

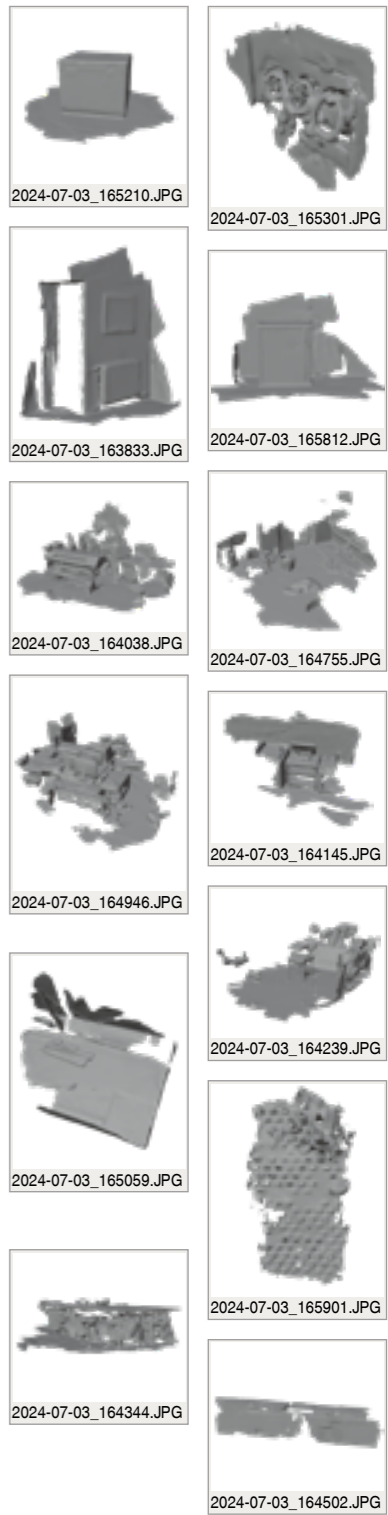
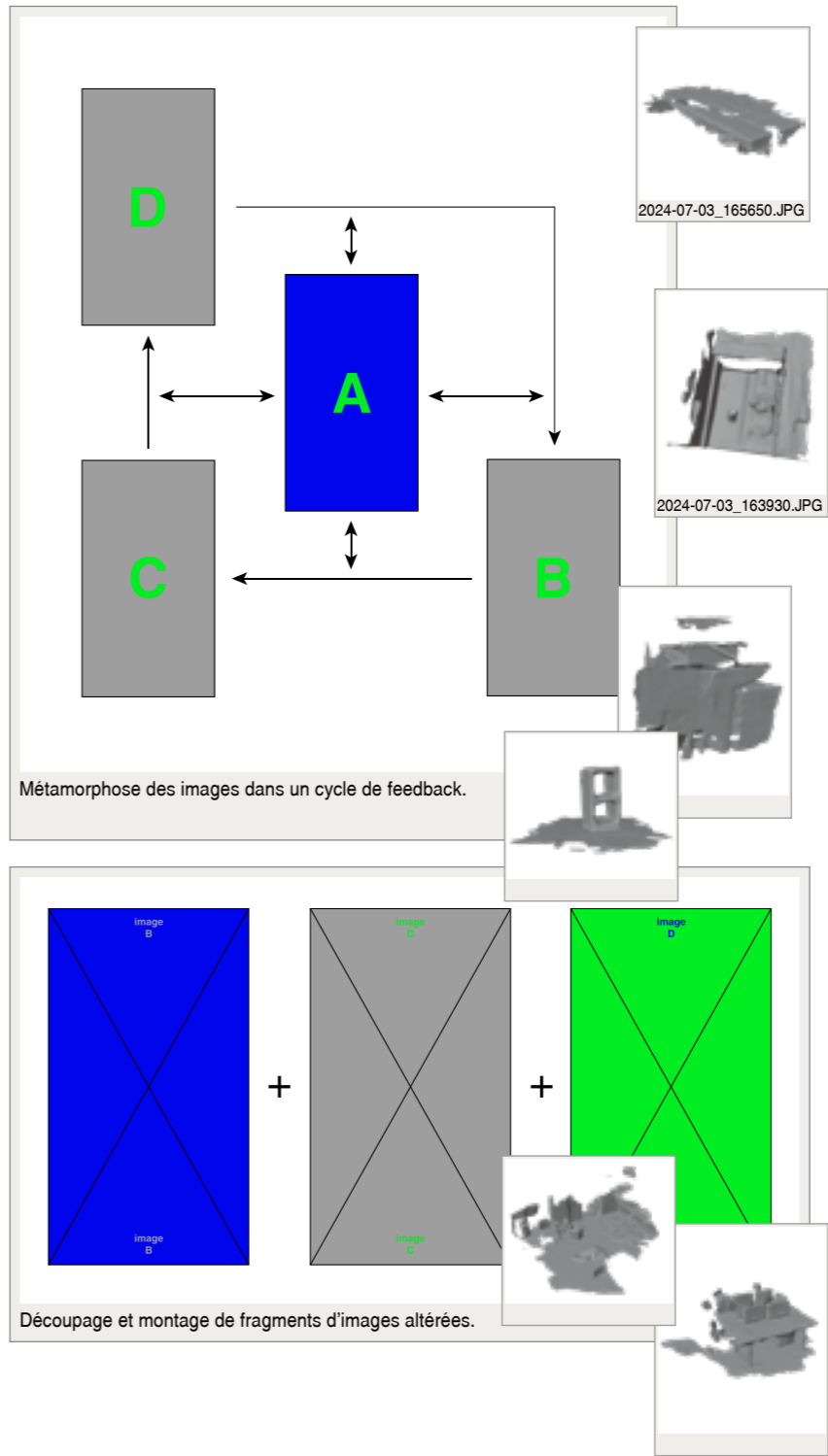
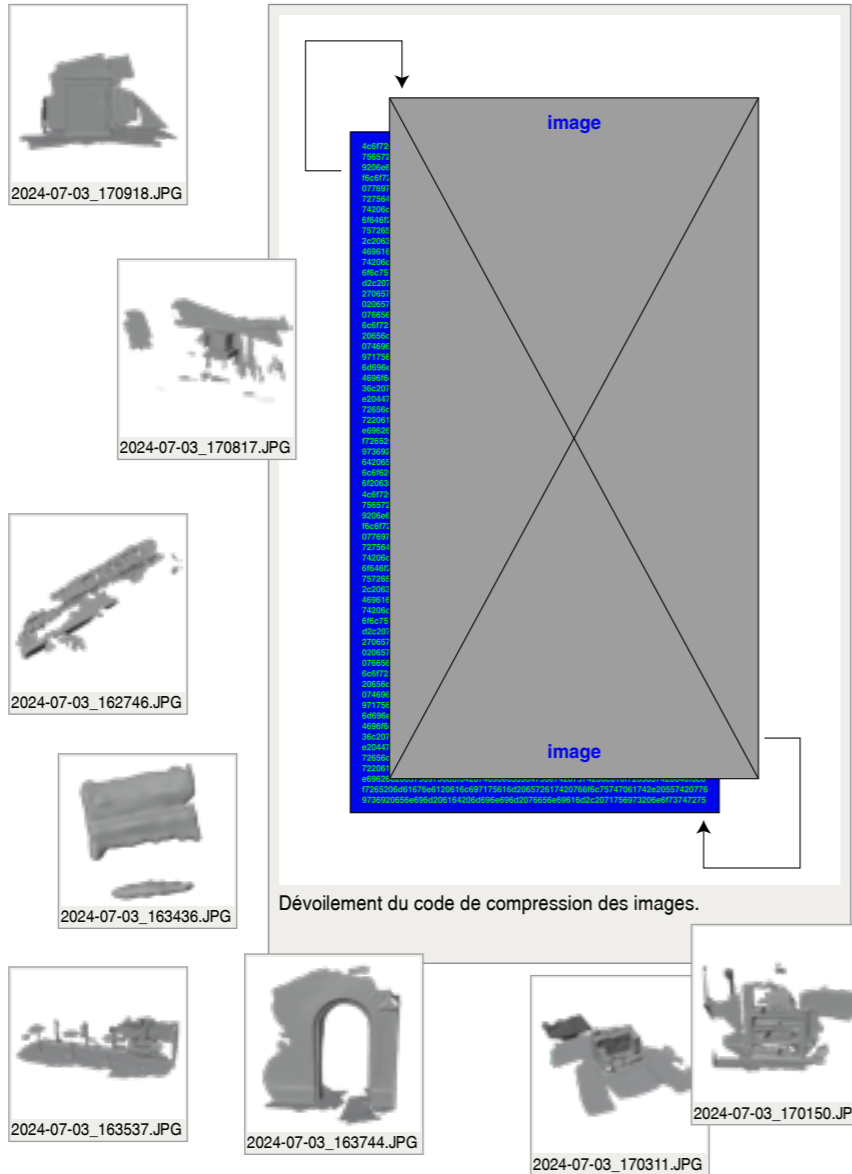
LIVRET DES ÉTUDES

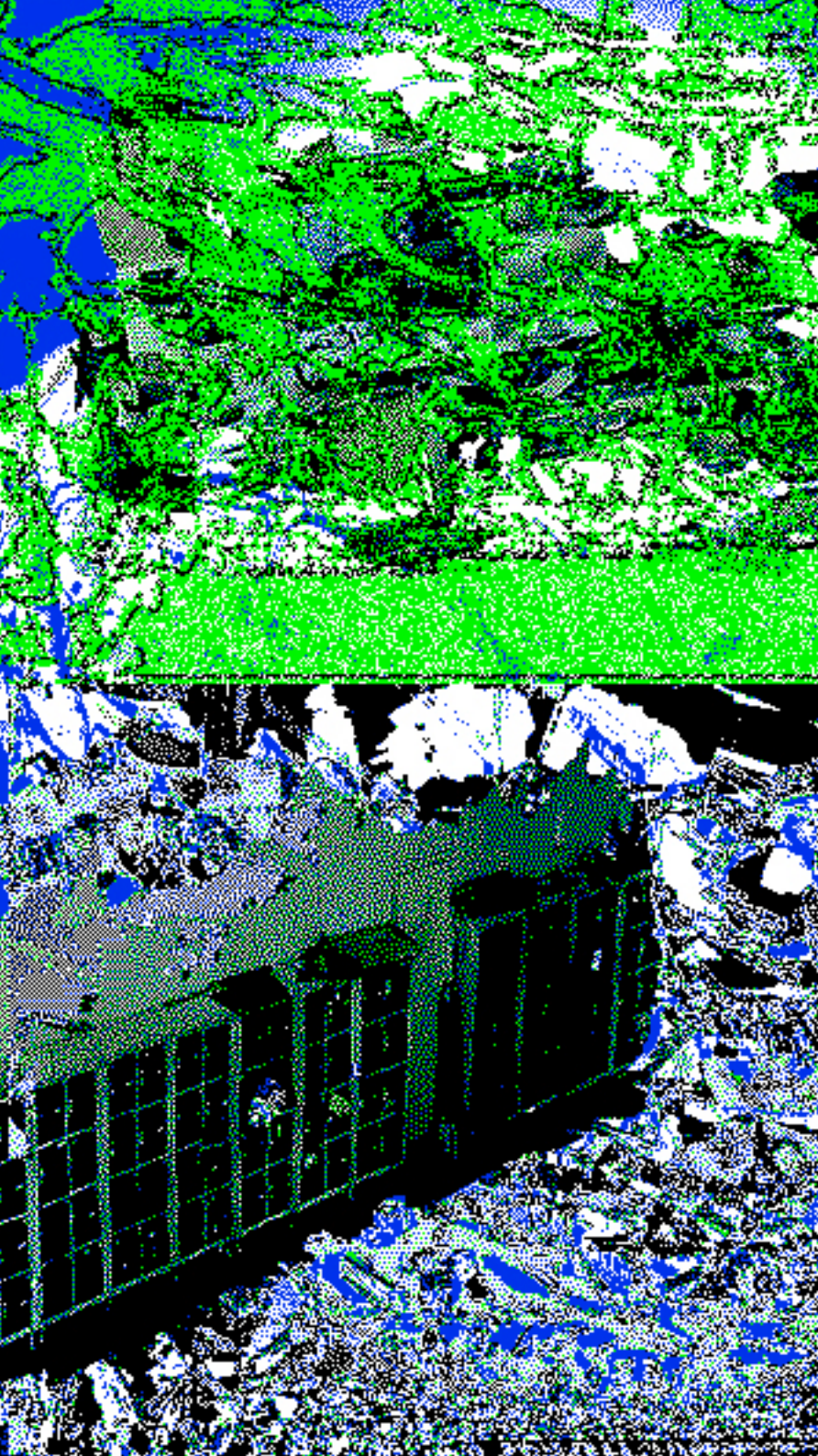
[HTTPS://
WWW.ESAC
-CAMBRAI
.NET/](https://www.esac-cambrai.net/)

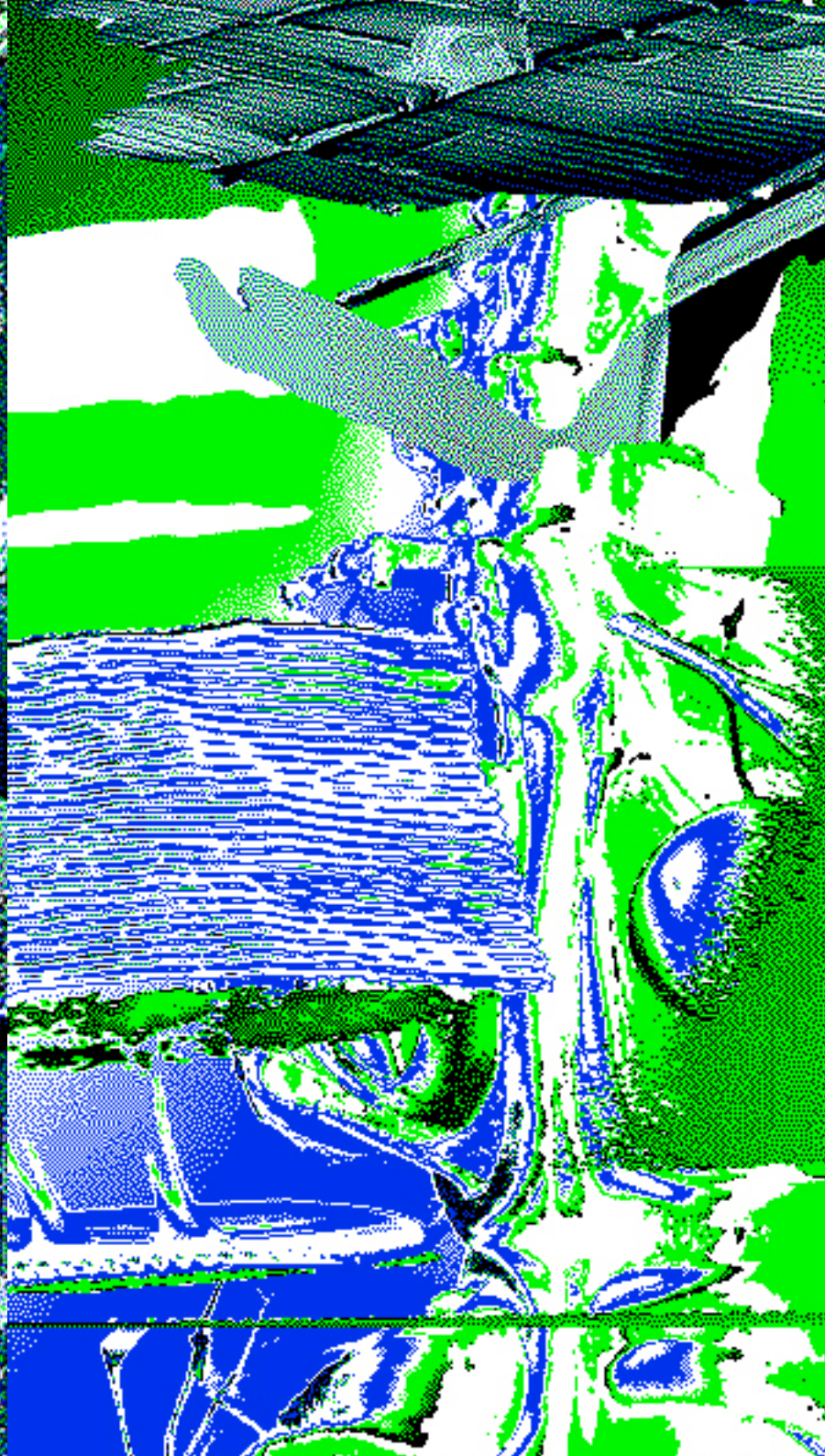
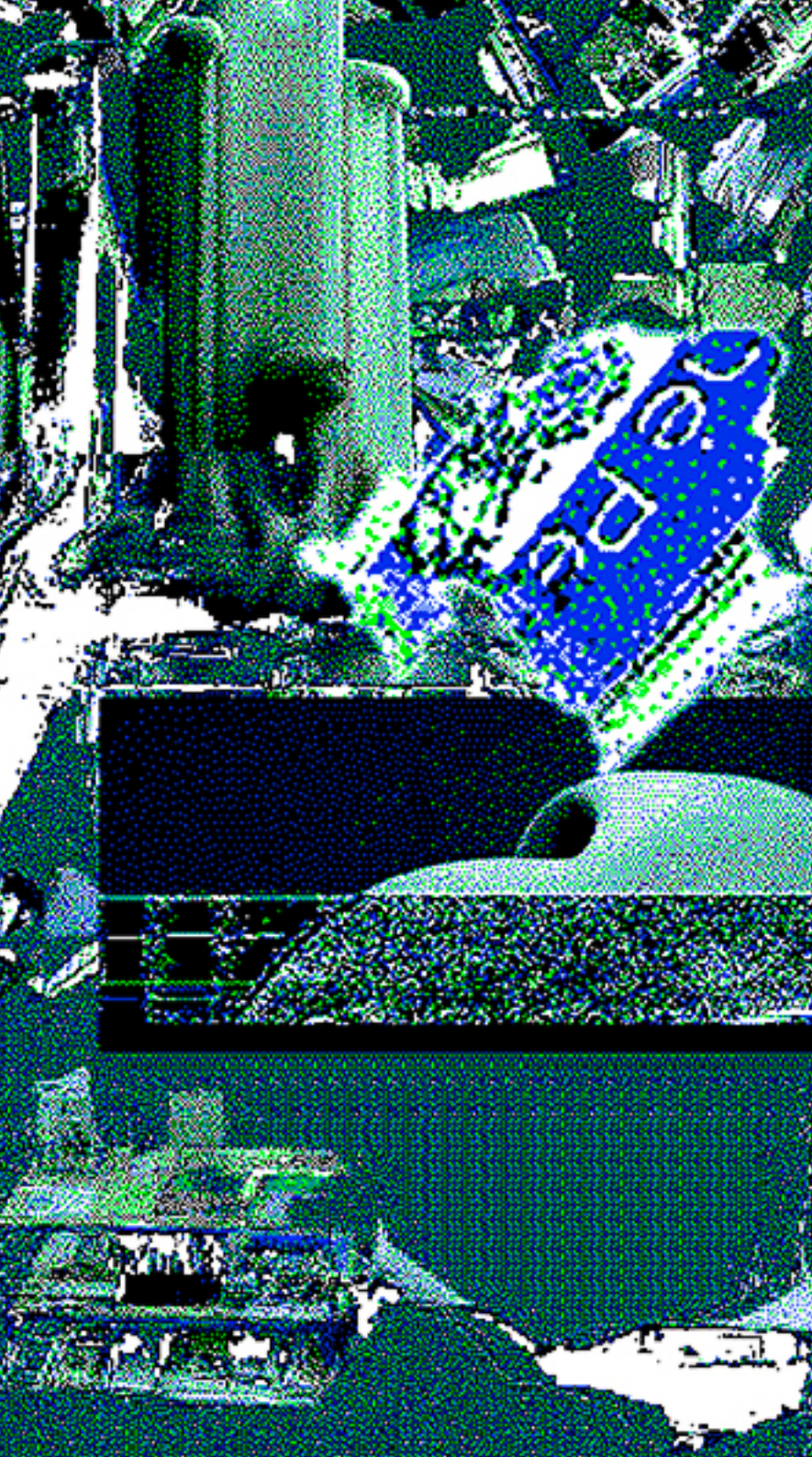
20
24
20
25

