luc
mag
#11

ÉDITO

Chères amies, chers amis,

L'événement attendu aura bien lieu en présentiel : nos portes ouvertes du 1er mai exposeront les œuvres de nos étudiants et la onzième édition du *Luc Magazine* reflétera l'esprit **?t-!uc** qui en émane.

(?!)

Point-là de bug numérique ou de virus endémique. Non, juste un nouveau logo qui va à l'essentiel, un condensé de créativité, une bulle d'air interrogative & circonspecte : une philosophie.

Le « ? », n'est-ce pas la ligne droite qui s'incurve pour créer l'espace de la rencontre, l'attitude de l'étudiant curieux qui, au-delà du doute, recherche la forme plastique ou visuelle juste ?

Le « ! », n'est-il pas comme le fusil qui se tire une balle dans le pied ? Ce qui (d)étonne : le déclic qui (r)éveille, la surprise qui claque ou la certitude qui vole en éclat !

Puissiez-vous dès lors en votre cœur graver le sceau identitaire de chaque étudiant dans le désir de perfection de soi et sa capacité à surprendre l'autre. Il questionne, il expérimente. Il témoigne d'une force expressive inoubliable.

Alors, enlevez vos masques et embrassez notre liberté artistique ! Approchez-vous ! Touchez du doigt nos créations. Enlacez nos imaginaires ! Éprouvez notre poésie ! Respirez la joie de vivre de nos esprits déconfinés ! Dansez, chantez… Et que vivent toujours la culture et les arts à l'école !

Ce magazine est le fruit d'un travail collectif de qualité : partage et transmission obligent. Je remercie toute la communauté Saint-Luc (étudiants, professeurs, membres administratifs) pour la résilience à le voir sortir et nos « anciens » pour leur fidélité à le lire.

Bon plaisir à tous !

Donatien Appler
Directeur de l'ESA Saint-Luc Tournai

st!uc
ESA Tournai

ACTUALITÉS

★ Nouvelle **charte graphique**

★ **Renouvellement** du mandat de la Direction (2022-2027)

★ Création d'une **4e année** en Publicité : conception-rédaction (2022-2023)

★ Construction d'un **Centre du Design**

★ Premiers stages **Erasmus+** à l'étranger

Mais aussi :

★ Mutation numérique

★ Concours internationaux…

DÉVELOPPEMENT DURABLE À SAINT-LUC

C'est grâce à l'initiative de notre professeur Patricia Vandendooren, et au financement de l'ARES qu'un premier projet au développement durable a pu voir le jour.

Notre ESA étant située sur un terrain de 12 hectares comprenant parc et verger, notre projet s'est porté d'une part sur la création d'un jardin de plantes tinctoriales et d'une oseraie didactique; d'autre part sur des ateliers qui s'y rapportent pour une pédagogie se rapportant à nos 6 sections.

En tant qu'école artistique, le jardin en forme de mandala s'est imposé. Les pétales pour les plantes tinctoriales et les parcelles extérieures seront constitués de plantes utilisées en vannerie. La mise en place du jardin a été effectuée par l'AIS de Tournai, les gabarits pour les pétales ont été réalisés dans notre atelier par nos étudiants en *Design*. Quatre types d'ateliers ont été dispensés par nos partenaires:

- Vannerie et architecture végétale avec *Audrey Alvarez*
- Teinture végétale et extraction de pigment avec *Anne-Sylvie Godeau*

C'est le 2 mars que fut l'occasion pour nos étudiants en *Mode* d'apprendre la vannerie : technique ancienne avec un matériau durable mise au service de leur créativité que ce soit pour un accessoire de mode ou des vêtements. Le vendredi 13 mars eut lieu l'atelier participatif pour la mise en place d'une clôture en losange en saule vivant, avec nos bénévoles extérieurs.

Après l'art, la culture. Pour les plantations, nous avons choisi de démarrer des graines : de la graine à la plante, et de la plante à l'usage que l'on en fait. Ces graines provenaient de grainetiers spécialisés, ou de la *Pépinière de Tournai*, un lieu d'échange et de partage de connaissances, de graines, de semis, de bonnes pratiques.

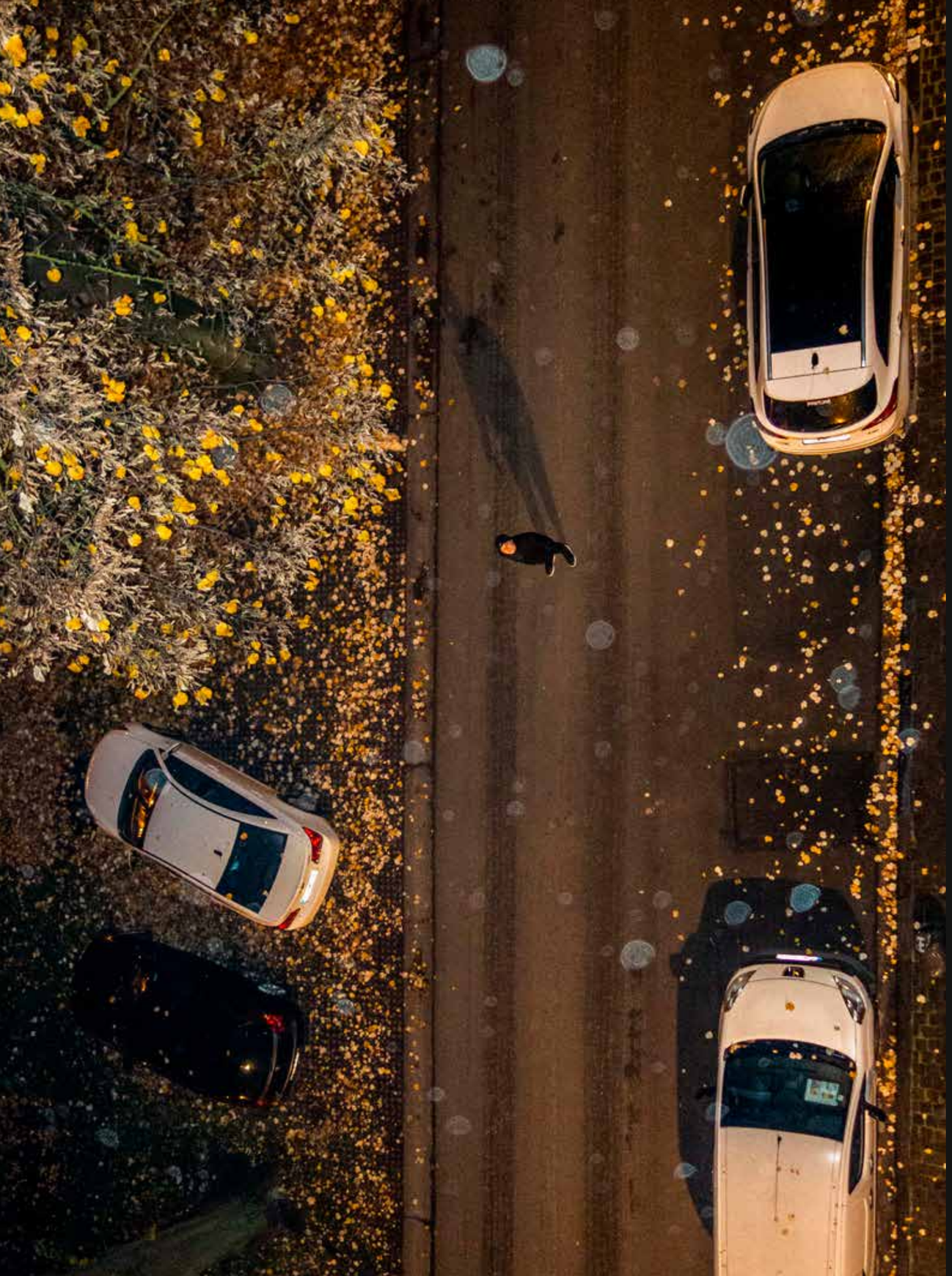
Nos graines ont fleuri, les ateliers se sont succédé; l'atelier de teinture végétale s'est révélé une bulle d'oxygène et de couleurs pour nos étudiants et professeurs. S'en est suivi un atelier pour la création de plessis autour des pétales, afin de contrer les lapins du parc, grignoteurs de nos plantations. Ainsi qu'un nouvel atelier de vannerie qui fut productif et créatif pour nos étudiants de Design. ●

