace. Comme l'a déclaré André Breton : « On publie pour trouver des camarades ! ». Le potentiel communautaire est donc exploré pour chercher à correspondre de manière conviviale avec une unité collective et territoriale. Tout projet initié conscientise ces aspects, inhérents à toute entreprise de partage.

Enseignement Dans la définition de leurs propositions collectives, les étudiant·es sont amené·es à se positionner sur la fabrication

d'outils et de dispositifs graphiques à destination d'un contexte défini de transmission. Un travail d'enquête et de caractérisation des enjeux est déployé pour donner à voir et développer une méthodologie du projet. En continuant de nourrir le terrain de recherche, les étudiant·es produisent des outils graphiques (affiches, normographes, édition, signalétiques, exposition) activant une forme de coopération sur le territoire.

Évaluation Méthodologie, mise en commun de compétences, développement du projet et autonomie.

Références

- Chris Anderson, *MAKERS, La nouvelle révolution industrielle*, Paris, Pearson, 2017
- Céline Poulin, Marie Preston et Stéphanie Airaud, *Co-Création*, Paris, Empire/CAC Brétigny, 2019
- Gabriela Burkhalter, *The Playground Project*, Zurich, JPR / Ringier Editions, 2016
- Ivan Illich, *La convivialité*, Paris, Seuil, 1973

Appstore

→ Tomek Jarolim

Objectifs Par la prise en main d'outils de création numérique, les étudiant·es développent une plateforme libre et cohérente redéfinissant les store d'applications. Les propositions sont pensées pour les différents canaux de diffusion que propose l'écran (navigateur, magasin d'applications, réseaux sociaux, programmes...), détournant ainsi ces plateformes qui deviennent de réels espaces d'expositions à part entière. Les applications ainsi développées permettent de découvrir les processus liés à la publication sur des supports variés, mais aussi de mettre en exergue les questions spécifiques qu'elles soulèvent (contraintes imposées par les constructeurs, format, interface et utilité, responsivité, etc.). L'étudiant·e développe une démarche « *screen only* » prenant en compte les spécificités de l'écran et des processus de création, et permettant d'explorer pour chacun·e comment mieux déjouer et détourner les guidelines imposées par les constructeurs.

Enseignement Dans la continuité du parcours Creative Coding, cet atelier propose d'explorer un espace totalement opaque et abstrait aux graphistes : l'AppStore. Bien que l'étudiant·e soit amené·e à y chercher de nouveaux outils, de nouvelles manières de diffuser son travail, l'espace des magasins d'applications lui est fermé. Cet open store sera une excuse pour (re)définir à quoi ressemblerait un espace qui leur ressemble. Une plateforme de création-diffusion-ressource alternative, collaborative, permettant le partage et l'archivage de leurs ressources aussi numériques qu'éphémères.

De l'ordinateur au smartphone, les étudiant·es développent une interface pertinente, éditorialisée et enrichie au gré des propositions et applications.

Évaluation Régularité de la présence de l'étudiant·e, propositions et recherche, maîtrise des outils enseignés, ponctualité dans les rendus de projets.

Silicon Cambrai: STUDIO Do It Together (DIT)

→ Keyvane Alinaghi

Objectifs Partir de pas grand chose, sans budget, pour créer des outils de productions graphiques alternatifs.

Enseignement L'Ésac a toujours été attentive aux systèmes de production d'images alternatifs, parfois en marges, et cultive un imaginaire graphique propre à l'hybridation des pratiques artistiques. Dans cette dynamique créative portée par la culture du détournement, le programme de recherche Retour Aux Sources (RAS) structure la pédagogie du design graphique par le biais de l'apprentissage de logiciels (ou de langages informatiques libres), d'atelier de hacking d'objets désuets et de temps forts théoriques sur les systèmes ouverts. Bien qu'inclues dans le champ des arts numériques, ces propositions se trouvent bien souvent en phase avec les problématiques sociales et écologiques qui animent les étudiant·es d'écoles d'art. L'idée de cet atelier est de faire la synthèse de ces pratiques alternatives et de composer ensemble pour créer un environnement de création dont les principaux outils sont créés sur site.

Évaluation Régularité de la présence de l'étudiant·e, propositions et recherche, maîtrise des outils enseignés, ponctualité dans les rendus de projets.

Références

- Camille Bosqué, *Open design. Fabrication numérique et mouvement maker*, Paris, Edition B42, 2021
- Étienne Delprat (dir.), *Système DIY, Faire soi-même à l'ère du 2.0. Boîte à outils & catalogue de projets*, Paris, Éditions Alternatives, 2014
- Thomas Golsenne (dir.), *Essais de bricolage. Ethnologie de l'art et du design*, Techniques & Cultures, n° 64, 2015
- Rosa Hartmut, *Accélération. Une critique sociale du temps*, Paris, la Découverte, 2010
- Etienne Wenger, *La théorie des communautés de pratique*, Québec, Presses Universitaires de Laval, 2005
- Anna Zaytseva, « Les objets qui conduisent à l'action : transformations des fanzines punk Do-it-Yourself dans les années 2000-2010 en Russie », *Volume! La revue des musiques populaires*, n° 15-1, 2018

Suivi du mémoire

→ Caroline Tron-Carroz et Fabrice Sabatier

Objectifs Développer une réflexion pertinente et personnelle sur un sujet en prenant appui sur un champ de références contemporain et engagé. Apprendre à mettre en place une méthode de travail et de recherche pour le mémoire. Connaître les normes bibliographiques.