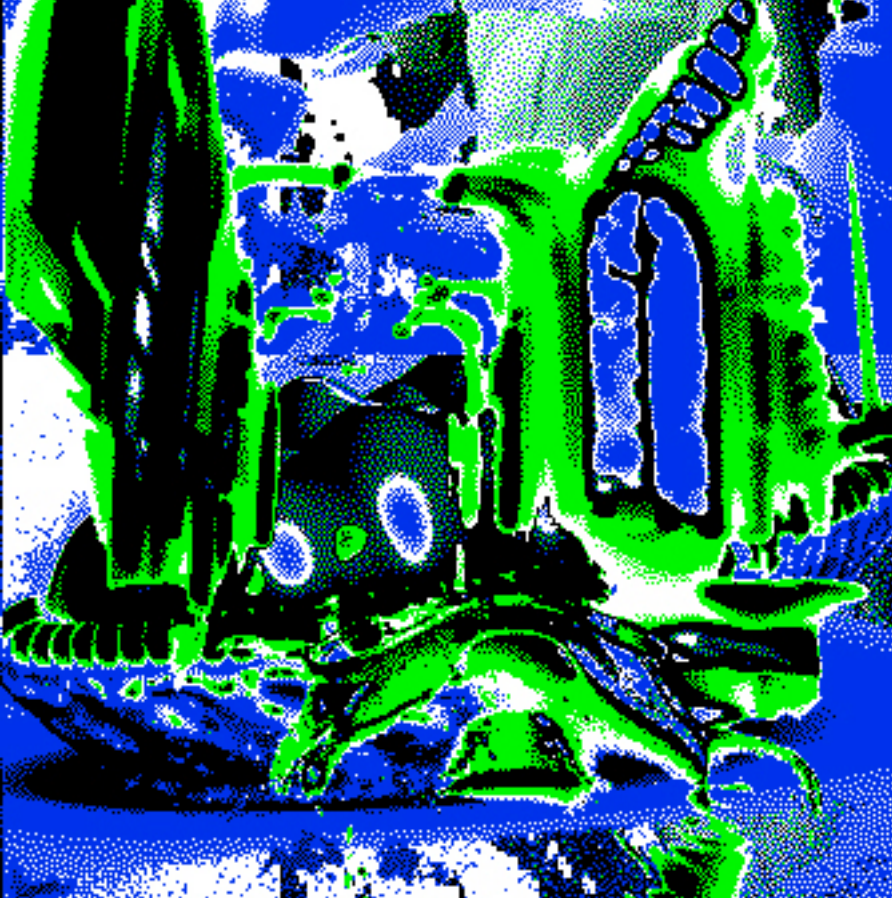
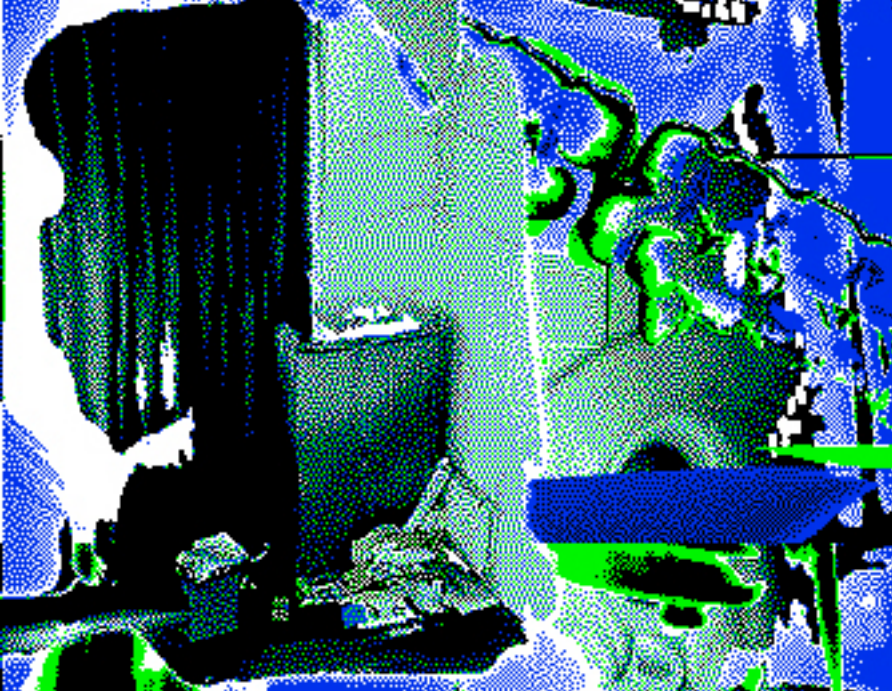
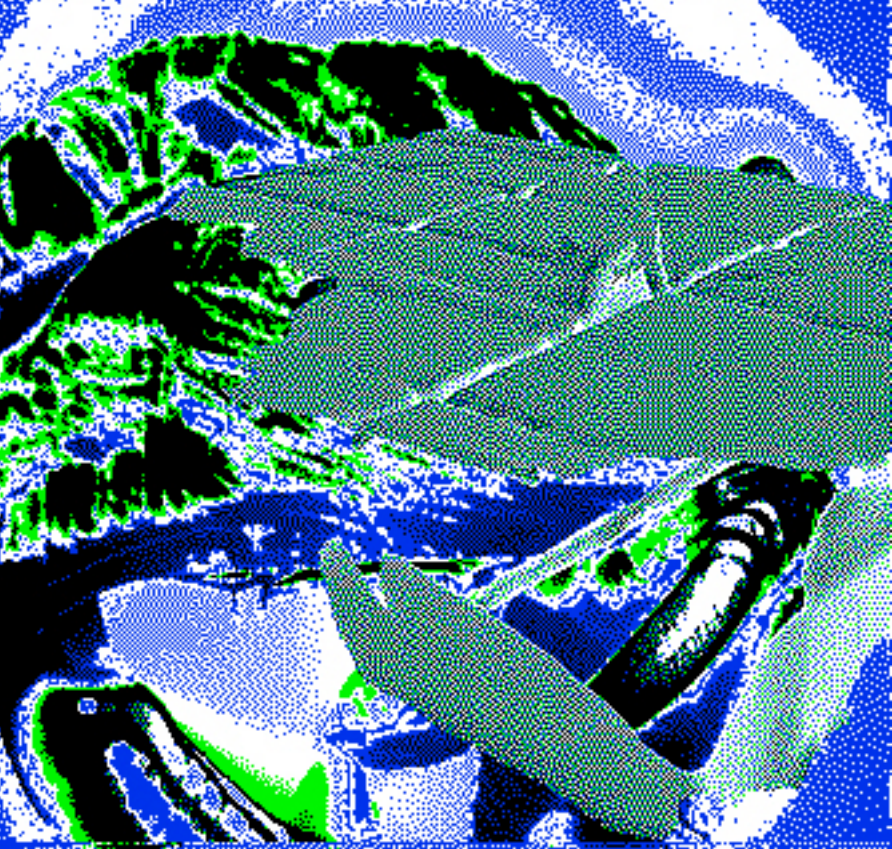
PROCESSUS DES MANIPULATIONS

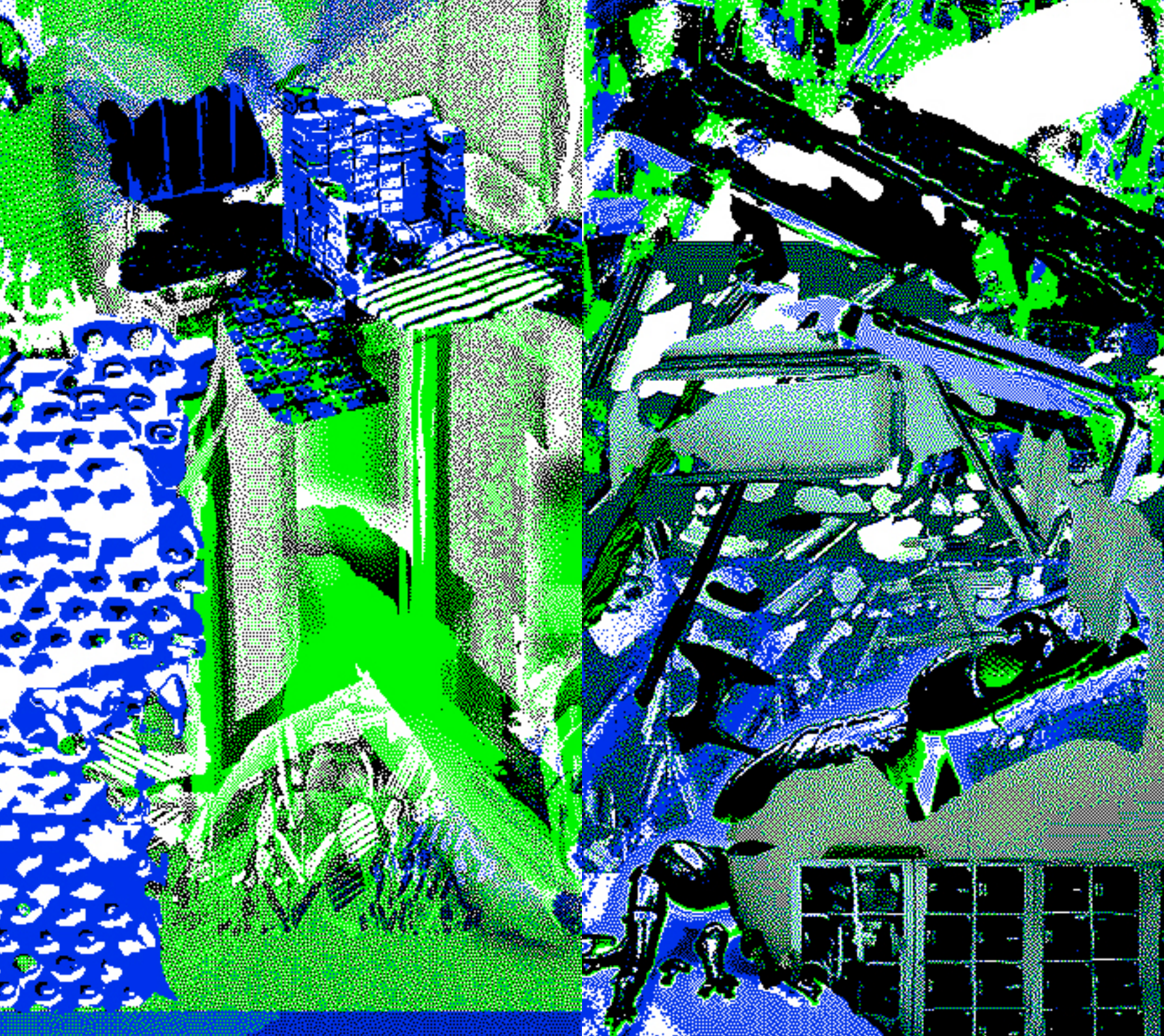
Prélèvement d'objets sensibles	A
Transfiguration de l'image par génération algorithmique	B
Dévoilement et altération du code de compression (hexadécimal)	C
Découpage et retouche avec logiciel	D