Retrouvez l'évolution de notre jardin et oseraie sur la page Facebook dédiée: Jardin de plantes tinctoriales et Oseraie

PHOTOGRAPHIE & VIDÉO *6*
CRÉATION D'INTÉRIEURS *28*
DESIGN *48*
PUBLICITÉ *74*
MODE *96*
GRAPHISME *118*

?!

luc mag #11



PHOTOGRAPHIE & VIDÉO

Trois ans d'études dans la section *Photographie et Vidéo*, c'est d'emblée, dès les premiers mois, travailler à produire des images qui prennent sens dans un rapport intime ou social.

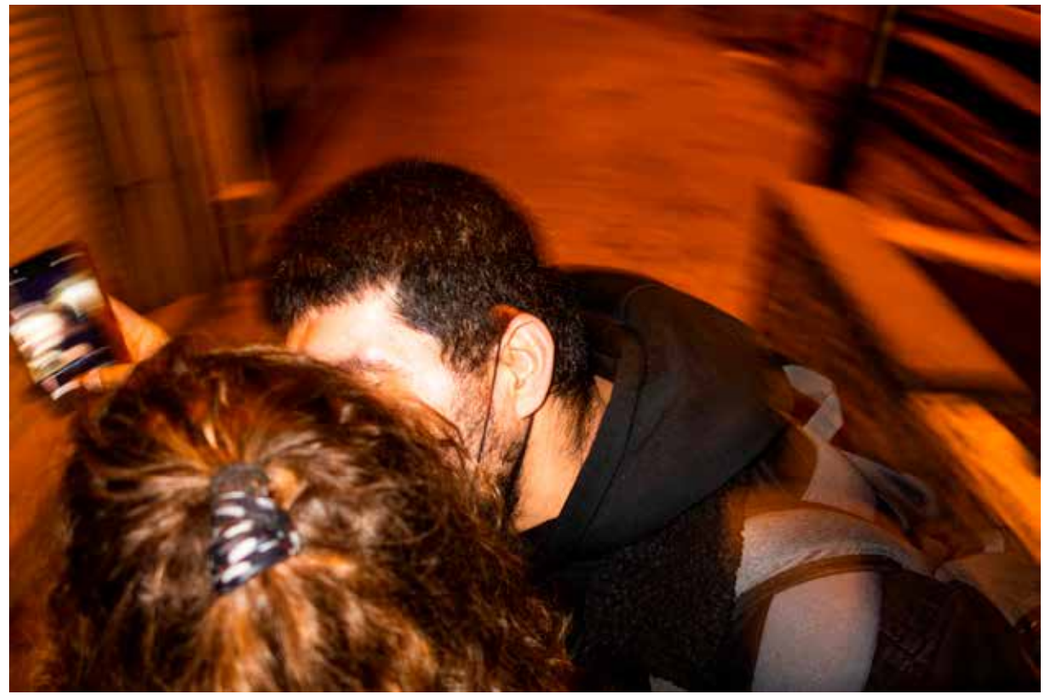
Créer aujourd'hui des images du monde! Ce dernier ne nous attend pas, bien caché qu'il est derrière le flot continu des images produites, reproduites et recyclées par les médias. Ajouter des images au monde, produire de manière consciente des images pertinentes, joyeuses ou effrayantes, qui font rêver et réfléchir, c'est le projet qui anime les étudiants de la section *Photographie et Vidéo*.

«JOURNAL PHOTOGRAPHIQUE»

Alice Bourgois

Un travail photographique sur l'intime, la jeunesse et surtout, le vivant. Ces trois mots sont comme les fils ténus qui me relient à ma photographie. Je me laisse guider par mes interactions avec les gens, par ma curiosité (parfois mal placée !), et plus généralement par tout ce qui attire mon regard. Ce qui fait une photo n'est pas pour moi l'appareil ou la technique, mais l'énergie qui s'en dégage et que l'on peut ressentir. *«Mon but premier avec mon appareil photo est de représenter comment mes yeux regardent le monde.»* Cette phrase de *Tillmans* décrit totalement la manière dont je fonctionne. En photographie, mes yeux sont à la recherche de la circonstance, d'une sorte d'épiphanie visuelle, de cet instant où les êtres, le vivant et le monde rejoignent mon regard et s'y condensent de manière poétique... De l'espace extérieur à mon espace intérieur, mon regard se fait passeur... Passeur qui rime avec bonheur. ●

A. Bourgois (BAC 3)



« BODY »