Enseignement Accompagner les étudiant·es pour élaborer son sujet de recherche, les guider vers un·e tuteur·rice de mémoire. Opérer un suivi des réflexions et donner un cadre méthodologique pour l'écrit : ressources documentaires, structuration des idées, présentation des recherches en lien avec l'actualité de l'art (sans frontières disciplinaires).

Swinging Ésac

→ Stéphanie Mahieu et Caroline Tron-Carroz

Objectifs Accéder à la maîtrise des enjeux contemporains de la recherche et de l'écriture d'un mémoire de niveau Master, d'un point de vue méthodologique et conceptuel, en français et en anglais.

Enseignement Les séances hebdomadaires s'organisent sous la forme de lectures commentées de textes, de visionnage de documents audiovisuels, et d'exercices d'écriture, en français et en anglais, centrés sur les notions d'histoire culturelle et de culture populaire. Un accent particulier est mis sur l'histoire récente des musiques populaires anglo-saxonnes, en suivant les mouvements musicaux et graphiques développés à Londres entre les années 1960 et la fin du XX^e siècle. Les étudiant·es mènent une réflexion sur le lien entre texte et images, et entre son et images, abordant ainsi des questions plus générales d'histoire politique et culturelle indispensables à l'élaboration conceptuelle d'un mémoire de Master. Ces séances alternent avec des moments de méthodologie et de nomenclature, de recherche de stages, et de certification linguistique.

Évaluation Participation régulière et active au cours et l'engagement dans le travail oral et écrit.

Références

- Paris-Londres. *Music Migrations (1962-1989)*, cat. exp., Paris, Éditions RMN-GP, 2019

Décortiquer la commande

→ Bruno Souêtre

Objectifs Le cours a pour objectif de mettre les étudiant·es dans des conditions de questionnements et de contextualisation d'une commande graphique choisie auprès de designers graphiques professionnels en exercice. Il est une ouverture à la professionnalisation : prise de contact, production d'une commande graphique inscrite dans des impératifs logistiques et calendaires.

Enseignement Les étudiant·es sont invité·es à s'interroger sur le déroulement complet d'un projet de commande, de la réception du cahier des charges jusqu'à la remise des livrables. À partir d'une sélection de projets inscrits dans les champs du design graphique, le groupe organise un cycle de conférences qui se déroule sur trois semaines. Il a en charge la prise de contact avec les invité·es (designers graphiques, commanditaires, acteur·trices de la culture...) et la mise en place des rencontres, de la conception de l'identité graphique à l'accueil des intervenant·es. Les soirées sont clôturées par un temps convivial qui permet à toutes et tous un temps d'échange décomplexé.

Les étudiant·es ont en charge :

- la construction de la programmation autour d'une sélection variée de projets
- l'étude du projet de l'invité·e et la préparation de questions
- la conception d'une identité graphique pour le cycle de conférences
- l'organisation des rencontres
- une édition après le cycle de conférences

Évaluation Participation et engagement dans l'atelier, présentation orale et écrite, ponctualité et qualité des rendus. Les séances (collectives) représentent plus de la moitié de l'évaluation.

Références

Quelques événements autour du graphisme : Biennale internationale de design graphique — Le Signe - Centre National du Graphisme (Chaumont), Biennale du graphisme — Le TRACÉ (Échirolles), Fig. (Liège), Combo Combo (Lille), Graphic Design Festival Scotland (Glasgow), Graphic Matters (Breda)...

Dans le cadre du programme
Inventer son travail.

Suivi du projet plastique (S2)

→ Keyvane Alinaghi

Enseignement Rendez-vous individuels.

Échelle 1

→ Bruno Souêtre

La porte reste ouverte, vous êtes les bienvenu·es. Voir p.49

Workshops

Du 6 au 9 février 2024

Répondre à un appel d'offre de marché public

→ Silvia Dore

Objectifs Répondre aux appels d'offres des marchés publics sera pour les futurs designers une typologie de recherche de projet à inclure dans leur phase de démarchage.

Enseignement Sous la forme d'un cas d'étude concret, ce workshop de méthodologie de projet se fixe comme objectifs de comprendre le contexte de réponse d'un appel d'offre (dans quel cadre ? qui ? pourquoi ?), d'analyser le fonctionnement de ce dernier et de donner les outils méthodologiques nécessaires : suivre et savoir articuler les différentes phases de réponse.