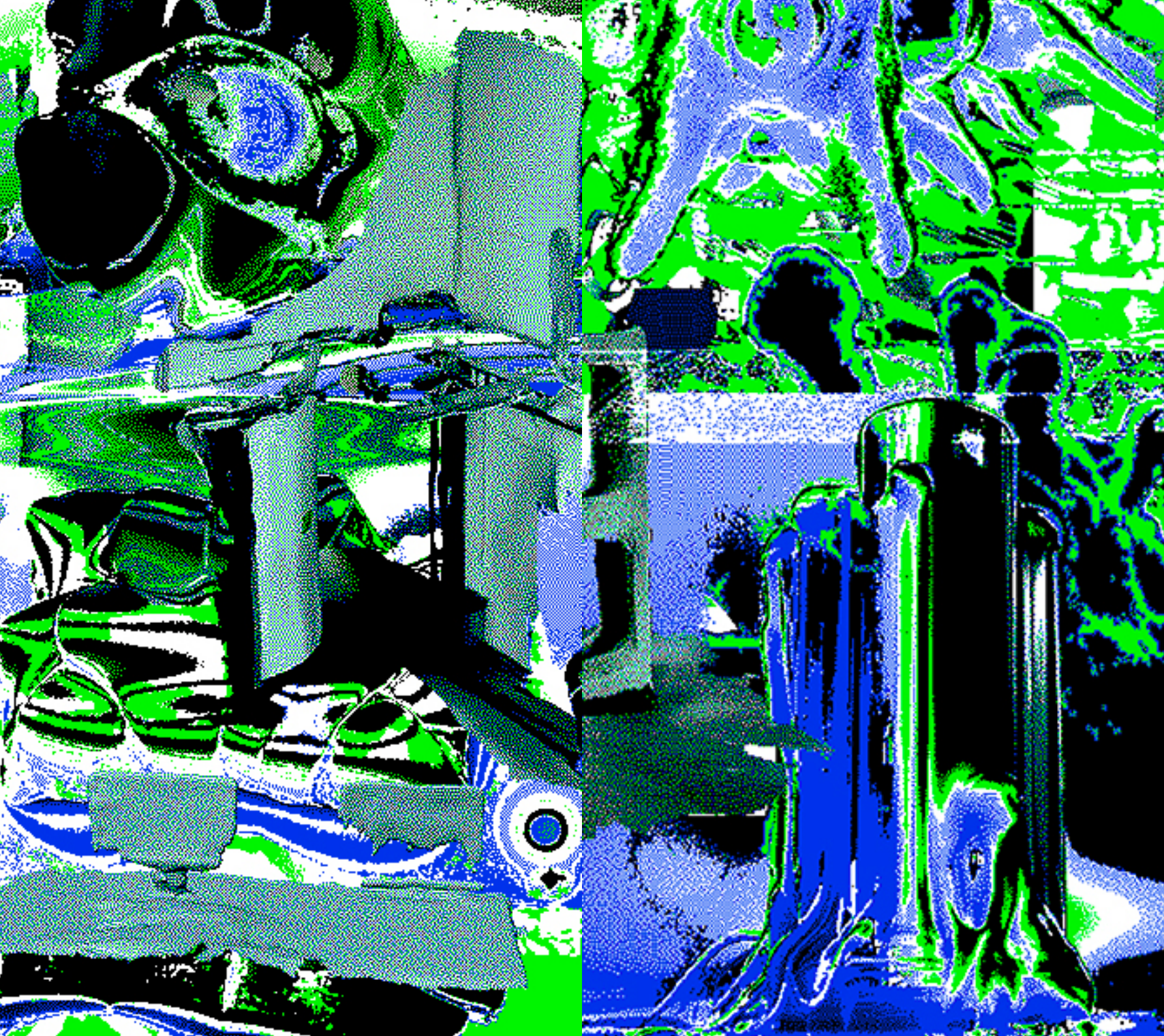


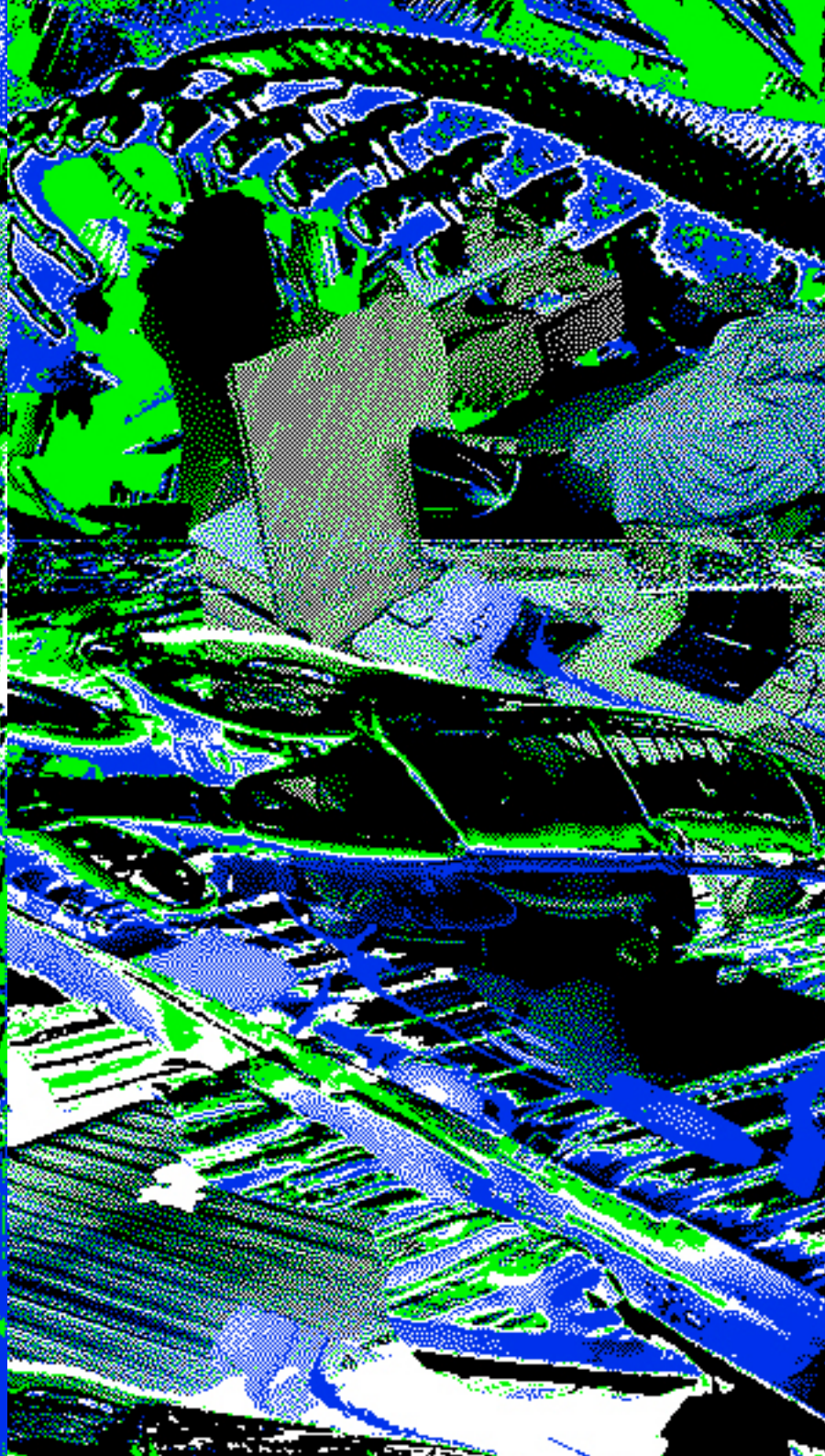
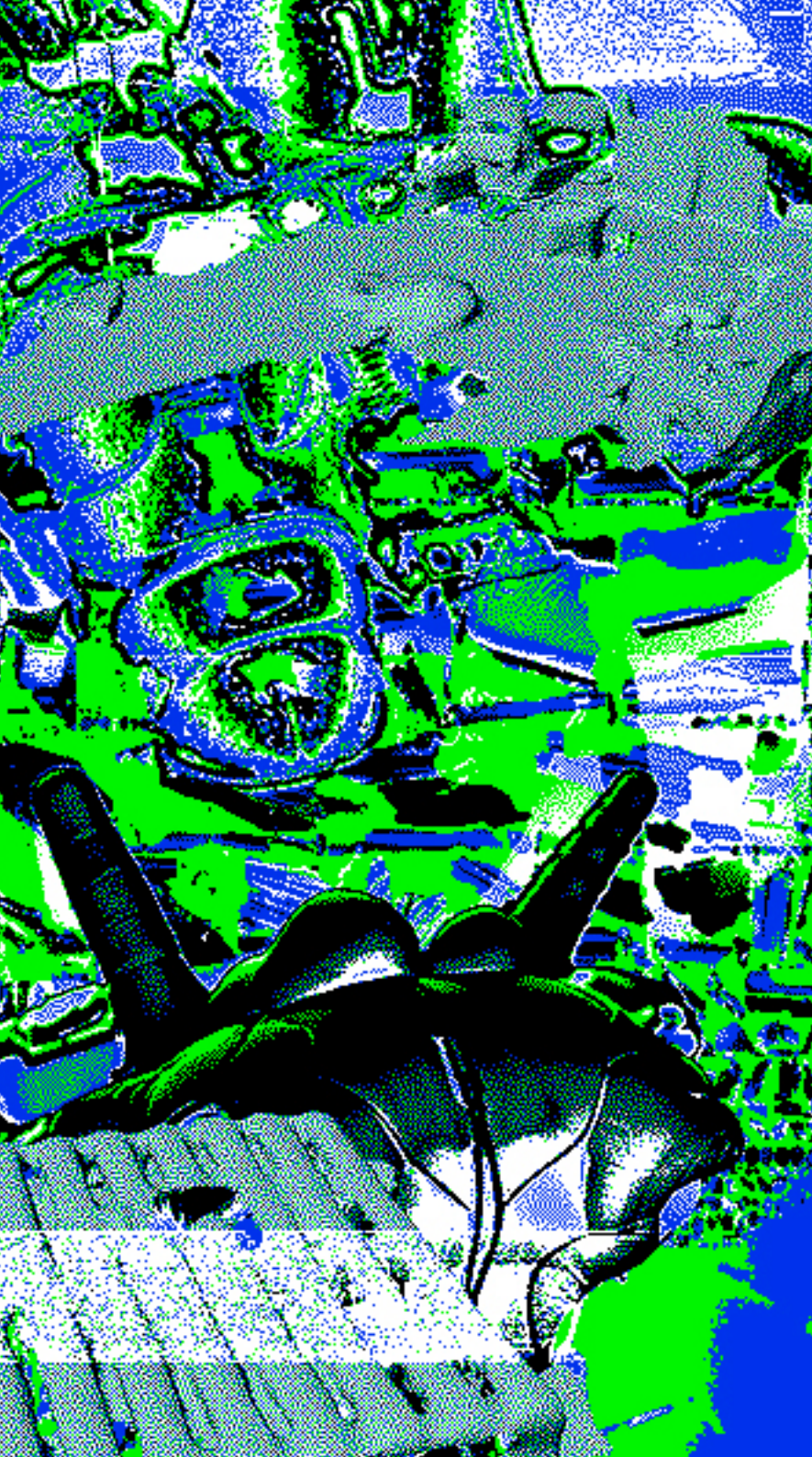


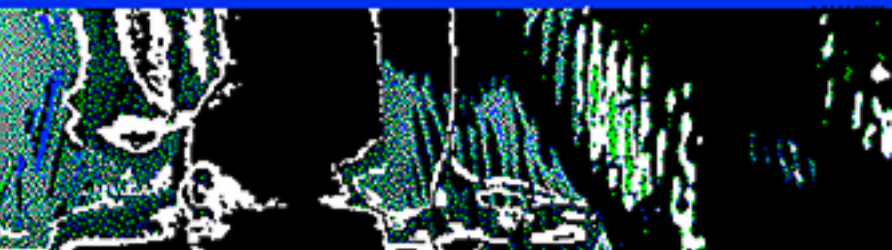
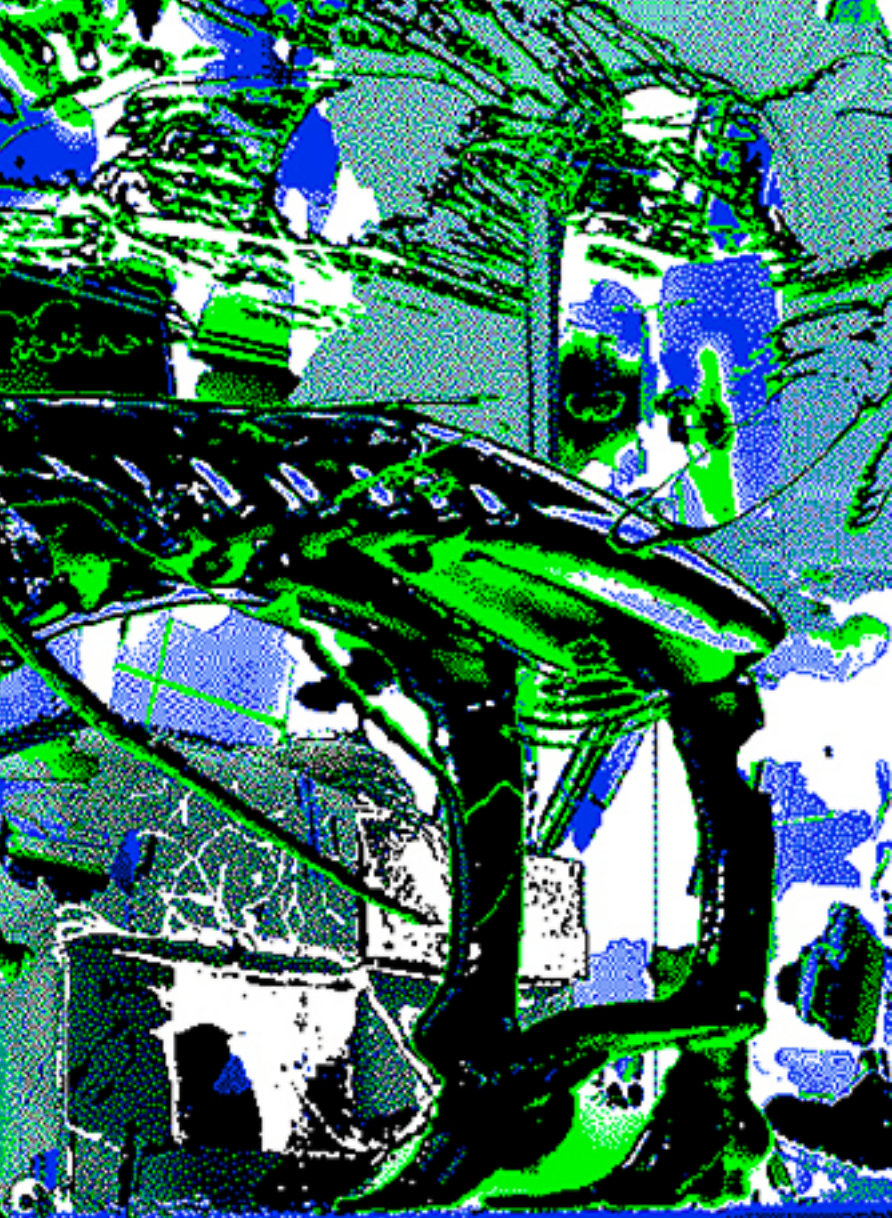


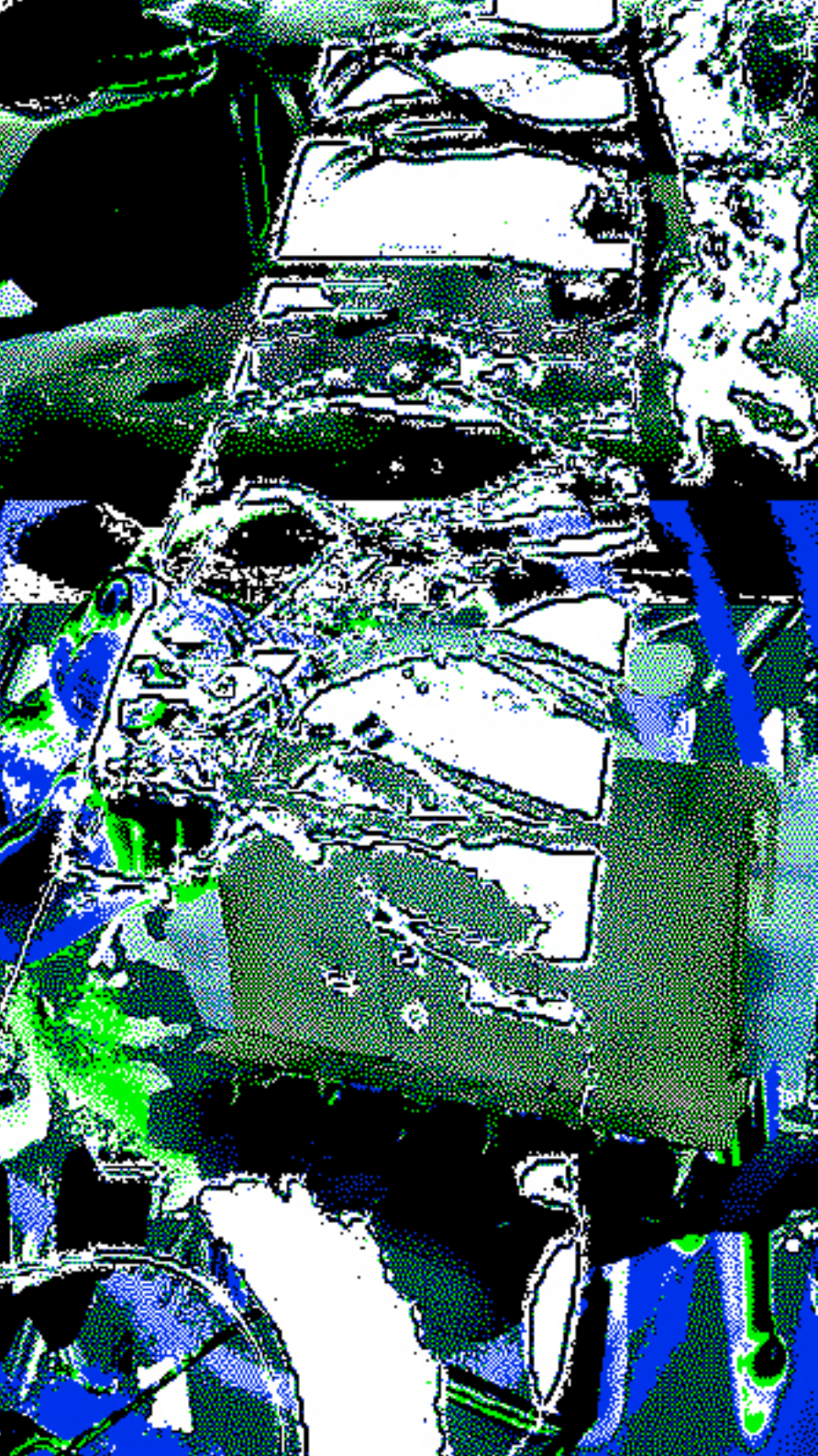












INDEX

Avant-propos	18
Équipe	24
L'école	25
Pédagogie	26
Équipements	30
Recherche	32
À l'international	35
Inventer son travail	36
Action culturelle	39
Initiative étudiante	41
Organiser ses études	42
Cycle 1 : Diplôme national d'art Option Communication/Mention Un monde réel	47
Année 1	50
Année 2	60
Année 3	70
Cycle 2 : Diplôme national supérieur d'expression plastique Option Communication / Mention Dialogues	83
Année 4	86
Année 5	96
Annexes	102
Ateliers	102
Biographies	104

Des images produites par les machines

Le studio de design graphique :metaloid (deux humains et trois machines) malaxe la matérialité numérique des images. Après une phase de prélèvement (visite de l'école début juillet 2024 par les humains et captation de détails du bâtiment par une machine de photogrammétrie), les images numérisées traversent plusieurs états. Elles sont dans ces pages précédentes parfois pixels, parfois instructions chiffrées, parfois instructions lettrées. Chaque état représente la traduction d'un langage vers un autre, comportant son lot d'altérations et de surprises. Les deux humains programment leurs machines à fabriquer des images. Les machines travaillent, calculent, obtiennent des succès ou des erreurs. Les humains choisissent ou non de les garder et de les faire fructifier. D'autres machines impriment ces images.

La cohabitation des humains et des machines

Nous, humains, vivons et travaillons avec d'autres humains. Nous vivons et travaillons aussi avec des machines, plus ou moins sophistiquées, plus ou moins récentes. Nous aimons nos machines... Elles nous aident, elles sont plus rapides que nous, elles ont plus de force. Nos machines sont créées et fabriquées par certains humains, qui les imaginent afin de répondre à leurs besoins (gagner du temps, gagner plus d'argent) et à leur vision du monde. Elles sont ensuite vendues à d'autres humains, qui les utilisent à des fréquences variables : une fois par an ou vingt fois par jour. Les humains utilisateurs n'ont pas forcément les mêmes besoins que les humains industriels, ni les mêmes idéologies, mais ils font avec. Ils s'adaptent aux machines, ils apprennent à les utiliser avec rigueur et discipline, les cassent sans faire exprès ou les détournent (malgré eux ou avec un certain savoir-faire).

« Faire » ou « Faire faire »

Nous, humains, aimons ressentir des émotions : relationnelles, esthétiques, intellectuelles, sensorielles... Nous sommes à l'affût de ces sensations, de ces sentiments. Nos corps bougent, nous percevons le monde avec nos sens, notre enveloppe et notre mobilité, pas uniquement avec nos yeux et nos oreilles (la vue et l'ouïe : les sens de la distanciation sociale)*. Nous aimons faire. « Faire » nous rend vivants : nous marchons, nous cherchons, nous échouons, nous avons chaud, nous sommes bousculés. Lorsque nous déléguons une tâche à une machine, nous lui faisons faire quelque chose. « Faire faire » nous permet de produire davantage, de superviser*. Même si, là aussi, nous avançons en cherchant et en apprenant ; nous perdons en contrepartie : des gestes, des compétences, des savoirs, de la mémoire. Avons-nous le même plaisir à regarder l'action se dérouler plutôt qu'à l'accomplir ? Que deviennent notre corps et nos sensations lorsque nous ordonnons puis vérifions la qualité du résultat final au lieu d'agir par nous-mêmes ?