Flavien Segalini

À travers la série *Body*, j'ai travaillé sur le mouvement et l'organique dans une approche photographique proche du dessin et de la picturalité. La fluidité des formes, leur douceur imprécise ramènent les images à l'irrégulier, à l'imprévisible. Au seuil du photographique, l'ombre du corps auréolée de couleur crée une image mouvante, évanescente… Une façon pour moi de mettre en évidence la beauté du corps, quelle que soit son identité sans accorder d'importance à son genre. Enfin, les couleurs vives (et presque primaires) qui imprègnent les images de la série sont autant de vecteurs de sensations et d'émotions vouées à faire vivre une expérience, celle de l'art tournée vers la beauté à travers des images d'images… ●

F. Segalini (BAC 3)

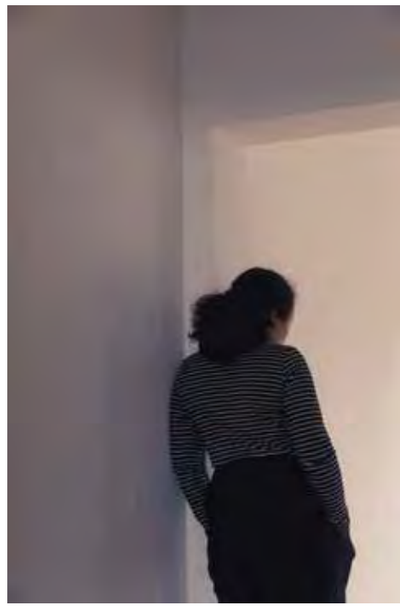
« ENNUI »

Thibault Ruffin

La série « Ennui » explore un sentiment existentiel où la réalité semble dénuée de sens et d'intérêt. Ici, le sentiment d'ennui pourrait se définir comme l'absence de rapport sensible avec le réel menant l'individu dans une profonde solitude. Cette définition de l'ennui témoigne d'un aspect plus profond de ce sentiment qui s'apparente davantage à la neurasthénie, et qui s'oppose à une définition plus courante de l'ennui — que l'on associe bien souvent à un sentiment d'impatience.

Influencées par les peintures d'intérieur de Vilhelm Hammershøi, ces photographies sont une soustraction du réel par le biais d'une économie visuelle qui ne révèle que l'essentiel et tente de suggérer le non visible, voire une vision qui tend vers la métaphysique. Cette face cachée est également symbolisée par l'attention portée à la lumière qui révèle une présence mystique, un ailleurs, sur les surfaces visibles. Par la suppression du superflu, les photographies apparaissent ainsi comme des miroirs révélant la perception subjective et personnelle du photographe. Entre prise de vues instantanée et mise en scène, la série joue avec les perceptions. En effet, on peut voir à la fois les sujets depuis l'extérieur — par le biais des mises en scène — mais aussi à travers leur propre regard dans les photographies où ils n'apparaissent pas, ou pas entièrement. Les sujets semblent inertes et désolidarisés du monde qui les entoure ; ils s'ennuient et expriment ainsi, par leurs postures et par ce détachement, l'absence de désir. Le temps lui n'apparaît pas. Les décors vides participent à l'intemporalité des photographies ; les sujets semblent sombrer dans une introspection confuse. ●

T. Ruffin (BAC 2)



« ODYSSÉE »

Baptiste Coppin

« Exploration d'une Odyssée perdue » est une quête entre fiction et réalité se déroulant à la fin du XIXe siècle avec en écho la relation entre l'Empereur Hadrien et Antinoüs, mort au IIe siècle après J-C. Cette exploration a pour point de départ une photographie prise en 1895 sur le site archéologique de Delphes. Cette image montre la découverte d'une sculpture d'Antinoüs au milieu d'une haie d'ouvriers grecs. Qui sont ces ouvriers ? Qui est cet Antinoüs et pourquoi est-il une figure mythique ? Est-il possible de le démythifier ?

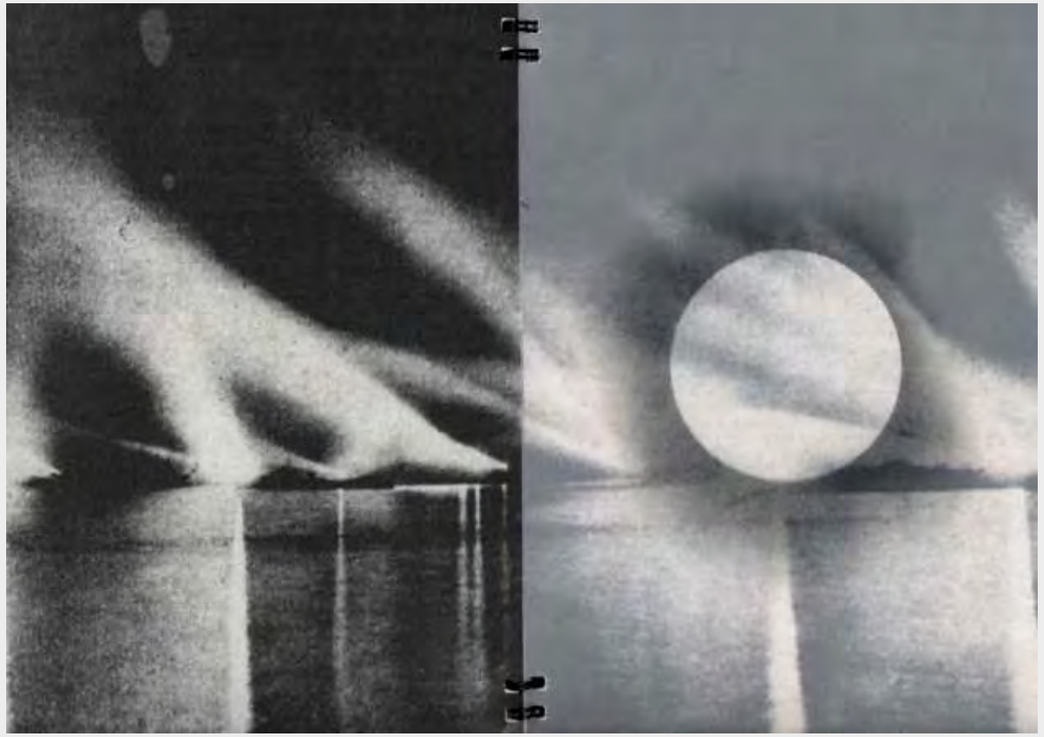
S'opère une recherche historique autour du site archéologique de Delphes. La découverte d'une longue négociation entre les gouvernements français et grec. Un village de 200 habitants (Kastri), détruit et déplacé 1 km plus à l'ouest. Des pierres lancées par les habitants sur les archéologues français et les autorités grecques en raison de cette expropriation en échange d'une baisse des taxes douanières pour les raisins de Corinthe.