Il sera étoffé de présentations de cas d'études professionnels issus de studios en activité. Il s'agira aussi de comprendre comment réagir face à un appel d'offre incorrect en s'appuyant sur des outils et des organismes existants (comme par exemple l'Alliance France Design (AFD). Enfin, une rencontre avec un possible commanditaire permettra de comprendre le point de vue de l'institution ou de la structure pour préparer son portfolio : Comment se présenter ? Quelle sélection de projets ? Quel accompagnement ?

Dans le cadre du programme
Inventer son travail.

Grille de crédits

Enseignements	S7	S8
Initiation à la recherche Suivi du mémoire, philosophie, histoire des arts	9	9
Projet plastique Prospective, méthodologie, production Stage* (S8)	20	20
Langue étrangère	1	1
Total crédits	30	30

(*) Le stage professionnel (en France ou à l'étranger) intervient au semestre 8 car les modules d'initiation à la recherche occupent le semestre 7. Il est crédité en fonction de sa durée, et de son ambition, au sein des 20 crédits attribués au projet plastique.

Emploi du temps

	Matin	Après-midi
Lundi		Quinzomadaire Suivi du design de mémoire Lucile Bataille
Mardi	Quinzomadaire Suivi du projet plastique Lucile Bataille et Tomek Jarolim (S2)	Quinzomadaire Suivi de projets (RDV individuel) Keyvane Alinaghi
Mercredi		Open Space David Brailon et Frédéric Vaësen
Jeudi		14h00–16h00 Suivi du mémoire, projet plastique (RDV individuel) Caroline Tron-Carroz 16h00–18h00 Swinging Ésac Stéphanie Mahieu et Caroline Tron-Carroz
Vendredi	Suivi du projet plastique (RDV, à partir du 1^{er} avril) Bruno Souêtre	Facultatif 14h00–18h00 Échelle 1 Bruno Souêtre 16h00–18h00 Suivi du mémoire (RDV individuel) Fabrice Sabatier

74 m

Année 5

Année diplômante, lors de laquelle chacun·e travaille sur l'élaboration et la mise en place de son projet de diplôme, dont le cahier des charges est entièrement défini par l'étudiant·e, puis réalisé dans toutes ses dimensions grâce aux ateliers de l'école : prototypage, diffusion...

Au 1^{er} semestre, les étudiant·es finalisent leur mémoire (relectures, maquette, impression) et préparent la soutenance qui a lieu au début du 2nd semestre. Ce document écrit développe des problématiques et des questionnements qui croisent le projet plastique. Il l'accompagne, l'étaye, l'interroge.

Coordination : Tomek Jarolim

Suivi du mémoire et du projet plastique

→ Keyvane Alinaghi, Lucile Bataille, Tomek Jarolim, Fabrice Sabatier, Bruno Souêtre (S2) et Caroline Tron-Carroz

Enseignement **Rendez-vous individuels.**

Swinging Ésac

→ Stéphanie Mahieu et Caroline Tron-Carroz

Objectifs **Accéder à la maîtrise des enjeux contemporains de la recherche et de l'écriture d'un mémoire de niveau Master, d'un point de vue méthodologique et conceptuel, en français et en anglais.**

Enseignement **Les séances hebdomadaires s'organisent sous la forme de lectures commentées de textes, de visionnage de documents audiovisuels, et d'exercices d'écriture, en français et en anglais, centrés sur les notions d'histoire culturelle et de culture populaire. Un accent particulier est mis sur l'histoire récente des musiques populaires anglo-saxonnes, en suivant les mouvements musicaux et graphiques développés à Londres entre les années 1960 et la fin du XX^e siècle.**

Les étudiant·es mènent une réflexion sur le lien entre texte et images, et entre son et images, abordant ainsi des questions plus générales d'histoire politique et culturelle indispensables à l'élaboration conceptuelle d'un mémoire de Master. Ces séances alternent avec des moments de méthodologie et de nomenclature, de recherche de stages, et de certification linguistique.

Évaluation Participation régulière et active au cours et l'engagement dans le travail oral et écrit.

Références

Paris-Londres. *Music Migrations (1962-1989)*, cat. exp., Paris, Éditions RMN-GP, 2019

Préparation aux soutenances

→ Fabrice Sabatier et Caroline Tron-Carroz

Objectifs Présenter clairement les enjeux de son mémoire à l'oral. Défendre son travail graphique et plastique.

Enseignement Accompagner les étudiant.es lors de la soutenance du mémoire (soutenance blanche, support PDF qui accompagne la présentation et feuilletage des mémoires). Construire tout au long de l'année un discours solide et référencé qui défend le travail au moment de l'épreuve plastique en juin.

Évaluation Participation active en cours, engagement dans le travail écrit et la recherche : atelier d'écriture, description des différentes étapes de réflexion qui mettent en lumière les intentions, les partis pris, les références artistiques et théoriques du mémoire. Curiosité pour l'art contemporain et visites d'exposition.