La communication entre humains via les machines

Parfois, nos machines nous permettent de communiquer avec d'autres humains, d'échanger des mots (écrits ou parlés ou chantés) et des images. Nous partageons ainsi nos émotions, nos idées humaines à travers des messages... transmis par ces machines. Les messages sont des représentations de nos émotions, déjà filtrées et transformées par notre système cognitif. Or, pour transférer ces informations grâce aux machines, nous les codifions davantage ; dans le but que celles-ci puissent les comprendre, les traiter et les transmettre. En effet, ces machines ont leur logique, parlent leur langage propre ; qui a été créé par un petit nombre d'humains. Nous, toutes et tous, nous adaptions à ces machines, à leur langage, à leur

logique, à leurs interfaces. Nous atrophions la complexité de nos messages, donc de nos émotions. Petit à petit, nous intégrons ces contraintes et nous ne les voyons plus. Nous produisons des messages destinés à une grande diversité d'humains, mais compréhensibles par peu de machines. Ces messages se ressemblent de plus en plus.

Le design graphique est un design de messages. Cette standardisation des messages est difficilement supportable pour une école d'art où l'on enseigne précisément la singularité des points de vues et des écritures.

La fabrication des messages

La vie d'un message se compose de plusieurs étapes : imaginer → fabriquer → finaliser → choisir → diffuser.

L'utilisation massive des logiciels basés sur des algorithmes génératifs** délègue la fabrication des images et des messages aux machines. « [...] ces intelligences artificielles ne s'intéressent pas aux tâches fastidieuses. Et elles se sont mises à nous défier dans des domaines que nous pensions jusqu'alors réservés à notre intelligence humaine inégalable [...] non pas pour nous assister mais potentiellement pour nous remplacer. Les intelligences artificielles génératives démocratisent l'accès à certaines techniques artistiques. Tout le monde peut désormais dessiner, peindre, écrire des textes et créer de la musique aisément. »

Grâce à des prompts, des consignes textuelles, les humains décrivent l'image qu'ils imaginent à la machine. Puis celle-ci la met en forme. Certains humains s'amuse avec les consignes, défient la machine, jouent avec des ordres simplistes ou absurdes. Ils prennent du plaisir, ils obtiennent des résultats farfelus et improbables ... ! D'autres travaillent sérieusement avec ces mêmes machines. Ils rédigent des prompts professionnels, en étant les plus synthétiques et aiguisés dans leurs références; ceci afin d'atteindre un résultat précis et très rapide. Aujourd'hui, cela nécessite une bonne culture visuelle, des bases solides en références artistiques et en histoire de l'art. Les humains designers éduquent les

machines grâce à leurs références. Et comme les machines apprennent très vite ... demain, ces connaissances seront moins utiles.

L'économie des messages

Les messages mis en forme sont commandés et achetés par des humains commanditaires, qui veulent des messages intelligents, drôles, émouvants, beaux ... qui circuleront le plus possible et feront parler d'eux.

Le message « en cours » (de création) est une activité humaine, un temps individuel ou partagé, un plaisir, une découverte, une surprise, un apprentissage.

Le message « final » est un résultat, avec une valeur marchande, qui se vend pour promouvoir des actions ou des produits. Le réaliser plus rapidement grâce à la machine permet de gagner du temps et de l'argent. Pour l'humain designer (qui vend), mais surtout pour l'humain commanditaire (qui achète). Produit rapidement et à foison par les machines, le message « final » perd de sa valeur marchande.

Certains humains choisissent comme travail de créer des messages, de les vendre pour vivre. Ils étudient les techniques d'imagination, de fabrication et de diffusion de ces messages dans des écoles spécialisées. Ils deviennent designers graphiques.

Aujourd'hui, lorsque l'on fait métier de créer des messages, et que l'on ambitionne d'en vivre, peut-être ne s'agit-il plus de finaliser des messages, mais de prendre le temps de les élaborer et de penser les conditions de cette élaboration. Que ce temps et ce contexte de cheminement sont précisément ce qu'il y a de plus rare donc de plus précieux. Et qu'en conséquence ce temps doit devenir l'objet de la rémunération.

Les modèles économiques des métiers de l'image et du design traversent une mutation radicale. Les diplômés soutenus dans l'école en juin 2024 reflètent cette exploration professionnelle, à travers une prédominance du temps de l'élaboration et de la recherche, ainsi que d'une appétence pour les relations humains-humains, médiatisées ou non par des machines.

Cette année, l'école accueille sa première promotion du DNA mention *Un monde réel*. L'intitulé rassemble les axes pédagogiques concrets défendus par l'équipe depuis un certain temps, un rapport au monde impliqué et actif. Il insiste également sur les enjeux contemporains du design graphique. Il tient surtout compte de l'échelle et du contexte d'implantation de l'école : une petite structure énergique, en ruralité, dans une région transfrontalière ; où le contact au territoire est permanent, où chaque action artistique nouvelle est importante et utile. Où tout geste esthétique a du sens et trouve un écho direct.

Nous, humains, aimons l'action, la résistance et la générosité.

Sandra Chamaret – Directrice

Lectures

- ▣ Patrick Cingolani, *La colonisation du quotidien*. Dans *les laboratoires du capitalisme de plateforme*, Éditions Amsterdam, 2021
- ▣ Collectif, *Tèque 4 : Au-delà de l'idéologie de la Silicon Valley*, édition Audimat, 2024

- ▣ Alain Damasio, *Vallée du silicium*, coll. Albertine | Seuil, 2024
- Bruno Markov, *Le dernier étage du monde*, éditions Anne Carrière, 2023
- ** Etienne Mineur, "Design graphique et intelligence artificielle", in *Graphisme en France 2024*, Cnap, 2024
- ▣ Silicon Cambrai, *Métanoïa I : Le fanzine du web éthique* et *Métanoïa II : L'invasion des trolls*, programme de recherche Retour aux sources, École supérieure d'art et de communication—Cambrai, 2022 et 2023

ÉQUIPE

- Présidence** □ Sylvain Tranoy
Direction □ Sandra Chamaret

Équipe administrative

- Marie Delroise, *finances, juridique, ressources humaines, relations internationales, référente VHSS*
□ Émilie Maguet-Romanowski, *scolarité, référente handicap*
□ Aline Mallet, *achats, comptabilité et paies*
□ 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

- Geneviève Costello, *critique de l'art et du design en anglais*
□ 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*
□ Bruno Souêtre, *design graphique et mise en espace*
□ Fred Vaësen, *installations, couleurs et sérigraphie*
□ En cours de recrutement, *photographie*

Invitée

- Silvia Dore, *méthodologie de projet*

L'ÉCOLE

L'École supérieure d'art et de communication de Cambrai (Ésac) est l'un des 45 établissements d'enseignement supérieur d'art et de design 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) mention Un monde réel ; 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 contexte réel.

L'École est établissement-composante de l'Université Polytechnique Hauts-de-France (UPHF), Établissement public expérimental (ÉPE). Membre fondatrice de l'association Polaris—Réseau magnétique des écoles d'art publiques en Hauts-de-France, et membre active de l'Association nationale des écoles d'art et design (ANdÉA), elle participe régulièrement aux colloques et ateliers de travail inter-écoles d'art et design à l'échelle régionale, nationale et transfrontalière.

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

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**

Option Communication / Mention Un monde réel

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 du design graphique : dessin, peinture, création numérique, photographie, illustration, édition, impression (gravure, sérigraphie, riso, 3D), vidéo, typographie, data visualisation, cartographies, animations, affiches, identités visuelles ... mais aussi performances et installations dans l'espace.

▣ L'articulation vivante à des apports théoriques : histoire du design graphique, histoire de l'art, culture numérique, critique des médias, théorie du genre, écriture ...

▣ L'enseignement du projet de design graphique, pratiqué par petits groupes (± 20 étudiant-es), selon un cahier des charges défini.

▣ Les 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**

Option Communication/Mention Dialogues

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 (la création numérique reconsidérée), 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 diplômés 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.

Workshops et interventions extérieures

En complément du programme pédagogique proposé par les enseignant-es, l'école accueille régulièrement des personnalités extérieures : cycles de conférences, expositions, ateliers intensifs (workshops), séminaires, master classes, ateliers de recherche et de création (ARC), rencontres professionnelles.

Semaines 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. Lors de cette semaine de septembre, les ateliers sont conçus et menés par l'équipe. Le succès des années précédentes incite à créer une deuxième semaine d'ateliers, en janvier, conçus et animés 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. Les festivals de design graphique comme la *Transat graphique* (Liège) et la *Bien-nale internationale de design graphique* (Chaumont) font également partie des destinations régulières.

Pédagogie / Festival Transat graphique

En 2024/2025, l'école s'associe à l'association Fig. (Liège) pour créer *Transat graphique*: un festival mobile de design graphique contemporain (images fixes et animées, pratiques émergentes).

Le design graphique est une discipline reconnue comme urbaine et dont les acteurs identifiés prospèrent dans les grandes métropoles. Certaines mutations frémissent cependant ces derniers temps, de chaque côté de la frontière franco-belge, avec l'émergence d'une nouvelle scène de designers. Celles et ceux-ci, engagés dans des problématiques sociétales de transition, réfléchissent à de nouveaux modèles économiques et artistiques (création collective, ateliers de pratiques, attention portée à la relation envers les publics); mettant en œuvre des moyens de production différents: réemploi, consommation raisonnée, mutualisation du matériel. Certain-es choisissent de s'implanter dans des territoires ruraux ou périphériques, afin de bénéficier d'espaces plus vastes et ne pas être inféodés à une logique unique de rentabilité. Cette scène émergente, modeste et peu médiatisée, revêt une importance certaine pour les villes moyennes de chaque versant. Au-delà de l'expérimentation de nouveaux modèles socio-économiques, elle contribue à l'équité des territoires vis-à-vis de l'offre culturelle et artistique.

Le festival mobile *Transat graphique* propose de mettre en valeur et en réseau cette scène transfrontalière, au moyen de temps forts conférences + expositions + workshops se

déroulant en deux étapes annuelles (hiver et printemps) de chaque côté de la frontière, à Liège et à Cambrai; en déployant une double programmation de designers professionnels franco-belges, une réciprocité des actions, une mutualisation et un déplacement des publics.

Cet événement met en lumière des designers, des artistes, des studios existants ou en devenir. Il éclaire des lieux d'exposition insolites, en dehors des grandes villes habituelles et des circuits plus classiques. Il crée des habitudes de déplacements transfrontaliers et ouvre le champ des possibles professionnels pour les étudiant-es et les jeunes diplômé-es: modèles économiques, insertion professionnelle, mise en lien et en réseau, débouchés autres mais tout autant pertinents.

Un festival léger, mobile, modeste.

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 *Transat graphique* de Liège/Cambrai, le théâtre de Cambrai, l'Opéra de Lille, 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 ainsi que dans l'espace public-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, impression photographique, découpe d'adhésifs, édition et reliure, risographie, 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. Il est alimenté par les chutes d'impressions (papiers, vinyle adhésif, bâche, ...) et les dons réguliers. Chacun-e est invité-e à y contribuer par le dépôt de papiers ou tout autre matériau utile au collectif. 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. Depuis 2022, l'Ésac participe à la rencontre des Récupérathèques (ROAR) organisée chaque année par la Fédération des Récupérathèques.

Pour suivre les actualités de la récupérathèque : @pipif_esac (Instagram)

Prêt de matériel

Un système de prêt de matériel vidéo et photographique est mis en place : ordinateurs Apple, tablettes tactiles, vidéo DVCAM, micros, perches, pieds, mixette, dat, vidéo projecteurs, appareils photographiques argentiques et numériques ... En raison du coût de ces équipements, une attestation d'assurance (responsabilité civile) est demandée pour pouvoir les emprunter. En cas de bris, perte ou vol, la réparation ou le remplacement est à la charge de l'étudiant-e.

Centre de ressources documentaires

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 de ce partage pédagogique, chaque personne de l'école est invitée à soumettre des propositions d'acquisitions motivées.

Le centre de documentation accueille également des expositions. En 2024/25, des tirages de l'artothèque du Centre régional de la photographie Hauts-de-France y seront présentés : Frédéric Cornu, Michel Séméniako, Magdi Senadji, Claude Batho, Mary-Ann Parkinson, Martin Parr ...

Par ailleurs, une newsletter mensuelle 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) ainsi qu'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.

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-crédation à travers un lien théorie/pratique et donnent lieu à des restitutions publiques : graphisme et arts de la scène (installations et performances au Phénix de Valenciennes) ; graphisme et espace public (création et diffusion d'images lors du festival *Transat graphique Liège/Cambrai*).

La pratique régulière de l'écriture (objet de recherche en DNA et mémoire en DNSEP) et de la synthèse graphique (cartes de pensée, data visualisation) 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, carnet de terrain, cartographie ou encore entretiens).

En 2nd cycle, le programme de recherche s'intègre 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

Phase 1 (2019-2021) : Les premiers objectifs du programme de recherche RAS étaient de puiser dans l'obsolète numérique pour réinventer mais aussi mettre à jour les œuvres ou les dispositifs qui ont fait l'histoire du design interactif ou de l'art numérique. Avec les étudiant-es du second cycle et de l'ARC RAS, nous avons ainsi appris à créer avec l'existant, nous avons réactivé certaines pratiques informatiques ou

pièces qui appartiennent à l'histoire du design d'interaction en les présentant sur de multiples médias (objets imprimés augmentés, oscilloscopes, minitel ou bien même téléviseurs à tube cathodique) pour montrer les circulations possibles entre les supports analogiques et numériques. Les étudiant-es des différentes promotions se passent ainsi le relais, réfléchissent sur la machine et l'envisagent comme un outil d'émancipation et non pas comme un outil d'enfermement formel et technique.

Phase 2 (2021-2023) : À partir de 2021, la Silicone Cambrai, pôle de recherche de haute technologie de pointe de l'Ésac, a questionné l'évolution des réseaux sociaux et l'organisation du travail créatif en ligne.

Existe-t-il un monde commun sur internet ? Le cyber espace est-il plus inclusif ou plus segmenté ? Comment les artistes et les graphistes peuvent-ils composer à plusieurs dans un espace virtuel ? Quelle est la place de l'open source dans la création numérique ?

Pour tenter de répondre à ces questions, plusieurs projets ont été pensés par les étudiant-es et l'équipe enseignante, des travaux parfois anachroniques qui se déclinent sous la forme de fanzines, de sites Internet, de forum, de jeux et d'affiches. Chaque phase du programme de recherche aboutit à une documentation, de manière à construire ces projets et à les publier. En mai 2023, l'Ésac a organisé l'événement *Open Open*, deux journées d'étude et de partage autour de la transparence du faire et la redistribution du savoir.

Phase 3 (2023-2025) : *Do It Together (DIT)*. L'Ésac a toujours été attentive aux systèmes de production d'images alternatifs, parfois en marge, et cultive un imaginaire graphique propre à l'hybridation des pratiques artistiques. Dans cette dynamique créative portée par la culture du détournement, RAS structure la pédagogie du design graphique par le biais d'ateliers de hacking d'objets désuets et de temps forts théoriques sur les systèmes ouverts. Ces propositions numériques se trouvent bien souvent en

phase avec les problématiques sociales et écologiques qui animent les étudiant-es d'écoles d'art : intérêt pour les pratiques alternatives et collaboratives, création d'un environnement de travail dont les principaux outils sont créés sur site, en portant aussi un regard critique sur les outils « clés en main » associés aux intelligences artificielles (IA) génératives.

▣ Coordination conjointe du programme :
Keyvane Alinaghi et Caroline Tron-Carroz
▣ Enseignants associés : Tomek Jarolim,
Fabrice Sabatier et Romain Descours
▣ Publications et projets :
<http://ras.esac-cambrai.net>

▣ Partenaires actuels : Institut national de
l'audiovisuel (INA, Lille), Musée des beaux-
arts (Cambrai), Université polytechnique
des Hauts-de-France - UPHF, le programme
de recherche Aiôn (socio-anthropologie
de l'imaginaire du temps), Université de
Franche Comté
▣ Partenaires (2019 - 2022) : Centre
européen du vidéo mapping, Maison Folie
Moulins (Mini Lab, Lille)

Unité de recherche : Hyper.Local

Depuis 2016, les écoles supérieures d'art et design de Cambrai, Dunkerque-Tourcoing et Valenciennes ont réuni leurs programmes de recherche 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.

À l'automne 2024, la publication *Multiplex II* témoigne de la journée inter-école organisée en décembre 2023.

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).

Soutenu
par



MINISTÈRE
DE LA CULTURE
*Liberté
Égalité
Fraternité*

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 (± 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) crée une dynamique pédagogique et artistique (workshops, jurys, formations, rencontres).

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 3 et 4 ou entre l'année 4 et 5, résidences et stages professionnels, entre 2 et 6 mois.

Avec le soutien d'Erasmus +



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. Plusieurs dispositifs, indépendants et complémentaires, s'insèrent dans la pédagogie de façon régulière et répartie, à destination des deux cycles, mais également des jeunes 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. 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, images, films vidéos), l'organisation des événements, la modération de chacune des interventions, l'entretien filmé. 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 l'ensemble de l'année.