Comment créer une histoire et décrire des faits historiques qui n'ont pas été entièrement photographiés ? Après avoir établi une feuille de route à ce voyage imaginaire, j'ai utilisé des archives photographiques provenant de journaux des années 30. À l'origine, ces photographies n'ont aucun rapport avec l'histoire, elles sont donc décontextualisées et fragmentées pour servir au mieux cette histoire fantasmée à reconstituer.

Se mêle donc à l'histoire de ce voyage, le mythe d'Antinoüs et sa relation avec l'Empereur Hadrien. Antinoüs était le favori d'Hadrien. Il s'est sacrifié, noyé dans le Nil, pour l'empereur, geste qui fit de lui, un mythe. L'écho de ce mythe revient au cours de ce périple en forme de livre, accompagné de courts textes dont le destinataire reste inconnu. On y retrouve aussi la présence de ces deux personnages à travers leurs multiples représentations sculpturales, toutes imprimées sur du calque pour accentuer l'écho de cette relation avec le voyage.

J'ai donc cherché à créer une histoire avec des images qui n'existent pas. Raconter une sorte d'élégie de la traversée en quête d'un mythe à démythifier. Essayer de superposer deux destins, les lier pour en faire une histoire unique. En reste, un récit mystérieux qui ne dévoile aucun secret, juste une traversée du temps, une mosaïque de voyageurs et de fantômes... ●

B. Coppin (BAC 2)



ATELIER VIDÉO

Depuis 2 ans, notre quotidien est bouleversé par la crise sanitaire. Au sein de l'atelier vidéo, nous avons considéré le confinement comme une occasion de réinterroger les images du monde qui nous parviennent lorsque toute sortie est interdite. En tant que jeune vidéaste, comment se positionner face aux images contemporaines, celles de caméras de surveillance, celles des news ou des réseaux sociaux, celles générées par une Intelligence Artificielle ? Et en tant qu'artiste, comment conscientiser l'impact que ces images génèrent sur notre pratique ? Lors de l'atelier, nous brassons des images de tout horizon. Nous apprenons à les approcher avec un regard neuf, mais aussi à prendre notre place parmi elles en tant que « faiseurs d'images ». En cultivant l'approche la plus ouverte possible, nous partons à la rencontre du désir d'images qui habite chaque étudiant·e. Enfin, nous portons une attention particulière aux liens qui se tissent entre l'image fixe et l'image en mouvement.

« Francis Rushing »

Intéressé depuis longtemps par la peinture de **Francis Bacon**, je cherchais l'occasion de transposer en vidéo son univers à travers ses sept tableaux de la série « Man in Blue ». L'allure cinématographique de cette série m'intéressait par sa composition, ainsi que l'ambiance onirique et cauchemardesque teintée d'un bleu obscur. On y voit une présence coincée entre une table et de longues lignes blanches faisant penser à une cage. La position de cette présence évolue ainsi que son visage qui apparaît désorienté et rempli d'angoisse ou, au contraire, prêt à esquisser un sourire.

Il était important de ne pas recopier exactement les tableaux, mais plutôt de s'inspirer de l'ambiance, le but premier étant de voyager autour du personnage. Les images adoptent un rythme lent grâce aux mouvements de caméra, aux amples mouvements du personnage et à un ralenti ajouté lors du montage. Pour voyager autour du personnage, il était peut-être judicieux de ne pas seulement garder l'angle adopté par **Francis Bacon**, mais plutôt de varier l'échelle des plans et l'angle de la caméra et observer des détails. Comme sur les peintures, il me semblait important de garder une simplicité au sein du décor : la table et un fond noir recouvert de plusieurs lignes blanches.

Le son est très important en vidéo. J'ai cherché à apporter une nouvelle dimension étrange avec des sons indescriptibles et modifiés provenant de musiques déjà existantes, d'une guitare au son déjà modifié ou bien de sons d'ambiance enregistrés dans une chaufferie. Créer une expérience sombre, visuelle et sonore étrange autour d'une présence aux traits appuyés qui évolue au fil de la vidéo.

Baptiste Coppin (BAC 2)

« Shuffle »

Cette vidéo met en scène la relation d'une jeune femme avec le monde qui l'entoure. Un monde en perpétuelle évolution qui ne cesse de déteindre sur elle. Esthétiquement, je me suis inspirée des spots publicitaires des années 90 avec des couleurs pop ainsi que des transitions à la *view master*. J'ai également fait le choix d'un recadrage qui rappelle la neutralité des photos d'identité. Il me semblait important que l'on puisse s'identifier à elle. Cette vidéo à pour but de remettre en cause la légitimité de nos actions et de notre image au sein d'une société superficielle qui nous influence un peu plus chaque jour. C'est également une critique de l'impact des réseaux sociaux dans notre quotidien. En effet, c'est une vision encore plus étroite que le cadre de la vidéo... Le monde change et nous nous devons de changer avec lui. De plus en plus extravagante, jusqu'où ira la jeune femme pour se sentir acceptée et pour satisfaire toutes ces mains qui la manipulent ?

Claire Fillieule (BAC 2)

« Isolated System »

« Dans un système isolé, l'entropie* ne peut qu'augmenter. »

Bienvenue dans votre monde. *Isolated System* est un projet de récupération d'images glanées au fil du web. Dans la vidéo, nous assistons avec effet de gradation, au résultat des temps modernes. Nous sommes en permanence confrontés aux images. Les médias et réseaux sociaux — maîtres en matière de manipulation d'images — nourrissent perpétuellement cette abondance d'informations, dont on ne sait quoi faire. Notre esprit intègre les nouvelles, plus souvent mauvaises que bonnes, et nous laisse avec notre désarroi et/ou culpabilité.

Dans *Isolated System*, je me réapproprie ces images du quotidien pour exprimer mon propre désarroi face au monde d'aujourd'hui, et qui nous attend chaque matin. ●

*** Entropie :** Augmentation du désordre ; affaiblissement de l'ordre.

Amandine Boukorras (BAC 2)

NOS ANCIENS

Frankie Allio

@frankieallio

« Basée entre Paris et Marseille, je suis photographe et directrice artistique essentiellement dans le monde de la musique, je couvre les photos de presse, les covers, du backstage.