Références

Mémoires de DNSEP des années précédentes, revues d'art contemporain, catalogues récents d'exposition et de biennales consultables au centre de documentation de l'Ésac (séances prévues sur place).

Échelle 1

→ Bruno Souêtre

La porte reste ouverte, vous êtes les bienvenu·es. Voir p.49

Workshops

Du 6 au 9 février 2024

Répondre à un appel d'offre de marché public

→ Silvia Dore

Objectifs Répondre aux appels d'offres des marchés publics sera pour les futurs designers une typologie de recherche de projet à inclure dans leur phase de démarchage.

Enseignement Sous la forme d'un cas d'étude concret, ce workshop de méthodologie de projet se fixe comme objectifs de comprendre le contexte de réponse d'un appel d'offre (dans quel cadre ? qui ? pourquoi ?), d'analyser le fonctionnement de ce dernier et de donner les outils méthodologiques nécessaires : suivre et savoir articuler les différentes phases de réponse.

Il sera étoffé de présentations de cas d'études professionnels issus de studios en activité. Il s'agira aussi de comprendre comment réagir face à un appel d'offre incorrect en s'appuyant sur des outils et des organismes existants (comme par exemple l'Alliance France Design (AFD)). Enfin, une rencontre avec un possible commanditaire permettra de comprendre le point de vue de l'institution ou de la structure pour préparer son portfolio : Comment se présenter ? Quelle sélection de projets ? Quel accompagnement ?

Dans le cadre du programme Inventer son travail.

Grille de crédits

Enseignements	S9	S10
Méthodologie de recherche : suivi de mémoire (S9)	20	/
Mise en forme du projet personnel	10	/
Épreuves du diplôme : soutenance du mémoire (S10)	/	5
Travail plastique		25
Total crédits	30	30

Emploi du temps

	Matin	Après-midi
Lundi	Ateliers d'impression et de production/photo Marie Rosier Assistance vidéo Romain Descours	Ateliers d'impression et de production/sérigraphie Marie Rosier
Mardi	Ateliers d'impression et de production/sérigraphie Marie Rosier	Ateliers d'impression et de production/Fab LAB Mensuel : Initiations techniques précises Marie Rosier
Mercredi	Ateliers d'impression et de production/photo Marie Rosier	Open Space David Braillon et Frédéric Vaësen Ateliers d'impression et de production/gravure Marie Rosier
Jeudi		
Vendredi	Quinzomadaire Assistance vidéo Romain Descours	Quinzomadaire Assistance vidéo Romain Descours Menuiserie et volume Loïc Joly

+ Ateliers d'impression et de production, jours supplémentaires, selon planning annuel

Ateliers

Assistance vidéo

→ Romain Descours

Aide au développement des projets en vidéo. Prêt de matériel (photo/vidéo), manipulation, aide à la prise de vue en studio, logiciels, suivi individuel de montage...

Impression numérique grand format, risographie, façonnage

→ Marie Rosier

Conseil et suivi en matière d'impression dans les ateliers numérique et traditionnel. Accompagnement dans la réalisation technique des projets d'édition étudiants (livres d'artistes, micro-édition, mémoires,...). Accompagnement technique lors des temps forts de l'école : workshops, portes ouvertes, bilans, diplômes... Constitution d'une archive des travaux pédagogiques menés dans l'école : tri et organisation des archives numériques, accompagnement à la prise de vue photographique des projets étudiants.

Menuiserie et volume

→ Loïc Joly

Accompagnement ponctuel à la réalisation technique des volumes : objets et mobiliers. Conseil et suivi, manipulation des machines, accompagnement dans la réalisation technique.

Open Space

→ David Braillon et Frédéric Vaësen

Open Space permet aux étudiant·es de produire librement des œuvres en lien avec les techniques d'impressions telles que la gravure, la sérigraphie, l'impression numérique ou le fab lab. L'ouverture simultanée de ces différents espaces a pour but de solliciter, déclencher, accompagner le développement d'une pratique personnelle. Il ne prédéfinit aucun projet afin de permettre une recherche et une expérimentation libre et sans a priori. Cet atelier vise à décomplexer l'étudiant·e face à la « page blanche » en donnant l'impulsion et l'énergie d'entreprendre une démarche personnelle. Ponctuellement, des projets tels que des expérimentations associant images gravées et sérigraphies, des visites d'expositions ou de lieux seront proposés comme leitmotiv ou inspiration.

Fab Lab Atelier de recherches et d'expérimentations : équipé d'outils de fabrication standards et numériques (découpe, gravure dans différents matériaux, imprimante 3D, etc.), permettant à chacun·e de concevoir et réaliser des objets, des projets.

Biographies

PÉDAGOGIE

Keyvane Alinaghi

→ Artiste, designer interactif, musicien (Lille)

Après une formation en informatique et réseaux, il s'intéresse plus spécifiquement à la création d'images par ordinateur et à la composition de musique électroacoustique.