2. Book Faire :: Salons 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 des salons d'édition alternative. Au choix : parisien, régional ou transfrontalier. En décembre 2024, *Fugueurs du livre*, organisé par le Comptoir (Liège); *Ping Pong*, orga-

nisé par le Frac Picardie (Amiens). L'intérêt pédagogique et professionnalisant est de sortir du prototype étudiant en expérimentant concrètement. 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. 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 des centres d'art et galeries (Le Signe, Crédac, Bétonsalon, La Fab, WIELS, CRP/...), et en rencontrent les responsables afin de comprendre les mécanismes de ces lieux de création/diffusion des arts visuels : axes de programmation, repérages jeunes artistes, dossiers de candidatures, fonctionnement, rythmes...

4. Tremplin :: Atelier pratique de méthodologie de projet

▫ *Se projeter dans une structuration et un modèle économique de sa vie professionnelle*

Et après l'école ? Les chemins professionnels étant multiples, ce workshop propose d'analyser différentes possibilités de poursuite de l'école, telles des résidences artistiques, des appels à projets, etc. Il se construit sur-mesure selon les singularités de parcours de chacun·e, offre un soutien à l'insertion dans l'activité professionnelle et donne des clefs de compréhension pour la structuration de son activité. Une attention particulière est apportée aux typologies des statuts des designers, avec la présentation de l'organisation professionnelle Alliance France Design et de son code de déontologie.

5. Rendez-vous :: Accompagnement méthodologique et mise en lien

▫ *Concrétiser une commande en design graphique, entre l commanditaire local et l jeune diplômé-e*

En 2024, ce troisième Rendez-vous associe l'H du siège, un centre d'art d'intérêt national à un-e jeune diplômé-e de l'école de Cambrai. Le programme permet d'approcher les enjeux d'une identité visuelle qui identifie un lieu de production/diffusion artistique et englobe une grande variété de supports : imprimés, web, réseaux sociaux, signalétique pérenne et éphémère. Une commande qui se déploie dans le temps, avec une réflexion portée sur le rythme de la structure, la fréquence des interventions (imprimé/numérique), le cheminement commun (centre d'art/designer) sur plusieurs années.

6. Terre de flux :: Résidence de création/diffusion en design graphique

▫ *Bénéficiaire de moyens et d'un environnement pour développer un projet de recherche graphique*

Cette résidence, pilotée par l'École d'art du Calaisis-Le Concept en partenariat avec l'École supérieure d'art et de communication de Cambrai a pour objectif de soutenir un-e jeune diplômé-e de l'école, au commencement de son activité, en lui offrant les conditions et les moyens pour favoriser la recherche, la création et la diffusion de sa production. Il s'agit aussi de donner un éclairage sur ce que représente le secteur de la communication visuelle et le métier de designer graphique.

La résidence est construite en deux phases : six semaines de recherche/création à Calais ; cinq jours de production/diffusion à Cambrai.

Ce programme est soutenu par le ministère de la Culture.

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. Située à proximité du campus universitaire de Cambrai, l'école participe à son offre culturelle. Elle est également 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 : *La naissance des vents* (série de macules imprimées, par Roman Seban et Véfa Lucas), *En coulisses* (étapes préparatoires d'un projet 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, campus universitaire, 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.

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 ...

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

En 2023/2024, l'école a 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, tête de cordée, à 4 établissements scolaires du Cambrésis. L'objectif est d'accueillir tout au long de l'année 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.

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 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, club de football mixte, 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 universitaire 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 deuxième année consécutive, 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 l'ANdÉA, l'Ésac met en œuvre des actions de prévention pour lutter contre les VHSS (*violences et harcèlement sexistes et sexuels). 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.

Organiser ses études/Année de césure

Une année hors de l'école pour faire une pause pédagogique, gagner en maturité et s'immerger dans deux contextes de création, reflets des dynamiques professionnelles et des modèles économiques, dont au moins l'un à l'international. Deux expériences professionnelles longues (entre 4 et 6 mois chacune) qui permettent de se positionner pour son diplôme et sa vie future. Cette année est construite avec l'équipe, qui accompagne étroitement tous les projets de mobilité individuelle, tant sous l'angle professionnel et académique que sous l'angle des aides financières.

Résidence de création – Découverte du contexte et du réseau de résidences en arts visuels (design graphique, illustration, photographie, création numérique, interaction ...) travail individuel, production de pièces, installation, actions de médiation envers divers publics ...

Stage en design graphique – Au sein d'un contexte de commande, dans une structure (studio de création, agence, collectif, institution, association ...), réponse à des cahiers des charges, travail d'équipe, contact avec le ou la commanditaire ...

□ Entre les années 3/4, ou 4/5, en France et/ou à l'international.



**DIPLÔME
NATIONAL
D'ART**

**OPTION
COMMUNICATION**

**MENTION
UN MONDE RÉEL**

UN MONDE RÉEL : MANIFESTE

À la rentrée 2024 / 25, l'école officialise la mention Un monde réel du DNA, qui sera effective lors des diplômes 2025. Définie au premier semestre 2024, elle affirme un axe pédagogique engagé, ancré dans un contexte concret et qui incite à l'action graphique :

Un monde qui nous entoure.

Un design graphique curieux, qui regarde ce monde, qui le critique, qui traverse les sujets en profondeur, qui s'amuse. Irrévérencieux. Généreux.

Un monde réel. Où vivre pleinement.

Des images qui racontent notre lieu et notre temps, qui observent et analysent.

Des images fixes ou animées. Des images qui donnent leur avis. Bavardes.

Un dessin d'actualité qui grince, satirique, acide. Des données visualisées, des chiffres mis en forme avec un regard politique. Forcément.

Une photographie qui documente : le quotidien et l'environnement, le nôtre et celui des autres. Les autres, qui nous ressemblent parfois. Cette réalité qui se frotte à l'imagination, parce qu'on veut toujours raconter des histoires.

Des textes à vif, en liberté, aux formes poétiques, acérées, pas mièvres. Ou pas souvent.

Des formats aventureux et ouverts : performances murmurées, drapeaux dansants, éditions uniques, prototypes typographiques, enquêtes de terrain, foulards surimprimés, estampes hors format, encres atypiques, projections collectives ...

Des espaces publics à investir, très proches ou plus lointains.

Des espaces numériques à ouvrir.

Un artisanat contemporain, des ateliers et des publics variés. Des événements conviviaux et exigeants. Parce que la rencontre humaine est au centre du processus de design.

Des métiers et des modèles économiques qui évoluent sans cesse, à découvrir, à explorer, à comprendre, à remettre en cause. Pour inventer son travail. Aujourd'hui et demain.

Une pédagogie du projet, qui rassemble toutes les énergies dans un temps donné.

Plusieurs intelligences qui jouent ensemble : relationnelle, émotionnelle, analytique, synthétique.

Des étudiant-es autonomes et investi-es.

Une envie d'agir.

Une petite ville et la campagne autour.

Une école d'art énergique au pouvoir transformateur.

Un design graphique engagé, expérimental.

Un monde réel.

EMPLOI DU TEMPS

	Matin	Après-midi
Lundi	USAGES TYPO / GRAPHIQUES David Braillon	INITIATION À LA VIDÉO Romain Descours
Mardi	Quinzomadaire PROTO-FORMES Lucile Bataille	L'ART DU COUP DE POING DANS L'ŒIL Frédéric Vaësen
Mercredi		WEBDESIGN Keyvane Alinaghi
Judi	9:00 – 11:00 REGARDS PLURIELS (parfois au musée) Caroline Tron-Carroz 11:00 – 13:00 FOUNDATIONS Geneviève Costello	GRAPHISMES (S1) PRINTEMPS DU DESSIN (S2) Gilles Dupuis
Vendredi	PHOTOGRAPHIE	14:00 – 16:00 GÉNÉALOGIE 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 mercredi matin 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 : 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 univers côtoyé quotidiennement et d'affiner son regard sur l'univers graphique qui nous entoure.

Évaluation Accrochage et présentation collective des travaux, présence en atelier, abondance de réalisations de qualité, de sensibilité, d'ouverture et d'invention.

Références □ Adrian Frutiger, *Des Signes et des Hommes*, Gap, Atelier Perrousseaux, 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 □ Jost Hochuli, *Le Détail en typographie*, Paris, Éditions B42, éd. 2015 □ Hector Obalk, *Aimer voir*, Paris, Éditions Hazan, 2011

INITIATION À LA VIDÉO

Romain Descours

Objectifs Appréhender différentes notions du langage cinématographique et acquérir des méthodes de travail pour mettre en place des projets de création filmique. Travailler en équipe sur un projet collectif et s'inscrire dans une démarche personnelle.

Enseignement L'apprentissage se fait par l'expérimentation d'outils et techniques qui permettent de penser et de réaliser des projets audio-visuels. Initiations en éclairage, prise de vue, prise de son, maîtrise des logiciels de montage, post-production et animation 2D.

Évaluation Implication personnelle et collective dans les projets, capacité d'analyse et de prise de recul, maîtrise des notions de base en prises de vue et montage numérique qui serviront d'acquis en année 2.

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

PROTO-FORMES

Lucile Bataille

Objectifs Qu'est-ce qu'une transmission ? Comment structurer l'information à destination d'un public, d'un contexte ? Comment produire des objets éditoriaux ? L'attention portée aux transformations du design graphique et à ses pratiques protéiformes offre un terrain de recherches et d'expérimentations plurielles. Les formes que revêt l'information évoluent rapidement et se multiplient. La question des formats est envisagée et discutée, afin d'expérimenter un large éventail de moyens d'expression graphiques.

Enseignement Ce temps d'expérimentation est pensé comme un observatoire graphique, c'est-à-dire un point de rencontre des cultures de chacun-e pour assurer une transmission aussi large que riche. En se reposant sur la mise en commun des références, la culture graphique est pensée de manière transversale, offrant de multiples connexions au sein du 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 □ Paul Cox, *Design et Art*, Paris, Seuil, 2017 □ Tim Ingold, *Une brève histoire des lignes*, Bruxelles, Zones Sensibles, 2011 □ Bruno Munari, *Design et communication visuelle*, Paris, Pyramyd, 2012 □ Valérie Yobé, Catherine Nadon, *Le kit graphique*, 2022 [En ligne : www.latribugrafik.org]

L'ART DU COUP DE POING DANS L'ŒIL

Frédéric Vaesen

Objectifs Appréhender et 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 premier 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 second 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 (formels, conceptuels), chassé-croisé entre histoire de l'art et création contemporaine, approche poétique et théorique sont autant de leitmotivs, de champs d'expérimentations et de créations à traverser.

Une série d'exercices pratiques 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* 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 ».

WEBDESIGN (S1)

Keyvane Alinaghi

Objectifs Connaître l'histoire de l'Internet, de l'utopie cybernétique au web, l'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 □ Ellen Lupton, *Type on Screen : A Critical Guide for Designers, Writers, Developers, and Students*, Princeton Architectural Press and Maryland Institute College of Art, 2014 □ John Maeda, *Creative Code: Aesthetics + Computation*, Paris, Thames & Hudson, 2004 □ John Maeda, *De la Simplicité*, Paris, Éditions Payot et Rivages, 2007

WEBDESIGN (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 Durant la deuxième partie de l'atelier de web-design, les étudiant-es créent des séquences d'animations/d'interactions avec du texte, des vecteurs ou autres médias – toujours dans un navigateur internet –, en utilisant JQuery et P5js, deux bibliothèques Javascript qui facilitent l'écriture de ce type d'actions avec le même environnement de programmation qu'au premier semestre.

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

Références □ Demian Conrad, Silvio Lorusso, *Graphic Design in the Post-Digital Age*, Eindhoven, Onomatopée, 2021 □ Jean-Michel Gèridan, Jean-Noël Lafargue, *Processing : Le code informatique comme outil de création*, Montreuil, Pearson, 2011 □ Marijn Haverbeke, *Eloquent JavaScript*, Burlingame, No Starch Press, éd. 2024 □ Julia Laub et al., *Design génératif — Concevoir, programmer, visualiser*, Paris, Pyramyd, 2011

REGARDS PLURIELS (PARFOIS AU MUSÉE)

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 premier 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 second 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 □ Benoît Buquet, *Art & Design Graphique. Essai d'histoire visuelle. 1950-1970*, Paris,

Pyramyd, 2014 □ Antje Kramer (éd.), *Les grands manifestes de l'art des XIX^e et XX^e siècles*, Paris, Flammarion, 2011 □ Nadejje Laneyrie-Dagen, *Lire la peinture : dans l'intimité des œuvres*, Paris, Larousse, 2002 □ *Soulèvements*, cat. exp. Paris, Jeu de Paume, 2016 □ *Elles font l'abstraction*, cat. exp., Paris, Centre Pompidou, 2021

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

GRAPHISMES

Gilles Dupuis

Objectifs Initier au graphisme et acquérir les fondamentaux. Approcher 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 et ponctualité dans les rendus de projets.

Références □ Alexandre Rodtchenko □ Herbert Bayer □ Johannes Itten □ Marcel Jaco □ 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 Sciuolo □ James Victore □ Térésa Sdravovich □ Richard Niessen □ Peter Bankov, Michel Quarez ...

PHOTOGRAPHIE

(en cours de recrutement)

FOUNDATIONS

Topics and methods in contemporary art and design

Geneviève Costello

Objectifs Développer les compétences linguistiques et l'assurance en anglais à travers la pratique et la réflexion critique de l'art et du design. Articuler les perceptions, pensées, créations et observations, tout en prenant conscience de son univers créatif. Enrichir le vocabulaire et approfondir le répertoire de ressources anglophones. Expérimenter l'interaction entre le langage et l'expression visuelle. Relier ou distinguer ces pratiques des thématiques internationales.

Enseignement Découvrir les thématiques et les objets courants de l'art et du design à travers des discussions immersives et des exercices pratiques. L'analyse d'objets (telles que des œuvres, des expositions, des campagnes publicitaires, des manifestations culturelles) est au cœur de l'apprentissage. Les cours intègrent également des lectures, des vidéos et d'autres médias. Les

présentations commencent en groupe et évoluent vers des projets individuels ou en binômes. Les étudiant-es tiennent un journal visuel hebdomadaire basé sur des prompts.

Les thématiques abordées peuvent inclure la *crip theory*, les communs, l'écoféminisme, la gamification, la crise, la création de mondes (*world-making*), les femmes et la technologie, la biopolitique et la néropolitique, le spectacle, le corps queer, l'artisanat (*craft*), l'intersectionnalité, le foyer (*home*), l'anthropocène / post-anthropocène, la mondialisation, la productivité, la machine, la décroissance, etc.

Évaluation Qualité de la participation active et pertinente (écoute, prise de parole, engagement avec les autres). Progression individualisée des compétences linguistiques et des connaissances culturelles. Capacité à accepter les erreurs et à sortir de sa zone de confort. Investissement et expérimentation dans les activités et projets.

Références □ Alan Fletcher, *The Art of Looking Sideways*, Londres, Phaidon, 2001 □ Elinor Heartney, *Art & Today*, Londres, Phaidon, 2013 □ Bruno Munari, *Design as Art*, Londres, Penguin Books, 2008 □ *Contemporary Art Daily* www.contemporaryartdaily.com □ e-flux Readers www.e-flux.com/readers/

GÉNÉALOGIE 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. Apprendre à lire les images de communication. Comprendre l'évolution historique de différents médias et techniques de communication en mesurant leur impact sur les comportements sociaux.

Objectifs En suivant une ligne du temps commençant quelques millénaires avant notre ère, le cours s'intéresse à l'évolution des lettres, des formes, des supports et des techniques qui permettent de communiquer. Il s'arrête en particulier sur des périodes ou des événements durant lesquels l'histoire du graphisme et l'histoire sociale, politique, scientifique ou culturelle se croisent et s'influencent. Nous abordons ainsi les premières écritures, l'histoire du livre et des grandes familles typographiques, l'art de l'affiche, la propagande, les avant-gardes et les différents mouvements du XX^e siècle. Par ailleurs, chaque cours débute par un « regard sur l'actualité en images », proposé par un·e étudiant·e qui décrit et analyse une photo, un dessin ou une carte qu'il ou elle a prélevé dans la presse.

Évaluation Participation active en cours, présentation orale d'une image d'actualité 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 □ Vanina Pinter, *L'affiche a-t-elle un genre ?*, Lyon, Éditions deux-cent-cinq, 2022

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 collégialement. 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	PLANTES VIVANTES Ida Ferrand	ÉDITION ET TYPOGRAPHIE David Braillon
Mardi	CHÉRI·E – GRAPHIE Frédéric Vaësen	EN MOUVEMENT Romain Descours + PORTFOLIO NUMÉRIQUE (S1) Keyvane Alinaghi et Tomek Jarolim
Mercredi	FAIRE SES GAMMES Gilles Dupuis	<i>Hors les murs au choix</i> OSE (OPEN SPACE EDITING) David Braillon et Frédéric Vaësen – IMAGES À RÉACTION(S) Gilles Dupuis
Jeudi	PHOTOGRAPHIE	14:00 – 16:00 65 M² ET PLUS Caroline Tron-Carroz et Mickaël Tkindt-Naumann
Vendredi	9:00 – 11:00 AU-DELÀ DE CE QUI FAIT L'ÉCRAN Fabrice Sabatier 11:00 – 13:00 LANGUAGE AND PERFORMANCE Geneviève Costello	

ANNÉE 2

L'année 2 est composée de cours centrés sur des acquisitions techniques et méthodologiques fondamentales. Les ateliers Hors-les-murs du mercredi 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 vendredi 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 ...

PLANTES VIVANTES

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 « Ce que nous proposons ici, ce n'est pas d'abandonner la beauté, mais de la prendre au sérieux. Comment imaginer une expérience de la beauté des fleurs qui ne réduit pas leurs formes de vie extraordinaires à de simples formes esthétiques » (Estelle Zhong Mengual, *Végétal. L'école de la beauté*, Jbe Books, 2022, p.237). Il fut décidé en 1866, au sein de ce qui était l'ancêtre de l'Ésac, d'introduire un cours dit de « plantes vivantes ».