Je viens de terminer la réalisation de mon premier clip que l'on peut retrouver sur **YouTube** depuis le 4 février. »

https://youtu.be/JqIklJQ0L1M

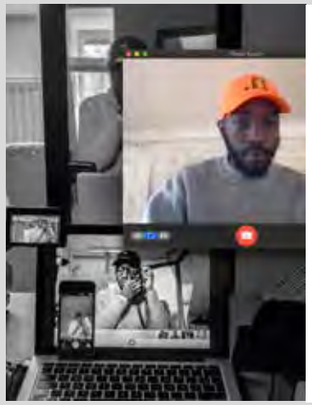
Clara Marguerat

@margueratclara

claramarguerat.fr

« Depuis ma sortie de Saint-Luc, je travaille essentiellement pour des artistes musicaux et entre autres *The Psychotic Monks*. Je travaille aussi dans l'édition, j'ai d'ailleurs participé à "Avalanche 3", projet initié par le **FRAC Picardie** qui paraîtra bientôt.

En plus de tout cela, je prépare l'**ENSP** à Arles pour compléter ma formation. »



Hervé-Clément Shema

@onziememois

« Je suis actuellement à l'**ERG**, où je termine mon master en communication visuelle/design numérique cette année, à côté, en tant qu'indépendant, je continue de suivre des artistes musiciens dans leurs aventures: en tant que photographe, graphiste, merch', et de la D.A. pour certains: *Krisy*, *Lous and the Yakuza*, *Mykee*, *Ekany*...

Et depuis 2 ans maintenant, j'ai commencé un projet d'édition de livres, ainsi qu'une expo/concert avec des créatif·ves entre Bruxelles et Paris, et de ma création de sites web pour des ami·e·s. »

Chloé Besnard

chloebesnard.com

« En collaboration avec *Valentine de Wilde*, j'ai ouvert mon studio de photo à Roubaix en 2021 où l'on y fait du portrait, de la photo de produits, de la location d'espaces et de matériel.

J'ai aussi un atelier d'artiste à la condition publique, où j'y produis mes tableaux, vidéos, éditions... Par ailleurs, je prépare la sortie de mon livre intitulé "Anna", commencé en 2015 à Saint-Luc ! Il sortira le 31 mars 2022 pendant l'exposition Urbaine de la Condition Publique. »

Valentine De Wilde

@val_dewld

studiomuts.fr

« *Chloé Besnard* et moi avons ouvert en 2021, un studio photo à Roubaix. On se spécialise dans la photographie à destination des sites e-commerce et des réseaux sociaux donc plutôt photo de produits, mode, et recherche d'identité visuelle pour de jeunes artistes.

En parallèle, je continue de travailler sur des projets personnels, j'ai pu faire quelques expositions grâce à la galerie "QSP Galerie" qui suit mon travail, et qui par la même occasion m'a permis d'éditer 3 livrets photo.

J'ai aussi une pratique vidéo en tant que cheffe opérateur pour quelques projets qui devraient sortir courant 2022, si tout se passe bien. »

Margaux Van de Casteele

@vdcmargauxphoto

margauxvandecasteele.com

« Depuis ma sortie de Saint-Luc, j'ai fait plusieurs collaborations pour la création de books avec des make-up artistes et de jeunes gens qui désiraient se lancer en tant que modèles.

Dans le même temps, j'ai suivi plusieurs formations (techniques photo, management, etc.) J'ai aussi travaillé avec la **CMA** (chambre des métiers) ainsi qu'avec la mission locale pour me lancer en tant qu'indépendante.

Ce que je suis depuis avril 2021.

Aujourd'hui, je travaille en tant que photographe pour particuliers (portraits, événements, etc..) mais aussi pour des entreprises (Auchan, Le Garage, Le Colonel...). »

Hélène Mariaud

@helenka

« Après mon diplôme, j'ai fait un Master en Gestion culturelle à l'**ULB**. J'ai été diplômée en 2019 et suite à ça j'ai travaillé dans une organisation européenne en rapport avec les écoles artistiques et la qualité de l'enseignement.

Depuis octobre, je suis assistante à l'ULB au sein du Master Gestion Culturelle, je suis donc chargée du suivi méthodologique et de certaines activités de recherche.

Je vais sous peu commencer une thèse de doctorat en sociologie du travail sur le monde de la photographie artistique en Belgique, l'idée est de pouvoir questionner les enjeux liés au travail et à l'emploi artistiques. Mes années à Saint-Luc m'ont questionnée et lancée sur ce sujet de doctorat.

Je continue à faire des images, plutôt pour moi et que je poste sur Instagram, et je suis investie bénévolement dans une galerie de microédition à Bruxelles. »

CONFÉRENCES ET WORKSHOPS

2021 - 2022

Ouvrir notre enseignement à des intervenants extérieurs est essentiel pour garder l'esprit d'ouverture, de curiosité et d'enrichissement continuel de l'option.

Des moments privilégiés sont ainsi aménagés dans l'horaire pour profiter des connaissances spécifiques de ces intervenants.

CONFÉRENCES

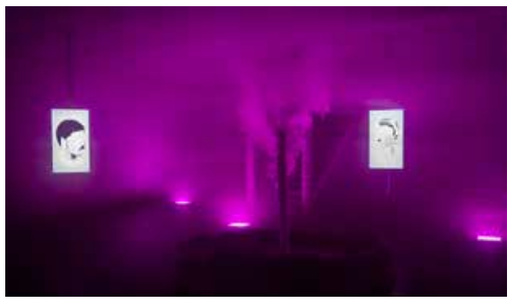
Cette année, nous avons eu le plaisir d'accueillir *Fabian Flückinger*, curateur indépendant suisse, pour une conférence sur « La perception et la représentation de l'image à partir du travail de *Hito Steyerl* ».

Hito Steyerl / 4 Nights at the Museum (F. Flückinger)

Un peu plus tard, ce fut *Charles Blondeel*, du duo d'artistes « Sarah & Charles », de venir nous présenter leur travail, et plus spécifiquement leurs recherches sur le statut de l'image en mouvement et du questionnement de la narration au sein de celles-ci.

charlessarah.com

« La Nuit Américaine» (Sarah & Charles)



«Creative Spa» (Sarah & Charles)

« Props for Drama» (Sarah & Charles)

WORKSHOPS

De multiples intervenants ont été invités cette année, durant la semaine de workshops pratiques et techniques organisée au mois de janvier.