Il développe des installations interactives traitant le son et l'image en temps réel, et réalise des interfaces ergonomiques de contrôle pour le traitement sonore lors de performances live. Après un post-diplôme en cycle de recherche à l'ENSAD Paris, il participe en 2009, en tant qu'ingénieur d'étude, au projet « Praticable » de l'Agence Nationale de la Recherche. En parallèle de son enseignement du code créatif, il diffuse régulièrement ses pièces et ses performances à l'international, toutes basées sur la lecture et la lisibilité du dispositif interactif.

<http://keyvane.fr>

Lucile Bataille

→ Designer graphique (Valenciennes)
Diplômée en 2013, à l'École supérieure d'art et de design de Grenoble-Valence, elle structure sa pratique autour de la transmission des savoirs et de l'étude des pédagogies alternatives. Tout au long de son parcours professionnel, elle développe ses recherches à travers différents formats de résidences et productions graphiques *in situ*, qui affirment une pratique contextualisée du design graphique. En 2014, elle fonde Structure Bâtons avec Sébastien Biniek. Leur association permet un fonctionnement à géométrie variable allant du design graphique au commissariat,

des ateliers ouverts aux outils didactiques, du dessin de caractères aux formes éditoriales. C'est à travers différentes collaborations et résidences de design que se déploient des recherches dialectiques tournées vers les individus, leurs modes d'existences et leurs constructions visuelles.

<https://www.b-a-t-o-n-s.fr>

David Braillon

→ Graphiste, designer (Cambrai)

Diplômé de l'École supérieure d'art et de design d'Amiens, il enseigne le design graphique et la typographie. Il a travaillé plusieurs années avec des institutions culturelles, comme La Cité Internationale de la Dentelle de Calais, l'Historial de la Grande Guerre de Péronne ou le service du patrimoine de Cambrai pour lesquelles il a réalisé des scénographies et les communications visuelles d'expositions. Au travers de ces commandes, il réalise le passage de l'énonciation du concept à la réalisation d'un projet, de manière créative, tout en répondant à un cahier des charges précis. Son fort intérêt pour la technique lui permet d'encadrer des ateliers insolites de fabrication (objets, matériaux, espaces).

<http://d.braillon.free.fr>

Romain Descours

→ Vidéaste (Lille)

Il numérise ses premières images et les enregistre sur un disque zip à l'École supérieure d'art et design de Saint-Étienne en 1998. Cette même année, il utilise pour la première fois les fonctions d'enregistrement d'un caméscope. Attentif aux potentiels d'écriture poétique issus des médias que nous utilisons, il fabrique

volontiers ses propres optiques pour capturer et collecter des images et des sons là où il a l'occasion d'aller. Il envisage la vidéo comme un matériau propice à l'élaboration de formes d'écritures en mouvement qu'il nomme des cinépoésies. Il est aussi auteur de plusieurs courts métrages d'animation, de carnets de voyages et autres films déambulatoires. Depuis une dizaine d'années, il accompagne des étudiant·es dans l'élaboration d'objets filmiques, photographiques et performatifs à l'Ésac.

<https://romaindescours.net>

Gilles Dupuis

→ Graphiste (Cambrai)

Il a eu envie de faire du design graphique en découvrant les affiches de Roman Cieslewicz et de Grapus lors de ses études en art. Depuis, il travaille essentiellement pour le secteur culturel. Il crée régulièrement des images, entre autres en réaction à l'actualité et dernièrement, il explore — avec appétit — une forme de collage numérique. Cette approche lui permet de développer son vocabulaire plastique et d'expérimenter de nouvelles narrations. Le partage et la transmission du graphisme l'intéressent particulièrement. C'est d'ailleurs ce qu'il transmet quotidiennement à des étudiant·es en école d'art depuis une quinzaine d'années à travers des formats pédagogiques co-construits et renouvelés.

www.gillesdupuis.fr

Ida Ferrand

→ Graveuse (Dunkerque)

Après l'obtention du Diplôme des Métiers de l'Art (DMA) en gravure de l'école Estienne (2016, Paris), elle intègre l'Académie Royale des Beaux-Arts pour un double master Gravure et Pratiques Éditoriales, Bruxelles et fréquente l'atelier à AGA LAB (Amsterdam). Son travail

plastique porte sur l'architecture militaire, et en particulier la figure de la place forte. L'objet de cette recherche est de sonder la charge fictionnelle, les récits et les idéologies attachées à ces ouvrages, comme leur incidence (implicite ou explicite) sur l'urbanisme de nos villes européennes et par extension sur notre corps social et politique. Les questions de la technique et de l'outil — leur renouvellement (ou pas), leurs impacts sur les processus de création — occupent également une place importante dans son travail.