En 2024-25, nous réactivons ce cours en explorant les répercussions plastiques, esthétiques et politiques de la proposition d'Estelle Zhong Mengual—simple et ambitieuse—de prendre la beauté des fleurs au sérieux. Les produits de cette recherche nourriront une série d'exercices visant à appréhender un large éventail de techniques de gravure. Au terme de l'année, chaque étudiant·e aura dessiné, gravé, imprimé, relié une flore vivante.

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, sont pris en compte la compréhension des techniques abordées, l'expérimentation technique, le soin et la rigueur des réalisations.

Références □ Adrian Frutiger, *Des Signes et des Hommes*, Gap, Atelier Perrousseaux, 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 □ Jost Hochuli, *Le Détail en typographie*, Paris, Éditions B42, éd. 2015 □ Hector Obalk, *Aimer voir*, Paris, Éditions Hazan, 2011

ÉDITION ET TYPOGRAPHIE

David Brailion

Objectifs Atelier d'édition : de la création à la réalisation d'une édition papier. Mise en page / espace / vocabulaire / grille / hiérarchie 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 générateurs de polices fantaisie.

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

CHÉRI-E – GRAPHIE

Frédéric Vaësen

Objectifs Initier à la pratique de la sérigraphie. Laboratoire d'expérimentations et de questionnements sur la fabrication et la portée des images, ce cours 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 S1 : Présentation d'une suite d'images destinées à un premier tirage ainsi qu'un ensemble de recherches en lien avec une iconographie de type warholienne et d'un projet destiné à une série de tirages.
S2 : Réalisation d'une édition (fan-zine, poster ...) en exemplaires limités, numérotée, datée, accompagnée d'un nom et logo d'édition en vue de présentation aux foires du livre.

EN MOUVEMENT

Romain Descours

Objectifs Accompagner à la réalisation et l'écriture de projets construits avec le matériau vidéo. Tester différentes formes, échelles, usages pour commencer à faire des choix de fabrication : objets filmiques, bandes sonores, animations, dispositifs d'installation ou de performances vidéo, visibles à l'écran ou éclatées dans l'espace. Mettre progressivement en place un cheminement créatif et trouver des méthodes personnelles de travail.

Enseignement Dans la continuité du cours d'*Initiation à la pratique de la vidéo*, il est proposé d'explorer le médium audio-visuel dans son caractère polyvalent. L'accompagnement se fait par la pratique, en particulier sur les phases d'expérimentation et de travail de recherche. L'atelier est un lieu d'échange, de mise en œuvre collective et d'écriture personnelle.

Évaluation Production régulière, documentation des étapes de réalisation sous la forme d'un montage vidéo qui explicite les enjeux, références et cheminement de pensée des projets.

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 dans la publication de leurs travaux en ligne.

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 Gèridan, Jean-Noël Lafargue, *Processing : Le code informatique comme outil de création*, Montreuil, Pearson, 2011 □ Marijn Haverbeke, *Eloquent JavaScript*, Burlingame, No Starch Press, éd. 2024 □ Julia Laub et al., *Design génératif—Concevoir, programmer, visualiser*, Paris, Pyramyd, 2011 □ John Maeda, *Design by Numbers*, Cambridge, MIT Press, 1999

FAIRE SES GAMMES

*Multiplier les tentatives
/ rater mieux*

Gilles Dupuis

Objectifs Par différents rythmes de travail (projet long et projets courts), produire des séries de réponses graphiques pertinentes.

Enseignement 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. Cette année, le cours s'articulera sur la retrospective des *10 ans d'affiches sociales au Québec*/Bourses d'études Marc H. Choko. organisée par la Société des designers graphiques du Québec (SDGQ).
<https://centrededesign.com/10-ans-daffiches-sociales-au-quebec/>

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 □ 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...

PHOTOGRAPHIE

en cours de recrutement

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.

AU-DELÀ DE CE QUI FAIT ÉCRAN

Fabrice Sabatier

Objectifs Examiner ce que les technologies et logiciels du graphisme et de la communication transforment dans nos pratiques et comportements professionnels et citoyens. Initier une approche féministe de l'histoire et de la pratique du graphisme et de la typographie.

Objectifs Le cours tisse deux fils indépendants qui sont amenés à se croiser, s'entremêler, voire fusionner. Le premier concerne la culture numérique ainsi que les valeurs, l'éthique et les imaginaires qui s'y attachent. À partir d'exemples prélevés dans l'histoire d'internet et de réflexions sur le partage des savoirs et des outils, on questionne nos pratiques collaboratives et ouvertes ainsi que nos ressources locales. Par ailleurs, on suit les data à travers leur captation économique, l'établissement de profils, la curation algorithmique de l'information et les intelligences artificielles. Le second fil met la lumière sur la participation des femmes (et autres groupes invisibilisés) à l'histoire du graphisme. Il explore également les enjeux d'inclusivité dans le langage et la typographie.

Évaluation Participation active en cours, présentation d'un exposé sur une figure invisibilisée ou minorée du design graphique et restitution d'exercices mêlant création écrite, graphique et travail collaboratif.

Références □ Dominique Cardon, *Culture numérique*, Paris, Presses de SciencePo, 2019 □ Camille Circlade, *La typographie post-binaire. Au-delà de l'écriture inclusive*, Paris, Éditions B42, 2023 □ 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 □ Vanina Pinter, *L'affiche a-t-elle un genre ?*, Lyon, Éditions deux-cent-cinq, 2022

LANGUAGE AND PERFORMANCE

Geneviève Costello

Objectifs Initier à l'expression corporelle et linguistique en anglais à travers la performance artistique et le jeu de rôle. Approfondir la maîtrise de l'anglais par des expérimentations, de l'interaction et des recherches collaboratives. Développer des techniques d'observation du monde diversifié qui nous entoure et d'introspection.

Enseignement Ce cours explore l'incarnation du langage à travers le corps et la performance. Avec des ateliers pratiques (workshops) et des analyses théoriques, les étudiant-es découvrent des œuvres performatives de différentes époques en participant activement à des

exercices collectifs, où le jeu est la méthode. Le cours couvre diverses méthodes de performance artistique et de jeu, en mettant l'accent sur les jeux de rôles. Sont abordés le mouvement, la voix, la création d'univers imaginaires, l'immersion, la mise en scène, la communication publicitaire, l'archivage et la documentation.

Le cours inclut également des concepts comme le consentement, les dynamiques de pouvoir, la tension, la co-construction et la communauté/collectivité, le cercle magique (espace protégé de la performance) et le rituel. Les étudiant-es tiennent un journal visuel hebdomadaire pour collectionner des mots, des sons vocaux et des phrases comme matériel de recherche.

Évaluation L'évaluation repose sur la préparation (révision des supports, journal, travaux réguliers), la présence et l'implication active en cours, ainsi que sur la production et la présentation en fin d'année d'une œuvre performative (performance artistique, jeu de rôle, installation, spectacle visuel/théâtral, ou autre).

Références □ Hakim Bey, *T.A.Z. : The Temporary Autonomous Zone, Ontological Anarchy, Poetic Terrorism*, Brooklyn, Autonomedia, 1991 □ Tina Kukielski, *Friends & Strangers. Art in the Twenty-First Century, Season 11*, New York, Art21 Inc., 2023 □ Eleanor Saitta et al. (Eds.), *What Do We Do When We Play?*, Helsinki, Solmukohta, 2020 □ Colin Self, *XOIR* [En ligne : <http://colin-self.com/xoir>] □ Catherine Wood, *Performance in Contemporary Art*, Londres, Tate Publishing, 2018

HORS LES MURS

Un cours au choix

OSE (OPEN SPACE EDITING)

David Brailon
et Frédéric Vaësen

Produire librement des œuvres en lien avec les techniques d'impressions telles que la gravure, la sérigraphie, l'impression numérique et 3D. L'ouverture simultanée de ces différents espaces a pour but de solliciter, déclencher, accompagner le développement d'une pratique personnelle.

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, notamment autour des questions de recyclage.

Ponctuellement, des projets tels que des expérimentations associant images gravées, sérigraphies et façonnages originaux, mais aussi des visites d'expositions ou de lieux, seront proposés comme leitmotiv ou inspiration. *Open Space Editing* sera également le lieu d'élaboration de séries d'éditions.

Évaluation Contrôle continu des recherches et évaluation d'une réalisation présentée en fin de semestre. Tenue d'un carnet de bord (croquis, annotations, documentation, réflexions, esquisses de projets). Prise en compte de l'implication des étudiant·es dans le fonctionnement et la vie de l'atelier.

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.

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 ; la production en temps réel ; 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 à définir selon la programmation du Théâtre de Cambrai.

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 partenariat avec le Théâtre de Cambrai, l'UPHF, The 4th Block— association of graphic designers (Ukraine) et l'association Dessinez, Créez, Liberté.

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 des 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 collégialement. 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		FAIRE ÉCOLE Ida Ferrand
Mardi	<i>ARC au choix</i> PHÉNIX Romain Descours et Caroline Tron-Carroz — CARTOGRAPHIE (S1) WRONG INTERFACE DESIGN (WID) (S2) Keyvane Alinaghi	14:00 – 16:00 EXPÉRIMENTATIONS ARTISTIQUES, ODYSSÉES ET SCIENCE-FICTION Caroline Tron-Carroz 16:00 – 18:00 Sur RDV OBJET DE RECHERCHE Caroline Tron-Carroz
Mercredi	ROC-CLUB – LETTERING David Braillon et Frédéric Vaësen	<i>Hors-les-murs au choix</i> OSE (OPEN SPACE EDITING) David Braillon et Frédéric Vaësen — IMAGES À RÉACTION(S) Gilles Dupuis
Jeudi	<i>ARC au choix</i> INTERSTICES /LA GALERIE DU TRANSFO Gilles Dupuis	PHOTOGRAPHIE
Vendredi	9:00 – 11:00 WRITING AS Geneviève Costello 11:00 – 13:00 POWERFUL DESIGN Fabrice Sabatier	DESIGN GRAPHIQUE Bruno Souêtre + 16:00 – 18:00 Sur RDV OBJET DE RECHERCHE Fabrice Sabatier

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 ateliers Hors-les-murs du mercredi 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

FAIRE ÉCOLE

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 L'atelier est envisagé comme un laboratoire, le lieu de réflexions collectives, d'expérimentations et de mise à l'épreuve des « moyens de faire » dans le champ de l'estampe. Par exemple, « œuvrer avec » les machines à commande numérique, pour reprendre la belle formule de Sophie Fétro, ou encore les enjeux esthétiques et politiques qu'engage la maintenance, cet « art perturbateur de faire durer les choses »

(Jérôme Denis et David Pontille, *Chaleur Humaine : Triennale Art & Industrie*, Silvana, 2023, p. 97). L'ambition est finalement de « faire école », compris dans la polysémie de la formule : au sens propre (une communauté d'étudiant-es) et au figuré (mettre au point des moyens de faire, des méthodologies désirables et fonctionnelles, reproductibles et diffusables, imitées et suivies...). En pratique, le premier semestre est consacré à la poursuite et à la finalisation des projets entamés en 2024. Au second, chacun·e développe un projet personnel.

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 □ Anni Albers, *En tissant, en créant*, Paris, Flammarion, 2021 □ Jérôme Denis, David Pontille, *Le soin des choses, Politiques de la maintenance*, Paris, La Découverte, 2022 □ Camille Jaquier, Florian Rodari, *Rien que pour vos yeux : petit traité des techniques de l'estampe*, Vevey : Musée Jenisch ; Zurich : Scheidegger & Spiess, 2019 □ Lorenza Salamon, *Comment regarder la gravure : Vocabulaire, Genres et Techniques*, Paris, Éditions Hazan, 2011 □ Revue *Back Office* n° 1 (2017) et en particulier l'article de Sophie Fétro, « Œuvrer avec les machines numériques »

CARTOGRAPHIE (S1)

Keyvane Alinaghi

Objectifs Former à la recherche documentaire, aux renseignements de sources ouvertes. Fact-checking de données et mise en espace de grandes quantités d'informations.

Enseignement Avant toute visualisation graphique, l'atelier de cartographie propose d'aller chercher de la donnée objective et ouverte, puis d'en faire son analyse. L'objectif de cette recherche est de croiser ces informations avec des outils géographiques puis numériques afin d'en tirer une cartographie qui puisse clairement faire la représentation spatiale et statistique de ces données.

Évaluation Régularité de la présence, propositions et recherche, maîtrise des outils enseignés, ponctualité dans les rendus de projets.

Références □ Jacques Bertin, *La graphique et le traitement graphique de l'information*, Bruxelles, Zones sensibles, 2017 □ Jacques Bertin, *Sémiologie graphique : Les diagrammes, les réseaux, les cartes*, Paris, Éditions EHESS, 2013 □ Joost Grootens, « De l'ambiguïté du design cartographique », in *Back Office* n° 1, 2017 □ Manuel Lima, *Cartographie des réseaux : l'art de représenter la complexité*, Paris, Eyrolles, 2013

WRONG INTERFACE DESIGN (WID) (S2)

Keyvane Alinaghi

Objectifs Travailler sur la construction d'un corpus documentaire qui servira au DNA de chaque étudiant-e, penser des modes de navigation originaux, atypiques pour révéler des données.

Enseignement À partir d'un corpus documentaire en lien avec les territoires de recherches des étudiant-es, l'atelier a pour objet de créer des sites dont les interfaces de navigations (boutons, curseurs, grammaire gestuelle) sont non conventionnelles, décalées par rapport aux normes d'UI design. Une invitation à repenser les interactions avec des contenus web, à ne plus utiliser les ressources d'outils et d'icônes massivement proposées par les géants de la tech.

Évaluation Régularité de la présence, propositions et recherche, maîtrise des outils enseignés, ponctualité dans les rendus de projets.

Références □ Demian Conrad, Silvio Lorusso, *Graphic Design in the Post-Digital Age*, Eindhoven, Onomatopée, 2021 □ Kévin Donnot, « Code = Design », in *Graphisme en France* n° 18, 2012 □ *The Art Happens Here : Net Art Anthology*, cat. exp. New York, New Museum of Contemporary Art, 2019

EXPÉRIMENTATIONS ARTISTIQUES, ODYSSEES 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, la littérature et le cinéma.

Évaluation Participation active en cours, engagement à l'oral et à l'écrit (exposés thématiques, questions/débats).

Références □ 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 □ *Les portes du possible. Art et science-fiction*, cat. exp., Metz, Centre Pompidou, 2023 □ *Coming soon. En attendant demain*, cat. exp. Paris, Lafayette Anticipations, 2024 □ *Mondes souterrains. 20 000 lieux sous la Terre*, cat. exp. Lens, Louvre, 2024 □ *ReS Futuræ*, revue d'études sur la science-fiction, en ligne : <https://journals.openedition.org/resf/>

OBJET DE RECHERCHE

**Fabrice Sabatier,
Caroline Tron-Carroz
et Bruno Souète**

Objectifs Investir pleinement un sujet à partir d'une analyse précise d'images. Présenter à l'oral les différentes étapes du travail et développer une réflexion à l'écrit.

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 : engage-

ment dans le sujet, progression de l'écriture et prise en compte des conseils et des relectures. Production graphique de « l'objet de recherche » en lien avec le cours de Bruno Souète au second semestre.

Références Voir les écrits de DNA des précédentes années, consultables à la bibliothèque de l'Esac.

ROC-CLUB – LETTERING

**Frédéric Vaësen
et David Brailon**

Objectifs *Roc-Club – Lettering* aborde de manière progressive les différents aspects de l'exposition en arts ou en design graphique 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 ; autant que puissent apparaître les questions de design graphique, le titrage ou le lettrage dans l'exposition.

Roc-Club – Lettering tend alors à aider l'étudiant-e à décroisonner ses productions en lui proposant des points de vue transversaux

sur les modalités (technique d'accrochage, display) et les pratiques actuelles de l'exposition, en l'accompagnant dans la mise en œuvre d'un projet de présentation dans les vitrines de l'école, et par conséquent en l'aidant à celle de son installation dans le cadre 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.

PHOTOGRAPHIE

en cours de recrutement

WRITING AS, IN ARTISTIC PRACTICE

Geneviève Costello

Objectifs Développer une pratique de l'écriture en anglais comme moteur, élément et/ou outil de ses œuvres et processus créatifs. Expérimenter divers styles et formes d'écriture comme manières d'expression. S'investir dans une communication verbale distincte liée à son univers visuel. Forger les mots et les expressions comme matière première.

Enseignement Ce cours explore l'écriture en tant que pratique artistique, où le texte est un élément fondamental du processus créatif, du matériau, ou de l'œuvre elle-même. Quelles frontières façonnent notre compréhension du texte, et quelles libertés et stratégies adoptées par les artistes et chercheurs non traditionnels transforment-elles formellement, conceptuellement ou politiquement ?

Le cours est structuré autour d'exercices d'écriture et de lecture, en groupe et en individuel, en classe et hors classe. Les travaux sont présentés et discutés en groupe. Un éventail d'exemples d'œuvres est étudié (textes hybrides, poésies, livres d'artistes, fictions, auto-théories, notations musicales, paroles, reportages, lettres, publicités, manifestes, recettes, médias sociaux et commentaires, essais, lectures-performance) ; ainsi que des sculptures, des sons, des images fixes et en mouvement, pour guider les discussions et les

expérimentations aux frontières du langage, de la communication et du sens. Les étudiant-es tiennent un journal visuel au quotidien pour des notations en format court.

Évaluation Inspiration menant aux exercices et travaux, diversité des références et/ou recherche approfondie et argumentée sur une pratique spécifique. Participation active en cours, avec une voix et une écoute pertinentes. Rendus réguliers des travaux et projets individuels de fin d'année.