• De nombreux étudiants ont eu l'occasion d'aborder le logiciel After Effects avec *Damien Mathé*, le spécialiste maison de l'animation.

• Sous la conduite de *Stéphane Migeotte*, photographe professionnel, les étudiants de l'option *Photographie & Images Animées* ont été amenés à se confronter à la problématique de la reproduction d'objets brillants et transparents, tels que flacons de parfum, bouteilles d'alcool, vases et autres pièces métalliques. Chaque image a nécessité la mise en place d'un set d'éclairage spécifique à la nature des objets photographiés. L'occasion de prendre conscience des options à adopter afin de répondre à une commande à caractère commercial.

Ce workshop a réuni une dizaine d'étudiants, toutes années confondues, lors de deux sessions organisées dans le studio de la section.

stephanemigeotte.com/sparents

• *Milena Trivier* nous a fait partager son métier d'étalonneuse pour le cinéma, en nous invitant à découvrir cette technique souvent méconnue.

• Une journée avec *Yvon Louis*, pilote professionnel de drone, pour nous aider au maniement de ces machines volantes; les étudiants ont ainsi pu appréhender ce mode de prise de vue vidéo et photo en visitant depuis les airs le magnifique parc de notre école.

• L'option a également invité *Gabriel Dia*, photographe de mode installé à Paris, pour un workshop d'une journée avec les étudiants en BAC 2 et 3. Suite à une présentation du parcours et des travaux personnels et de commandes de Gabriel, les participants se sont réunis dans le studio pour une session mode avec deux jeunes modèles.

Sous la conduite de Gabriel, ils se sont confrontés à la mise en place d'un set mode (décor + éclairage) et surtout, ils ont appris à nouer une relation avec les modèles. Plus la relation devient complice avec le modèle, plus celui-ci se livre et plus créatives sont les images !

Tous ont pu apprécier son sens de l'improvisation, jouant des objets présents dans le studio pour créer des images aux effets toujours plus surprenants.

gabrielpetitpouletdia.fr

Workshop « Brillance et transparence» (Stéphane Migeotte)

Workshop «Drones» (Yvon Louis)

Workshop « Mode» (Gabriel Dia)

EN PRÉVISION POUR LA RENTRÉE 2022

La photographe *Chloé Besnard* viendra nous présenter son nouveau livre « Anna ».

chloebesnard.com

«Anna» (Chloé Besnard)

Ce projet artistique est né d'une rencontre entre A. et moi, tous deux étudiants à Saint-Luc. De 2015 à 2020, nous avons, elle et moi, grandi et raconté notre histoire ensemble : nos joies, nos doutes, nos peurs... Au travers de photos et de textes.

Pendant ces cinq années, j'ai photographié — en studio et dans des lieux plus intimes — A. et sa transition jusqu'à sa renaissance sous une nouvelle identité, celle d'Anna.

Nous avons voulu partager cette expérience qui a changé nos vies à travers ce projet éditorial qui est un moyen d'expérimenter le corps, la question d'identité et l'image de la femme.

Il s'agit de présenter notre ouvrage Anna autour d'une exposition qui réunira une vingtaine de photographies.

Il témoigne aussi d'un fort engagement et relate un combat au quotidien.

C'est pourquoi il s'est imposé dès le départ comme une évidence pour sensibiliser et éveiller à la question transgenre et transidentité, pour montrer que malgré un parcours semé d'obstacles, dans une société trop souvent aveuglée face à la différence, l'affirmation de sa propre identité est possible.

https://www.chloebesnard.com/produit/anna-le-livre/

@anna_le_livre • @chloebsnd

La cinéaste *Camille Holtz* nous fera le plaisir de diffuser son nouveau film « Alice + Barbara », et ensuite d'en débattre avec les étudiants.

«Alice + Barbara» (Camille Holtz)

Julien Devaux partagera avec nous ses expériences vidéos et cinématographiques, ses productions personnelles et ses collaborations avec nombres d'artistes, entre autres *Francis Alÿs*, *Mélanie Smith*, *Ciprien Gaillard* et bien d'autres. ●

julien-devaux.com

SYNOPSIS

Alice et Barbara vivent chez leur mère dans un village en Ardèche. Barbara entre au lycée. Alice a 18 ans et ne va plus à l'école. Elle veut passer son permis de conduire et trouver du travail.

Au fil des années, Alice regarde sa petite sœur grandir et s'éloigner progressivement du foyer. Mais elle n'arrive toujours pas à prendre son envol.

Julien Devaux

PRATIQUE DU DESSIN

Atelier

Dessin d'observation

Transposer le visuel par le crayon, le regard n'est pas mécaniquement enregistré. L'acte de dessiner se raconte par un trait sensible, il parle autant de l'espace que de la forme.

Le rapport est temporel quand on dessine, il va de même avec un appareil de photo, on décide la vitesse du déclencheur. Je dis souvent aux étudiants de ralentir le geste à dessiner lorsqu'on observe le détail.

Dessin en mouvement

L'image filmique est prise dans un flux de perception, je compare au mouvement que peut produire le dessin est lié à la succession des traits. Notre regard est mobile.