Tomek Jarolim

→ Plasticien, designer d'interaction (Paris)

Depuis ses apprentissages en écoles d'art (ESA Aix-en-Provence, SAIC Chicago, ENSAD Paris) jusqu'aux expériences professionnelles et collectives du studio Orbe où il est actuellement DA et designer d'interaction, ses projets s'articulent autour d'une création numérique minimaliste, du creative coding et de l'immersion. En s'appropriant des dispositifs numériques pour ordinateurs, tablettes, smartphones, projections, lumières interactives ou liseuses, il développe sa pratique autour des capacités de la machine à générer des formes qui invitent à éprouver une expérience sensible. Ses collaborations en France et à l'étranger lui ont permis de s'impliquer toujours davantage pour questionner l'écran et ses pixels à l'aide du développement informatique — que celui-ci soit bricolé ou maîtrisé. Sa pratique artistique l'amène aussi à étudier l'édition et la publication (tirages d'art, books, livres d'artiste) pour des formes éphémères (installations immersives et lumières), ceci, à travers des processus traditionnels (Suite Adobe et impression) ou multisupport (web to print, web app, application, site internet). www.tomek.fr

Stéphanie Mahieu

→ Docteure en anthropologie sociale, conservatrice du patrimoine et polyglotte (Bruxelles)

Elle a travaillé et enseigné dans une dizaine de pays européens, et a notamment été chercheuse « Max Weber » à l'Institut Universitaire Européen de Florence, chercheuse au Max-Planck-Institut für ethnologische Forschung de Halle/Salle, et Garcia-Pelayo Fellow au Centro de Estudios Políticos y Constitucionales de Madrid. Ses recherches portent sur la recomposition du paysage religieux en Europe du Sud-Est (Bulgarie, Hongrie, Roumanie) et sur les collections d'archives photographiques en ex-Yougoslavie. Elle a été responsable des collections ethnologiques au Musée de l'Histoire de l'Immigration à Paris. Elle compte parmi ses publications l'ouvrage co-dirigé avec Vlad Naumescu en 2009, *Churches In-Between. The Greek Catholic Churches in Postsocialist Europe*, publié chez LIT (Berlin), et plus récemment, le chapitre « L'histoire des "filles de Smilievo". Regards muséaux successifs sur une plaque autochrome », dans le catalogue raisonné *Les Archives de la Planète* (Liéart 2019).

Fabrice Sabatier

→ Designer graphique, Docteur en Art et Sciences de l'Art (Bruxelles). Diplômé en 2008 de l'École supérieure d'art et design de Saint-Étienne où il suit l'année suivante le post-diplôme Design et recherche, il co-fonde, au même moment, le studio de création graphique .CORP dont l'activité de communication visuelle et de création numérique se développe en France et en Belgique. En 2017, il co-fonde à Bruxelles le Laboratoire sauvage de recherches expérimentales Désorcéliser la finance, collectif transdisciplinaire d'artistes, chercheur·euses et activistes qui approche les enjeux de la finance

par des médiations sensibles et des actions sorcières. En 2021, il soutient à l'Université libre de Bruxelles et à l'école de recherche graphique (ERG) une thèse intitulée *Saisir l'économie par le(s) sens - Une approche critique et sorcière de la visualisation de données économiques par le design*. Dans ce travail, il s'intéresse à la politique des diagrammes, des réseaux et des cartes traitant d'économie, à leur idéologie et à leur pouvoir d'envoûtement.

www.fabricesabatier.com

Valentine Solignac

→ Photographe plasticienne (Lille) Diplômée de l'École supérieure d'art de Valence en design graphique, elle poursuit son cursus en photographie à l'école du 75 à Bruxelles. Son travail questionne le territoire, son aménagement ainsi que les usages qui en découlent. En parallèle de résidences de création au long court initiées par des centres d'art, elle développe une pratique plus intuitive, au sein de projets d'expérimentation visuelle plastique et formelle. Elle a enseigné la photographie plusieurs années à l'Université de Lille.

Bruno Souêtre

→ Graphiste (Cambrai) Diplômé de l'Institut d'arts visuels d'Orléans, il démarre son travail de commandes en graphisme dans le domaine culturel et institutionnel. Il produit des affiches pour des événements, développe l'identité visuelle de la Médiathèque de Roubaix de 2001 à 2014, puis celle du Labo de Cambrai, réalise des illustrations pour la revue d'architecture suisse *Tracés...* Depuis plusieurs années, il intervient en étroite complicité avec le scénographe Éric Verrier sur des projets muséographiques qui leur permettent de développer une écriture aussi bien spatiale que graphique.

<http://brunosouetre.net>

Caroline Tron-Carroz

→ Docteure en histoire de l'art contemporain (Valenciennes/Paris) Membre titulaire du laboratoire InTRu (Interactions, transferts et ruptures artistiques et culturels) à l'université François-Rabelais de Tours, elle est également membre du comité de rédaction d'*exPosition*, une revue scientifique francophone qui interroge les enjeux propres à la mise en exposition des œuvres et objets d'art. Ses publications traitent de l'objet télévision et des expérimentations électroniques dans le champ de l'art, notamment : *La boîte télévisuelle. Le poste de télévision et les artistes* (Ina, 2018). Ses recherches actuelles portent sur les connexions entre les arts analogiques et numériques dans la création contemporaine.