Références □ Cia Rinne □ Kathy Acker □ Anne Carson □ Maggie Nelson □ CAConrad □ Clarice Lispector □ Yoko Ono □ Sophie Collins □ Adam □ Stamp □ Gavin Jantjes □ Sophie Seita □ Hito Steyerl □ Svetlana Alexievich □ *Notations et Notations 21* (John Cage, Theresa Sauer) ...

POWERFUL DESIGN

Fabrice Sabatier

Objectifs Percevoir les points de vues situés et les enjeux politiques qui se logent dans les productions graphiques et questionner les représentations à travers lesquelles nous construisons des connaissances par les images. Expérimenter des méthodes narratives et spéculatives pour accompagner des façons singulières d'aborder la recherche et de penser nos pratiques du graphisme et notre positionnement.

Objectifs Le cours porte sur la performativité des productions graphiques en commençant par s'intéresser aux diagrammes, aux cartes et aux 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. Il traite, en définitive, des pouvoirs ou contre-pouvoirs du design graphique dans la fabrication des « visions du monde », en soulignant l'apport des perspectives féministes, queers et décoloniales. Par extension, il s'intéresse aux pratiques spéculatives (design et narration) et expérimente la fiction comme façon de faire de la recherche.

Évaluation Participation active en cours, présentation orale d'une « synthèse approfondie du cours précédent », restitution d'exercices graphiques et/ou d'écriture initiés en classe.

Références □ Yann Aucompte, Stéphane Darricau, *La Querelle de la déconstruction : un débat philosophique dans le design graphique ?*, Paris, T&P Publishing, 2023 □ Whitney Battle-Baptiste, Britt Rusert (dir.), *La ligne de couleur de W. E. B. Du Bois. Représenter l'Amérique noire au tournant du XX^e siècle*, Paris, Éditions B42, 2019 □ Jacques Bertin, *La graphique*, Bruxelles Zones sensibles, 2017 □ Catherine D'Ignazio, Lauren Klein, *Data Feminism*, Cambridge, MIT Press, 2020 □ W. J. T. Mitchell, *Que veulent les images ? Une critique de la culture visuelle*, Paris, Les Presses du réel, 2014 □ Nephthys Zwer, Philippe Rekacewicz, *Cartographie radicale*, Paris, La Découverte, 2021

DESIGN GRAPHIQUE

Bruno Souètra

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. Acquérir une autonomie ancrée dans une démarche de recherche en vue de l'année 4.

Enseignement Au S1, approche des identités et systèmes graphiques avec la mise en place d'un projet global inscrit dans un contexte de commande en design graphique. Des objectifs multiples autour des enjeux de conception, d'expérimentation et de contextualisation. Une mise en œuvre étendue avec des déclinaisons, allant du papier à l'écran. L'approche y est personnelle et doit démontrer une capacité d'appropriation du projet pour y développer une écriture singulière au regard des contraintes techniques liées au graphisme.

Au S2, accompagnement au diplôme avec définition et mise en œuvre d'un projet de recherches graphiques défini par l'étudiant-e, en complémentarité avec les cours théoriques. L'étudiant-e doit démontrer sa capacité à définir un sujet situé dans une problématique personnelle et faire des connexions avec les autres disciplines. Il-elle doit à la fois le documenter et l'explorer plasti-

quement pour le restituer sous une forme graphique originale. Tous les rendus se font sous la forme de maquettes imprimées ou écrans qui mettent en œuvre des fondamentaux du design graphique : composition, usage typographique, cadrage photo, maîtrise de la couleur, choix des supports, façonnage, techniques d'impression... Ils sont accompagnés d'une note d'intention appuyée par des références visuelles en graphisme, art et culture générale. Les travaux font également l'objet de présentation collective.

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. L'évaluation de chaque projet est basée sur la grille d'évaluation du DNA.

Références □ Jean-Luc Dusong, Fabienne Siegwart, *Typographie, du plomb au numérique*, Paris, Larousse-Bordas, 1996 □ 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, 2004 □ 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*

ATELIERS RECHERCHE & CRÉATION

Un atelier au choix

PHÉNIX

**Romain Descours
et Caroline Tron-Carroz**

Objectifs Réaliser un projet, qu'il soit vidéo, filmique, sonore, photographique ou bien performé ; qui sera ensuite montré au public du Phénix de Valenciennes en février 2025.

Enseignement Le travail commence par une visite au Phénix de Valenciennes et se poursuit par une discussion avec Hugues Duchêne pour comprendre l'élaboration de la pièce *Abolition des privilèges* qu'il a mise en scène. 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'une installation, d'un dispositif sonore, graphique, photographique ou d'une performance. Tous les projets seront présentés collectivement au public du Phénix de Valenciennes, dans le cadre du festival *Cabaret de Curiosités*, dédié au spectacle vivant.

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 du Phénix). 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 du Phénix. 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 le Phénix — scène nationale et pôle européen de création de Valenciennes.

INTERSTICES / LA GALERIE DU TRANSFO

Gilles Dupuis

Dans le cadre du festival Transat graphique.

Objectifs Création d'expositions et d'interventions graphiques sur des supports d'affichage à taille variable dans des espaces à combler en intérieur ou en extérieur. Un entre-deux où cohabitent des créations de signes graphiques qui seront portées par des supports pensés et fabriqués dans nos ateliers.

Enseignement Cette année, nous installerons « la galerie du Transfo » sur les murs du transformateur électrique de notre école, qui deviendra le premier terrain d'expérimentations graphiques entre Cambrai et Liège dans le cadre d'un cours en « duplex » franco-belge. Nous y accueillerons ponctuellement des images de professionnel-les de la création graphique et plastique lors de temps de vacances. La conception de contenus hebdomadaires débouchera sur des workshops hors-les-murs enrichis de rencontres, de conférences et suivis d'une exposition dans le centre-ville au deuxième semestre dans le cadre du festival *Transat graphique*.

Évaluation Analyse et compréhension des sujets. Évolution et pertinence dans les étapes de travail. Accrochage et présenta-

tion collective des travaux. Présence en atelier et ponctualité des rendus de projets.

Références □ Erik Brandt et le projet Ficciones Typographika □ La Galeru - Vitrine municipale d'art contemporain de Fontenay-sous-Bois □ le projet international et collaboratif d'arts visuels urbains Oripeau □ le blog <http://echographique.com/>

– En partenariat avec le cours de Benjamin Dupuis à l'école supérieure des arts Saint-Luc de Liège et les Brasseurs — arts contemporains (Liège, Belgique).

HORS LES MURS

Un cours au choix

OSE (OPEN SPACE EDITING)

David Brailon
et Frédéric Vaësen

Produire librement des œuvres en lien avec les techniques d'impressions telles que la gravure, la sérigraphie, l'impression numérique et 3D. L'ouverture simultanée de ces différents espaces a pour but de solliciter, déclencher, accompagner le développement d'une pratique personnelle.

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, notamment autour des questions de recyclage.

Ponctuellement, des projets tels que des expérimentations associant images gravées, sérigraphies et façonnages originaux, mais aussi des visites d'expositions ou de lieux, seront proposés comme leitmotiv ou inspiration. *Open Space Editing* sera également le lieu d'élaboration de séries d'éditions.

Évaluation Contrôle continu des recherches et évaluation d'une réalisation présentée en fin de semestre. Tenue d'un carnet de bord (croquis, annotations, documentation, réflexions, esquisses de projets). Prise en compte de l'implication des étudiant·es dans le fonctionnement et la vie de l'atelier.

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.

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 ; la production en temps réel ; 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 à définir selon la programmation du Théâtre de Cambrai.

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 partenariat avec le Théâtre de Cambrai, l'UPHF, The 4th Block— association of graphic designers (Ukraine) et l'association Dessinez, Créer, Liberté.

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 des 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**

La mention Dialogues du DNSEP, dont la première génération a été diplômée en juin 2024, affirme un axe pédagogique orienté vers l'interaction collective et joyeuse :

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.

EMPLOI DU TEMPS

	Matin	Après-midi
Lundi	<p>PRATIQUE VIDÉO Romain Descours</p>	<p>Quinzomadaire, en alternance OUTILLER LES COMMUNS, PRODUIRE UN GESTE Lucile Bataille – BRIC-À-BRAC Tomek Jarolim</p>
Mardi	<p>Quinzomadaire PORTFOLIO / BRIC-À-BRAC Tomek Jarolim</p>	<p>Quinzomadaire OUTILLER LES COMMUNS, PRODUIRE UN GESTE Lucile Bataille</p>
Mercredi	<p>SILICONE CAMBRAI: RAGE AGAINST THE MACHINE Keyvane Alinaghi</p>	<p>OSE (OPEN SPACE EDITING) David Braillon et Frédéric Vaësen</p>
Jeudi	<p>9:00 – 11:00 PROFESSIONAL PRACTICES AND CRITIQUE Geneviève Costello</p> <p>11:00 – 13:00 SUR L'ÉTAGÈRE Caroline Tron-Carroz</p>	<p>16:00 – 18:00 Sur RDV SUIVI INDIVIDUEL: MÉMOIRE Caroline Tron-Carroz</p>
Vendredi	<p>DÉCORTIQUER LA COMMANDE Bruno Souëtre</p>	<p>16:00 – 18:00 Sur RDV SUIVI INDIVIDUEL MÉMOIRE Fabrice Sabatier</p>

ANNÉE 4

En accordant une place prépondérante à la recherche (S1) et à l'interaction avec le monde professionnel (S2), 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'ateliers dédiées au design graphique et au design d'interaction, la rédaction du mémoire, le programme de recherche Retour aux sources, les premières recherches pour le projet de diplôme, et le stage professionnel en France ou à l'international.

Coordination : Tomek Jarolim

PRATIQUE VIDÉO

Romain Descours

Objectifs S'inscrire dans une démarche de travail artistique, c'est trouver des points d'équilibre sur lesquels s'appuyer pour inventer sa pratique. L'atelier propose d'explorer un médium multimédia et de concevoir des projets de manière collective et personnelle. Accompagnement dans l'écriture et la construction d'objets audiovisuels au sens large, approche filmique, dispositifs performés, travail de mise en espace et d'installation.

Enseignement Penser dans l'action et tester les fondamentaux d'un matériau par essence multiple et transdisciplinaire. Différentes approches sont proposées afin de guider et d'impulser l'exploration d'une pratique person-

nelle et ouverte vers différents ateliers de l'école, notamment à travers le cycle de conférences *Décortiquer la commande* : fabrication de contenus audio-visuels, réalisation de bandes annonces, interviews, outils de diffusion.

Évaluation Autonomie, respect des échéances, capacité à travailler en équipe, à répondre à des demandes précises et à mettre en œuvre une démarche de travail. Mise en valeur des étapes d'expérimentation et de recherche.

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 □ Gabriela Burkhalter, *The Playground Project*, Zurich, JPR/Ringier Editions, 2016 □ Ivan Illich, *La convivialité*, Paris, Seuil, 1973 □ Céline Poulin et al. *Co-Création*, Paris, Empire/CAC Brétigny, 2019

BRIC-À-BRAC

Tomek Jarolim

Objectifs Par la prise en main d'outils de créations numériques, les étudiant-es développent une plateforme libre et cohérente. *Bric-à-Brac* invite les étudiant-es à penser un outil collaboratif, dans lequel l'implication et la bonne méthodologie d'archivage et de documentation définissent la pertinence de ce genre de dispositif. Les applications développées permettent d'explorer les étapes de création d'un outil numérique. Du scénario d'usage à l'implémentation, les étudiant-es s'interrogent sur la conception de leurs applications et leur ergonomie en vue de la partager avec l'ensemble de l'école.

Enseignement Dans la continuité du projet *App Store*, cet atelier est un espace d'expérimentation et de création autour de *Bric-à-Brac*, une plateforme de mise en commun d'outils, de références et de connaissances, permettant le partage et l'archivage de ressources aussi numériques qu'éphémères. En explorant l'interface et ses usages, chacun-e est amené-e à s'interroger sur l'UI/UX, la recherche de nouveaux outils, de nouvelles manières de diffuser son travail, mais aussi sur l'invention d'outils destinés à ses propres besoins. Cet open store se dessine comme le point de départ d'un nouvel outil adaptatif et responsif pour l'école, afin de partager ses ressources à l'ensemble des étudiant-es.

Évaluation Régularité de la présence, propositions et recherche, maîtrise des outils enseignés, ponctualité dans les rendus de projets.

SILICONE CAMBRAI : RAGE AGAINST THE MACHINE

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 alternatifs de production d'images, 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 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, propositions et recherche, maîtrise des outils enseignés, ponctualité dans les rendus de projets.

Références □ Camille Bosqué, *Open design. Fabrication numérique et mouvement maker*, Paris, Éditions 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 □ Roberto Di Cosmo, *Manifeste pour une création artistique libre dans un internet libre*, In Libro Veritas, 2012 □ 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, 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 », in *Volume ! La revue des musiques populaires*, n° 15-1, 2018 □ Voir aussi <https://solar.lowtechmagazine.com/> / <https://site.sarahgarcin.com/web-frugal/> / <https://brutalistwebsites.com>

SUR L'ÉTAGÈRE

Caroline Tron-Carroz

Objectifs Accompagner les étudiant-es à élaborer leur sujet de recherche, les guider vers un-e tuteur-trice de mémoire. Opérer un suivi des réflexions et donner un cadre méthodologique pour le mémoire : ressources documentaires, recherches en lien avec l'actualité de l'art (sans frontières disciplinaires) à présenter régulièrement sur l'étagère et structuration des idées. Connaître les normes bibliographiques.

Enseignement

Sur l'étagère, on peut y trouver : des livres de toutes tailles, des fanzines, des documents reliés, des archives personnelles, des photos collées, des vinyles, cassettes et DVD achetés d'occasion, des papiers griffonnés, froissés, des dessins ou schémas crayonnés sur un sous-bock, une vieille console de jeu, des flyers trouvés au bar du coin, un livret d'une exposition visitée trois jours ou deux ans auparavant, un vieux ticket de cinéma... Cette étagère suivra les étudiant-es pendant deux ans à l'Esac et servira de support à leurs références graphiques, visuelles et textuelles. Pour les A4 et A5 : plusieurs séances communes avec des séminaires de master d'universités et d'écoles d'art sont également envisagées (en présentiel et en visio).

Évaluation Participation active en cours, engagement dans le travail de la recherche : installation sur l'étagère, description des différentes étapes de réflexion qui mettent en lumière les intentions, les partis pris, les références artistiques et théoriques. Élargir sa culture contemporaine (veille artistique, visites d'expositions, ...).

Références Pour compléter l'étagère : mémoires de DNSEP des années précédentes, revues d'art contemporain, catalogues récents d'expositions et de biennales, consultables à la bibliothèque de l'Esac.

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-riche 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).

PROFESSIONAL PRACTICES AND CRITIQUE

Geneviève Costello

Objectifs Communiquer spontanément sur son travail et présenter des exposés formels adaptés à l'audience et à l'environnement. Situer sa pratique dans un contexte globalisé en établissant des liens entre ses œuvres, les œuvres contemporaines et/ou les mouvements historiques, tout en interrogeant de manière critique le travail de ses pairs. Construire un dossier en anglais regroupant ses travaux et documents professionnels. Devenir autonome dans la recherche et la préparation pour intégrer des contextes internationaux. Analyser collectivement des lectures et des œuvres sur le travail créatif, en explorant ses implications personnelles, professionnelles et politiques.

Enseignement Ce cours explore la manière de discuter de son travail, de ses méthodes et d'apprendre à connaître les autres en anglais. Chaque semaine, les étudiant-es présentent leurs travaux en cours et leurs problématiques pour recevoir des retours constructifs et participer à des discussions et exercices pour améliorer leur capacité à parler et à écrire sur leur travail. Ils et elles se concentrent sur la création et l'affinement de dossiers professionnels en anglais (mémoires, résumés de projets, CVs, portfolios, propositions d'expositions, candidatures, etc.), tout

en développant leurs capacités de recherche pour répondre aux codes sociaux et aux attentes. Ils et elles apprennent à adapter la présentation de leurs projets en fonction de l'environnement et de l'audience, tout en restant fidèles à eux/elles-mêmes. La collaboration avec des assistants IA et la consolidation de leur boîte à outils de ressources font également partie du programme. Des discussions régulières sont organisées autour de lectures et de supports portant sur des thématiques contemporaines pertinentes pour les travaux des étudiant-es, avec un accent particulier sur le « travail » et « l'être (créateur-trice) ». Les étudiant-es tiennent un journal personnel quotidien inspiré des « *morning pages* » de Julia Cameron.

Évaluation Capacité à s'engager dans un dialogue constructif et à maintenir une atmosphère inclusive. Qualité et investissement dans les critiques hebdomadaires. Application des connaissances du contexte de l'art et du design, notamment concernant les praticien-nes souvent invisibilisé-es. Engagement à reconnaître les asymétries, à se remettre en question, et à faire preuve de générosité dans tous les échanges. Progression dans les objectifs personnels co-définis avec l'enseignante en début d'année et tenue d'un journal.

Références □ Ariella Aïsha Azoulay, *Potential History: Unlearning Imperialism*, Londres, Verso Books, 2019 □ David Graeber, *The Utopia of Rules: On Technology, Stupidity, and the Secret Joys of Bureaucracy*, New York, Melville House, 2015 □ Félix Guattari, *Chaosmosis: An Ethico-Aesthetic Paradigm*, Sydney, Power Publications, 2012 □ bell hooks, *All About Love: New Visions*, New York, William Morrow, 2000 □ Isabell Lorey, *State of Insecurity: Government of the Precarious*, Londres, Verso Books, 2015 □ Hito Steyerl, *Art as Occupation: Claims for an Autonomy of Life. The Wretched of the Screen*, Berlin, Sternberg Press, 2012

DÉCORTIQUER LA COMMANDE /ÉCHELLE 1

Bruno Souètre

Objectifs Mettre les étudiant-es dans des conditions de questionnements et de contextualisation d'une commande graphique choisie auprès de designers graphiques professionnel-les en exercice. Ouverture à la professionnalisation : prise de contact, production d'une commande graphique inscrite dans des impératifs logistiques et calendaires.