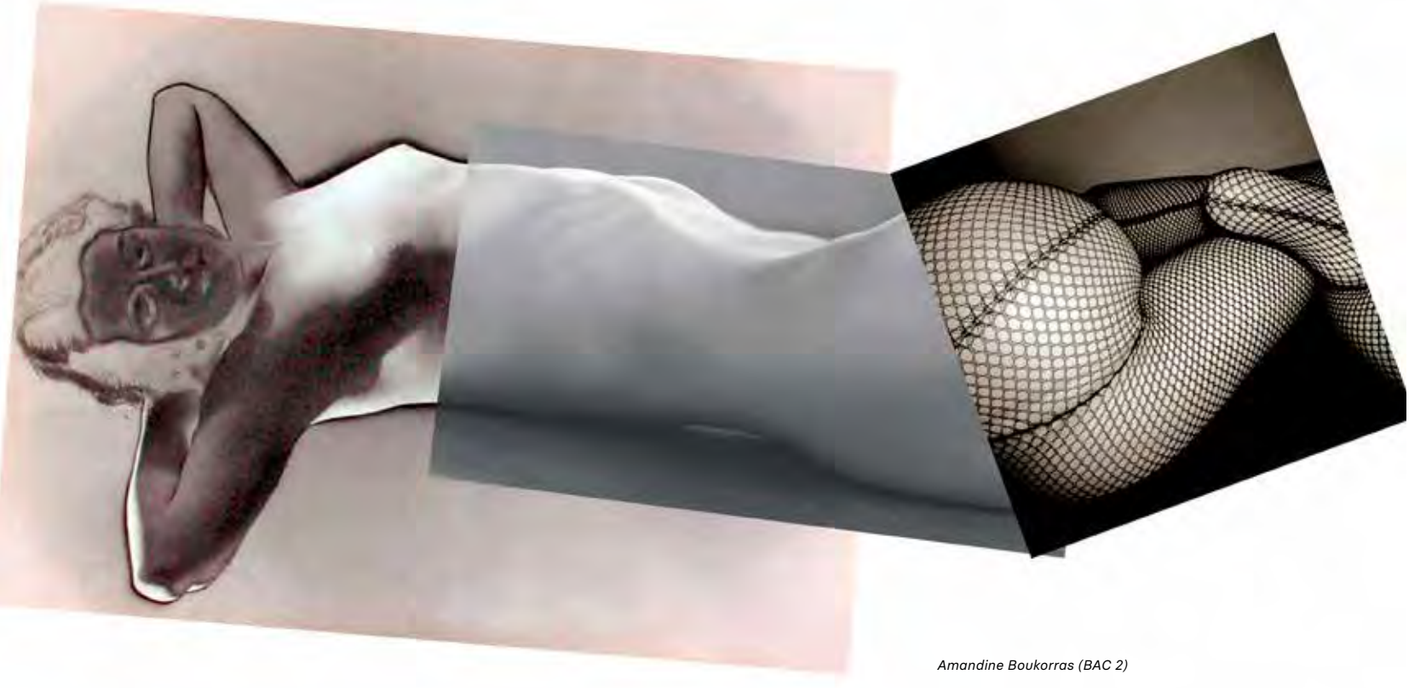
Le modèle vivant se met à bouger, on dessine sur calque pour pouvoir superposer la décomposition du mouvement. Je mets en parallèle avec la pratique en vidéo, l'image se construit d'une manière séquentielle.

Collage d'images

Le collage étant le lieu d'insertion d'images et de compositions, c'est une recherche créative qui se pratique avec les documents photographiques de références.

La découpe se fait d'une manière géométrique, les lignes constituent le sujet. Il y a une recherche sur la bonne proportion de la position corporelle, le corps réinventé se dessine comme un récit en plusieurs images. ●

Yuen Yeung Fun



Amandine Boukorras (BAC 2)

Léo Gilmant (BAC 2)

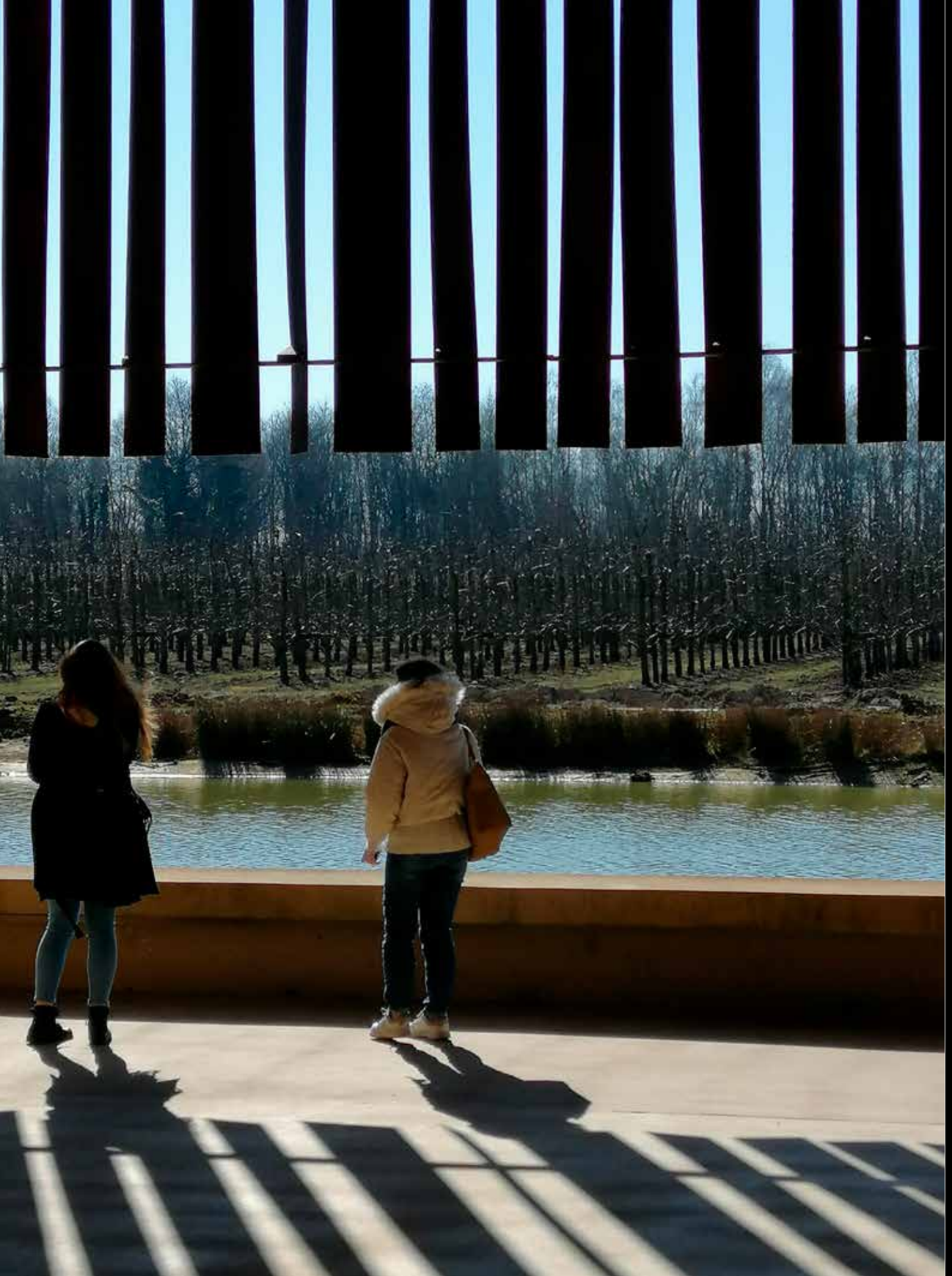
Gabrielle Liefooghe (BAC 2)

Susie Deltombe (BAC 1)

Sélène Delannoy (BAC 1)

Lou-Anne Parent (BAC 1)

Zoé Santamaria (BAC 1)



CRÉATION D'INTÉRIEURS

« L'architecture c'est une tournure d'esprit et non un métier. »

— Le Corbusier

Découvrir le monde de l'architecture, de l'architecture intérieure, et décider de lui consacrer toutes les heures de travail de notre vie, c'est plonger dans une passion.