<http://www.revue-exposition.com>

Fred Vaësen

→ Plasticien (Paris) Diplômé de l'École supérieure d'art de Dunkerque (1991), sa pratique de l'art associe l'expérience réelle du nomadisme à différentes formes d'expressions plastiques telles que la vidéo, la photographie ou l'installation. Sa grammaire de base explore les questions liées à l'habitat primitif, l'imagerie érotique et la technologie du déplacement. Il a notamment exposé à Marseille (VidéoChroniques), Lausanne (Musée Cantonal), Barcelone (Galerie La Rosa Del Vietnam) ou Berlin (Galerie Mars). Il collabore et intervient régulièrement dans l'univers du cirque (La Compagnie Foraine Larue, le Cirque Électrique). Ses œuvres ont été acquises par le Fonds national d'art contemporain (Fnac), des Fonds régionaux (Frac), la Ville de Paris, des musées des beaux-arts ainsi que des collections privées.

<http://www.klang.fr/frederic-vaesen-work>

Melek Zertal

→ Illustratrice (Paris) Diplômée en 2017 de la Haute école des arts du Rhin (HEAR) de Strasbourg en Illustration, elle travaille en tant qu'illustratrice et autrice de bande dessinée entre la France et les États-Unis. Elle aime travailler sur la notion même de séquence narrative, l'élongation du temps, la mode, les relations amoureuses unilatérales, la nourriture, l'Americana, et cherche sans cesse un moyen de matérialiser visuellement des sentiments. Ses livres sont édités en France, en Allemagne et aux États-Unis, et son travail d'illustration a pu être vu dans des publications telles que le *New York Times*, le *New Yorker*, *ZEIT*, ou pour des marques telles que Gucci, SSENSE, Lazy Oaf ou tamburins.

www.melekzertal.net

ADMINISTRATION ET TECHNIQUE

Sandra Chamaret

→ Direction (Cambrai/Paris) Designer graphique (Grand Ensemble, Paris, 2005/2021), enseignante (atelier de Didactique visuelle, HEAR, Strasbourg, 2011/2021), chercheuse et autrice (*Roger Excoffon et la fonderie Olive*; *Pierre di Sciullo, L'Après-midi d'un phonème*; articles spécialisés et direction d'ouvrages); elle arpente et croise ces activités avec plaisir et conviction. Engagée dans la définition et la diffusion de son métier, elle est membre active des Rencontres internationales de Lure durant sept ans, où elle programme des cycles de conférences puis co-crée et anime la revue *Après|Avant* (direction éditoriale et direction artistique, 2013/2015). Depuis 2016, elle dirige la maison d'édition -zeug, lieu de création et de recherche dédié au design, à la typographie et à leurs pédagogies.

Durant l'été 2020, elle rédige une candidature pour la direction de l'Ésac, fondée sur le respect de l'existant et l'énergie collective. Depuis janvier 2021, elle déploie ce projet grâce à l'équipe, aux étudiant·es et aux soutiens institutionnels.

Marie Delroise
→ Finances, juridique, ressources humaines (Proville)

Loïc Joly
→ Maintenance et conciergerie (Cambrai)
Employé de la Ville de Cambrai, il assure la maintenance et la conciergerie de l'école.

Émilie Maguet-Romanowski
→ Scolarité (Aubencœur-au-bac)
Titulaire d'un Master dans le domaine de l'environnement, elle se tourne vers l'enseignement et devient professeure des écoles, pendant treize ans, dans le sud du Cambrésis. En tant que Responsable de scolarité à l'Ésac, elle a en charge des missions liées à l'administration scolaire (inscriptions, examens, bulletins, bilans statistiques, stages, secrétariat...) et à la gestion de la vie étudiante (conseils, informations, bourses, CVEC,...). Elle est l'interlocutrice privilégiée des étudiant·es et contribue avec l'équipe administrative, l'équipe pédagogique et les différents partenaires de l'école à créer un lien fort entre chacun·e.

Aline Mallet
→ Achats, comptabilité et paies (Rumilly-en-Cambrésis)
Suite à l'obtention d'un BTS comptabilité et gestion ainsi qu'une licence en management et conduite de projets en PME-PMI, elle devient comptable pour une entreprise privée en septembre 2005 avec la gestion de 7 magasins. En 2012, elle rejoint l'équipe de l'Ésac, ce qui lui permet

d'élargir son champ de compétences : la comptabilité publique, les régies, les achats et les ressources humaines.