Enseignement

Décortiquer la commande

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. 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 gra-

phique pour le cycle de conférences,
- l'organisation des rencontres.

Une complicité est également menée avec le cours de pratique vidéo.

Échelle 1

Tout au long de l'année, le cours prend en charge la communication des événements de l'école, l'occasion pour tous de développer son écriture graphique pour accueillir en images nos invité·es. Rythmes soutenus et délais rapides, les rendus se font sous forme de maquettes imprimées et présentées à l'oral.

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.

WORKSHOP

Du 11 au 14 février

TREMLIN – STRUCTURER SON ACTIVITÉ

Silvia Dore

Objectifs Analyser différents chemins professionnels après l'école, tels des résidences artistiques et des appels à projets.

Enseignement Le workshop se construit sur mesure selon les singularités de parcours de chacun-e. Il offre un soutien à l'insertion dans son activité professionnelle et donne des clefs de compréhension afin de structurer sa prochaine activité. Une attention particulière est apportée aux typologies des statuts des designers, avec la présentation de l'organisation professionnelle Alliance France Design et de son code de déontologie.

Des temps immersifs de mise en situation sont proposés aux étudiant-es, accompagnés par des temps d'échanges et des rencontres avec un premier réseau professionnel (juridique, premier commanditaire possible, etc...). Par un travail de groupe sur des projets potentiels réels, le cours se fixe les objectifs de :

- rechercher et cibler une offre adaptée,
- comprendre et analyser la demande afin de réunir les compétences nécessaires pour y répondre (en groupement ou seul-e),

- identifier, regrouper et compléter avec justesse les documents administratifs requis,
- analyser une offre non correcte et connaître les démarches possibles à effectuer pour la défense de ses droits et son métier,
- présenter oralement un projet devant un jury de sélection en renforçant ainsi ses compétences futures indispensables de posture, langage, mise en scène de son travail, compréhension des critiques, écoute et défense de sa proposition.

– Dans le cadre du programme
Inventer son travail.

en option

OSE (OPEN SPACE EDITING)

**David Braillon
et Frédéric Vaësen**

Produire librement des œuvres en lien avec les techniques d'impressions telles que la gravure, la sérigraphie, l'impression numérique et 3D. L'ouverture simultanée de ces différents espaces a pour but de solliciter, déclencher, accompagner le développement d'une pratique personnelle.

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, notamment autour des questions de recyclage.

Ponctuellement, des projets tels que des expérimentations associant images gravées, sérigraphies et façonnages originaux, mais aussi des visites d'expositions ou de lieux, seront proposés comme leitmotiv ou inspiration. *Open Space Editing* sera également le lieu d'élaboration de séries d'éditions.

Grille de crédits

Enseignements	S7	S8
Initiation à la recherche Suivi de 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, en alternance SUIVI DU MÉMOIRE ET DU PROJET PLASTIQUE Lucile Bataille et Tomek Jarolim	
Mardi		S2, sur RDV SUIVI DU PROJET PLASTIQUE Keyvane Alinaghi S2, quinzomadaire SUIVI DU PROJET PLASTIQUE Tomek Jarolim
Mercredi		OSE (OPEN SPACE EDITING) David Braillon et Frédéric Vaësen
Jeudi	9:00–11:00 PROFESSIONAL PRACTICES AND CRITIQUE Geneviève Costello 9:00–11:00 SUR L'ÉTAGÈRE Caroline Tron-Carroz	16:00–18:00 Sur RDV SUIVI INDIVIDUEL : MÉMOIRE Caroline Tron-Carroz
Vendredi	Sur RDV à partir du 1 ^{er} avril SUIVI DU PROJET PLASTIQUE Bruno Souète	16:00–18:00 Sur RDV SUIVI INDIVIDUEL : MÉMOIRE Fabrice Sabatier

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 Souète
(à partir du 1er avril)
et Caroline Tron-Carroz**

Enseignement

Rendez-vous individuels.

SUR L'ÉTAGÈRE

Caroline Tron-Carroz

Objectifs Accompagner les étudiant-es à élaborer leur sujet de recherche, les guider vers un-e tuteur-trice de mémoire. Opérer un suivi des réflexions et donner un cadre méthodologique pour le mémoire : ressources documen-

taires, recherches en lien avec l'actualité de l'art (sans frontières disciplinaires) à présenter régulièrement sur l'étagère et structuration des idées. Connaître les normes bibliographiques.

Enseignement Sur l'étagère, on peut y trouver : des livres de toutes tailles, des fanzines, des documents reliés, des archives personnelles, des photos collées, des vinyles, cassettes et DVD achetés d'occasion, des papiers griffonnés, froissés, des dessins ou schémas crayonnés sur un sous-bock, une vieille console de jeu, des flyers trouvés au bar du coin, un livret d'une exposition visitée trois jours ou deux ans auparavant, un vieux ticket de cinéma... Cette étagère suivra les étudiant-es pendant deux ans à l'Esac et servira de support à leurs références graphiques, visuelles et textuelles. Plusieurs séances communes

avec des séminaires de master d'universités et d'écoles d'art sont également envisagées (en présentiel et en visio).

Évaluation Participation active en cours, engagement dans le travail de la recherche : installation sur l'étagère, description des différentes étapes de réflexion qui mettent en lumière les intentions, les partis pris, les références artistiques et théoriques. Élargir sa culture contemporaine (veille artistique, visites d'expositions, ...).

Références Pour compléter l'étagère : mémoires de DNSEP des années précédentes, revues d'art contemporain, catalogues récents d'expositions et de biennales, consultables à la bibliothèque de l'Ésac.

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 Rendez-vous individuels réguliers.

Références

Personnalisées, en fonction des sujets.

PROFESSIONAL PRACTICES AND CRITIQUE

Geneviève Costello

Objectifs Communiquer spontanément sur son travail et présenter des exposés formels adaptés à l'audience et à l'environnement. Situer sa pratique dans un contexte globalisé en établissant des liens entre ses œuvres, les œuvres contemporaines et/ou les mouvements historiques, tout en interrogeant de manière critique le travail de ses pairs. Construire un dossier en anglais regroupant ses travaux et documents professionnels. Devenir autonome dans la recherche et la préparation pour intégrer des contextes internationaux. Analyser collectivement des lectures et des œuvres sur le travail créatif, en explorant ses implications personnelles, professionnelles et politiques.

Enseignement Ce cours explore la manière de discuter de son travail, de ses méthodes et d'apprendre à connaître les autres en anglais. Chaque semaine, les étudiant-es présentent leurs travaux en cours et leurs problématiques pour recevoir des retours constructifs et participer

à des discussions et exercices pour améliorer leur capacité à parler et à écrire sur leur travail. Ils et elles se concentrent sur la création et l'affinement de dossiers professionnels en anglais (mémoires, résumés de projets, CVs, portfolios, propositions d'expositions, candidatures, etc.), tout en développant leurs capacités de recherche pour répondre aux codes sociaux et aux attentes. Ils et elles apprennent à adapter la présentation de leurs projets en fonction de l'environnement et de l'audience, tout en restant fidèles à eux/elles-mêmes. La collaboration avec des assistants IA et la consolidation de leur boîte à outils de ressources font également partie du programme. Des discussions régulières sont organisées autour de lectures et de supports portant sur des thématiques contemporaines pertinentes pour les travaux des étudiant-es, avec un accent particulier sur le « travail » et « l'être (créateur-trice) ». Les étudiant-es tiennent un journal personnel quotidien inspiré des « *morning pages* » de Julia Cameron.

Évaluation Capacité à s'engager dans un dialogue constructif et à maintenir une atmosphère inclusive. Qualité et investissement dans les critiques hebdomadaires. Application des connaissances du contexte de l'art et du design, notamment concernant les praticien-nes souvent invisibilisé-es. Engagement à reconnaître les asymétries, à se remettre en question, et à faire preuve de générosité dans tous les échanges. Progression dans

les objectifs personnels co-définis avec l'enseignante en début d'année et tenue d'un journal.

Références □ Ariella Aïsha Azoulay, *Potential History: Unlearning Imperialism*, Londres, Verso Books, 2019 □ David Graeber, *The Utopia of Rules: On Technology, Stupidity, and the Secret Joys of Bureaucracy*, New York, Melville House, 2015 □ Félix Guattari, *Chaosmosis: An Ethico-Aesthetic Paradigm*, Sydney, Power Publications, 2012 □ bell hooks, *All About Love: New Visions*, New York, William Morrow, 2000 □ Isabell Lorey, *State of Insecurity: Government of the Precarious*, Londres, Verso Books, 2015 □ Hito Steyerl, *Art as Occupation: Claims for an Autonomy of Life. The Wretched of the Screen*, Berlin, Sternberg Press, 2012

WORKSHOP

Du 11 au 14 février

TREMLIN – STRUCTURER SON ACTIVITÉ

Silvia Dore

Objectifs Analyser différents chemins professionnels après l'école, tels des résidences artistiques et des appels à projets.

Enseignement Le workshop se construit sur mesure selon les singularités de parcours de chacun-e. Il offre un soutien à l'insertion dans son activité professionnelle et donne des clefs de compréhension afin de structurer sa prochaine activité. Une attention particulière est apportée aux typologies des statuts des designers, avec la présentation de l'organisation professionnelle Alliance France Design et de son code de déontologie.

Des temps immersifs de mise en situation sont proposés aux étudiant-es, accompagnés par des temps d'échanges et des rencontres avec un premier réseau professionnel (juridique, premier commanditaire possible, etc...). Par un travail de groupe sur des projets potentiels réels, le cours se fixe les objectifs de :

- rechercher et cibler une offre adaptée,
- comprendre et analyser la demande afin de réunir les compétences nécessaires pour y répondre (en groupement ou seul-e),

- identifier, regrouper et compléter avec justesse les documents administratifs requis,
- analyser une offre non correcte et connaître les démarches possibles à effectuer pour la défense de ses droits et son métier,
- présenter oralement un projet devant un jury de sélection en renforçant ainsi ses compétences futures indispensables de posture, langage, mise en scène de son travail, compréhension des critiques, écoute et défense de sa proposition.

– Dans le cadre du programme
Inventer son travail.

en option

OSE (OPEN SPACE EDITING)

**David Braillon
et Frédéric Vaësen**

Produire librement des œuvres en lien avec les techniques d'impressions telles que la gravure, la sérigraphie, l'impression numérique et 3D. L'ouverture simultanée de ces différents espaces a pour but de solliciter, déclencher, accompagner le développement d'une pratique personnelle.

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, notamment autour des questions de recyclage.

Ponctuellement, des projets tels que des expérimentations associant images gravées, sérigraphies et façonnages originaux, mais aussi des visites d'expositions ou de lieux, seront proposés comme leitmotiv ou inspiration. *Open Space Editing* sera également le lieu d'élaboration de séries d'éditions.

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 Marie Rosier	ATELIERS D'IMPRESSION ET DE PRODUCTION Marie Rosier
Mardi	ATELIERS D'IMPRESSION ET DE PRODUCTION /SÉRIGRAPHIE Marie Rosier	ATELIERS D'IMPRESSION ET DE PRODUCTION /FABLAB MENSUEL : INITIATIONS TECHNIQUES PRÉCISES OU VISITES DE LIEUX EXTÉRIEURS Marie Rosier
Mercredi		
Judi		
Vendredi	ATELIERS D'IMPRESSION ET DE PRODUCTION Marie Rosier	ATELIERS D'IMPRESSION ET DE PRODUCTION /GRAVURE Marie Rosier MENUISERIE ET VOLUME Loïc Joly

ATELIERS

Impression numérique grand format, impression traditionnelle, 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.

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 asso-

ciation 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>

Geneviève Costello

▫ *Théoricienne, artiste plasticienne (Saint-Erme-Outre-et-Ramecourt)*

Doctorante en « *Media Arts* » à

l'Université de Londres - Royal Holloway, elle explore les intersections des concepts de vulnérabilité, subjectivité et relationnalité à travers une pratique interdisciplinaire alliant projets collaboratifs, recherche théorique et œuvres artistiques (performances, écritures hybrides, sons, mode). Sa pratique témoigne d'une curiosité pour les dynamiques multi-linguistiques, en travaillant à l'international et avec des étudiants et praticiens d'art et de design variés, ainsi que dans ses créations individuelles. Ses écrits et créations sonores ont été publiés dans des revues d'art et des zines tels que *Rupert Journal*, *Solitude Journal* et *Deleuzine*, et diffusés sur des stations comme Lumpen Station et No Bounds Radio. Elle a collaboré en stratégie, communication et recherche avec des structures telles que Metahaven (Amsterdam), ReUnion Network (Rotterdam), Hackers & Designers (Amsterdam), Imprint Projects (New York) et Havas Media (New York). <https://genevievecostello.net>

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. <http://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 directeur artistique 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 infor-

matique—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'artistes) 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).
<https://www.tomek.fr>

Fabrice Sabatier

▫ *Designer graphique, Docteur en Art et Sciences de l'Art (Bruxelles)*

Après un DNSEP et un post-diplôme à l'ÉSAD Saint-Étienne, il co-fonde, en 2008, 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, à Bruxelles, il participe à la création du Laboratoire sauvage *Désorceler 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 une thèse (ULB/ERG) 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'est intéressé à la politique des diagrammes, des réseaux et des cartes traitant d'économie, à leur idéologie et à leur pouvoir d'envoûtement.

<https://www.fabricesabatier.com/>
<https://desorcelerlafinance.org>

Bruno Souète

▫ *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 (Arras/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 Vaesen

▫ *Plasticien (Paris)*

Empruntée à l'univers de la route que l'artiste a fréquenté pendant de nombreuses années, l'œuvre de Frédéric Vaesen se déploie, depuis le milieu des années 1990, sous de multiples formes, de la vidéo à la photographie, de la peinture à l'installation sans oublier une dimension performative. Centré autour des questions de l'intimité, des marginalités urbaines et identitaires, cet activisme du vagabondage—mené d'abord avec différents convois (roulotte, caravane), en dialogue avec le mode de vie alternatif du cirque—se réactive aujourd'hui dans différents usages du détournement de documents, d'objets et d'archives, croisant références artistiques et imaginaires populaires, détails abstraits et langage commun, images subliminales et libido affichée, avec une apparente légèreté citationnelle et grande économie de moyens.

<https://www.frederic-vaesen.com>

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), éditrice; 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, aux partenaires et aux soutiens institutionnels.

Marie Delroise

▫ *Finances, juridique, ressources humaines (Provville)*

En disponibilité d'une administration française, elle a rejoint l'école en octobre 2023 en tant qu'administratrice. En collaboration étroite avec la direction et la comptabilité, elle est chargée de l'élaboration et du suivi du budget, du volet RH, du montage et du suivi des appels à projet. Elle gère également les aspects internationaux par le suivi des dossiers Erasmus.

Loïc Joly

▫ *Maintenance et conciergerie (Cambrai)*

Employé de la Ville de Cambrai, il assure la maintenance et la conciergerie. Dans ce cadre, il veille aux aspects sécurité de l'école et au

maintien de l'ensemble du bâtiment en bon état. Il est également disponible pour les étudiant-es et les enseignant-es pour la réalisation de menus travaux. Il est un relais privilégié entre la ville et l'école pour ce qui concerne l'immobilier.

Émilie Maguet-Romanowski

▫ *Scolarité (Aubencheul-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 que d'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 au service comptabilité/finances, elle est notamment chargée des encaissements des

frais d'inscriptions, des achats, des factures, de la paie et des ressources humaines. Elle obtient le concours de rédactrice de la fonction publique territoriale en janvier 2024.

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. De 2020 à 2024, elle s'associe avec Alexiane Le Roy et Mathilde Zafirov pour fonder le collectif l'A3, développer des projets communs et des propositions d'expositions alternatives. En 2021, elle intègre l'équipe de l'Ésac pour accompagner les étudiant-es dans leurs projets d'impressions numériques et traditionnels. En parallèle, elle précise son activité artistique et ses recherches autour du texte en se formant à l'Université de Cergy-Paris, département littérature, en médecine narrative. Cette nouvelle discipline vise à amener davantage de littérature dans la formation médicale et ouvre des réflexions éthiques et philosophiques autour du soin. Régulièrement, elle donne des ateliers d'écriture à Lille, suivis d'une scène ouverte.

<https://rosiermarie.wixsite.com/artwork>

Mickaël Tkindt-Naumann

▫ *Communication et documentation (Lille)*

Diplômé de deux licences en histoire et en histoire de l'art (Univer

sité de Lille) et du master Métiers et arts de l'exposition de l'Université Rennes II (2014-2015, promotion Thu Van Tran, 2014-2015), il a travaillé dans différentes institutions culturelles (40mcube, L'Œil d'Oodaaq, Ciné-TNB) et assuré le commissariat du volet artistes émergent-es de l'exposition *Enquiry in my own room* (2016, Rennes). 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. À l'Ésac depuis 2021, 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.

INVITÉE

Silvia Dore

▫ *Méthodologie de projet*
(Paris)

Diplômée de la HEAR à Strasbourg, elle a co-fondé 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).

Direction de la publication

▫ Sandra Chamaret

Coordination et relecture

▫ Mickaël Tkindt-Naumann

Design graphique

▫ :metaloid—Louis Cauwelier et Margaux Deroite
Diplômées d'un DNSEP de l'Ésac en 2023

Impression et façonnage

▫ CCI Imprimerie, Marseille
▫ 500 exemplaires

Typographies

▫ Swansea par Roger White
▫ Zeit par Fenotype

Papiers

▫ Constellation Snow E/E06 Tela 280g/m²
▫ Clairebook White 1.8 90g/m²

Septembre 2024

**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