Marie Rosier
→ Ateliers d'impression (Lille)
Diplômée de l'École supérieure d'art de Tourcoing (2020), elle développe un travail poétique pluridisciplinaire autour du texte et de l'image imprimée. Dans ses installations ou performances, les mots rencontrent photographie, son et dessin. En 2020, elle s'associe avec Alexiane Le Roy et Mathilde Zafirov. Ensemble elles fondent le collectif d'artistes l'A3, développent des projets communs et des propositions d'expositions alternatives. Elle poursuit ses études par une sixième année post-master afin d'acquérir les compétences nécessaires à l'enseignement de l'art. Dans ce cadre, elle multiplie les expériences pédagogiques auprès d'enfants, de la maternelle à la primaire, et d'étudiant·es en école d'art. À l'Ésac, elle accompagne les étudiant·es dans leurs projets d'impressions numériques et traditionnels. En parallèle, elle poursuit son activité artistique et rejoint Volume Ouvert, un tiers-lieu à Lille regroupant des ateliers d'artistes et d'artisan·tes.
<https://rosiermarie.wixsite.com/artwork>

Mickaël Tkindt-Naumann
→ Communication et documentation (Lille)
Diplômé de deux licences en histoire et en histoire de l'art (Université de Lille) et du master Métiers et arts de l'exposition de l'Université Rennes II (promotion Thu Van Tran, 2014-2015), il a travaillé dans différentes institutions culturelles bretonnes (40mcube, L'Œil d'Oodaaq, Ciné-TNB) et assuré le commissariat du volet artistes émergent·es de l'exposition *Enquiry in my own room* (Rennes, 2016). À Stockholm, il a coordonné trois éditions du Franska

Filmfestivalen, festival du film français et francophone de Suède, et de Cinécourts en herbe, festival international du court métrage scolaire francophone. De retour en France, il rejoint l'association et base de soutien aux artistes Fructôse, à Dunkerque. Il a également été membre du comité de rédaction du sixième numéro de la revue *Facettes* portant sur les bouleversements qui agitent les économies de l'art en France et en Belgique ces dernières années. À l'Ésac, il assure la promotion des activités pédagogiques et culturelles de l'école par des actions de communication et de médiation, et accompagne les étudiant·es dans leurs recherches documentaires.

NOS INVITÉES

Silvia Dore
→ Méthodologie de projet (Paris)
Diplômée de la HEAR à Strasbourg, elle co-fonde Stéréo Buro, un studio de création graphique exerçant dans le domaine culturel et institutionnel. En parallèle des commandes, elle collabore avec d'autres designers dans un engagement personnel : social et sociétal. Autrement dit, un graphisme pour les autres et faisant de l'espace public un espace plus citoyen. Avec une appétence pour la recherche en design, elle s'intéresse aux dispositifs en design graphique en tant que facilitateurs de processus, de rencontres et de débats. Récemment, elle devient référente pédagogique du nouveau mastère "Design social et éthique" au Campus Fonderie de l'Image, à Bagnolet. Soucieuse de la responsabilité et de la transmission du métier de designer, elle est présidente de l'Alliance France Design (AFD) et membre active de la Fédération des concepteurs d'expositions (XPO).

Diane Ducamp
→ Médiation culturelle (Cambrai)
Après des études universitaires en arts du spectacle et production de projets culturels, Diane Ducamp s'implique professionnellement dans le Cambrésis comme médiatrice culturelle pour « Les Scènes Mitoynes » et l'association de développement culturel en milieu rural « Les Scènes du Haut-Escaut ». Le contact avec les habitant·es et le territoire la dirige ensuite vers le service « Ville d'art et d'histoire » de la Ville de Cambrai où elle développe depuis 2012 des projets d'action culturelle en lien avec l'architecture et le patrimoine grâce aux partenariats avec des établissements scolaires, des structures socio-éducatives, des équipements culturels et des entreprises privées.

COLOPHON

Direction de la publication
Sandra Chamaret

Coordination et relecture
Mickaël Tkindt-Naumann

Design graphique et gravures
Camille Leleu
Diplômée d'un DNSEP de l'Ésac en 2022

Impression et façonnage
Média Graphic Rennes
600 exemplaires

Typographies
Apfel Grotzck et Necto Mono
par Collleттivo

Papiers
Arena Extra White Rough Blanc
100g/m² et 140g/m²

Septembre 2023

Orange
berghia

Planète
noire

École supérieure d'art
et de communication
130 Allée Saint-Roch
59400 Cambrai
+ 33 (0)3 27 83 81 42
bonjour@esac-cambrai.net

Suivez nos actualités
sur les réseaux sociaux
Facebook : [esac.cambrai](https://www.facebook.com/esac.cambrai)
Instagram : [esac_cambrai](https://www.instagram.com/esac_cambrai)
et sur notre site internet
www.esac-cambrai.net

Coquille d'ormeau nacré




PRÉFET
DE LA RÉGION
HAUTS-DE-FRANCE
*Liberté
Égalité
Fraternité*

ville de Cambrai