C'est être prêt à consacrer son énergie, ses rêves et son temps, à réfléchir à des problématiques qui ne trouvent jamais de réponse définitive, des problématiques qui se ressemblent et qui pourtant se redéfinissent à chaque projet, des problématiques qui, pour les approcher au plus près, exigent une vraie analyse et une prise de position franche et créative dont l'enjeu est à la fois fonctionnel, humain, et artistique.

Nous favorisons une créativité poétique à l'écoute des comportements humains.

Tout au long de ses années d'étude à Saint-Luc, les étudiants vont apprendre à regarder et à comprendre les éléments fondamentaux de l'architecture intérieure : le lieu, ses qualités, ses manques, ses particularités et son histoire, mais aussi les personnes qui vont le vivre et l'utiliser.

Viendra ensuite le moment de crayonner, d'associer, de manipuler, d'expérimenter et finalement de mettre au point une proposition dans l'espoir de ravir tant ses utilisateurs potentiels que le lieu et sa matérialité.

PROJETS DU PREMIER QUADRIMESTRE

BAC 2

Dans une chapelle désacralisée, les performances fonctionnelles et plastiques sont proposées sur des sujets tirées au sort. Les interactions des sujets-fonctions sont révélatrices de personnalités non formatées. ●

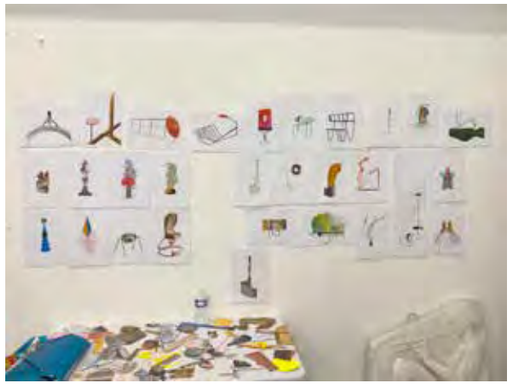
A. Bonnier, C. Lezaire et M. Coussement

WORKSHOP

Suite au projet d'aménagement dans une grange entamé au premier quadrimestre, une redynamisation de la vision du projet s'est imposée afin de revenir à l'échelle de l'humain par le biais de meubles, luminaires...

Les collages ont été le *leitmotiv* de ce workshop. Ils permettent par la suite de se confronter au contraste des échelles, et d'exprimer ainsi une nouvelle idée de la spatialité. ●

A. Bonnier, C. Lezaire et M. Coussement



VENISE

Voyage

À Saint-Luc, on aime partir à la découverte de nouveaux horizons !

Cette année, nous avons enfin pu reprendre nos voyages et visites habituels. Nous sommes donc partis à Venise visiter la *Biennale d'architecture*. La thématique choisie par le curateur était le « vivre ensemble ».

Au fil d'une promenade à travers *Il Giardino* et l'extraordinaire *Arsenal de Venise* nous avons pu découvrir les propositions des plus grands architectes du monde par rapport à ce beau thème. ●

ATELIERS

BAC 1

L'ambiance de travail
de nos ateliers en BAC 1
de Création d'Intérieurs.

JURYS EN BAC 2

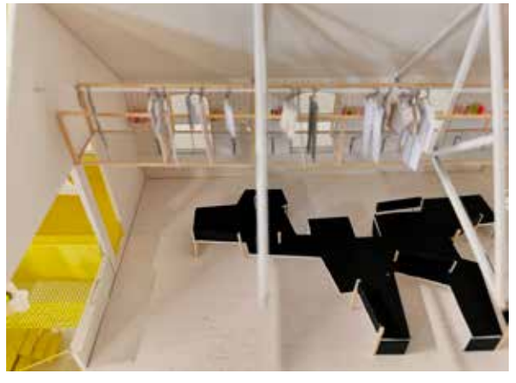
Cette année, nous avons proposé aux étudiants en BAC 2 de réfléchir à l'aménagement de l'ancien « bar archi », superbe bâtiment en béton des années 60 situé dans le parc de Saint-Luc.

Il leur était demandé d'imaginer un mobilier intérieur à la fois efficace et novateur et de proposer une intervention sur l'environnement extérieur proche de manière à le rendre confortable et harmonieux.

L'objectif étant de créer un lieu accueillant qui leur soit entièrement destiné, un espace où ils pourraient déjeuner, travailler, se rencontrer et vivre leur vie d'étudiant. ●

JURYS EN BAC 3

En juin 2021, les étudiants en BAC 3 ont présenté un projet portant sur l'aménagement d'une ancienne gare locale, d'un hangar et d'un immense parking abandonné situés à Uccle, près de Bruxelles. La gare se devait de retrouver son affectation première, mais elle devait aussi être animée par différentes activités utiles aux voyageurs. Elle faisait partie d'un projet plus global portant également sur le hangar et sur la reconversion du parking. Il était demandé aux étudiants de maintenir l'actuelle association temporaire « Free Go », animée par des bénévoles collectant et distribuant des vivres aux plus démunis, enfin il était important que les activités proposées sur l'ensemble du site soient également pensées par rapport à la population locale toutes générations confondues. ●



BALADE EN FLANDRE

Voyage (BAC 1)

Ce printemps, nous sommes partis à la découverte de l'architecture contemporaine flamande.

Avec les étudiants en BAC 1, nous avons visité à Melle, un jardin couvert, espace de rencontre réalisé par les architectes de *Vylder Vinck*, Tailleux, dans le parc de l'hôpital psychiatrique Caritas.

Nous nous sommes ensuite baladés à Gand, ville riche en œuvres architecturales contemporaines, entre autres la bibliothèque de Krook construite par *RCR Architectes*, célèbres lauréats du prix Pritzker en 2017. Enfin, nous avons terminé la journée dans l'extraordinaire musée-jardin, espace de création à partir de « n'importe quoi » de la *Fondation Verbeeke*, près d'Anvers.

Les étudiants de troisième année ont, quant à eux, visité le crématorium de Hoffheide, l'un des plus beaux projets d'architecture réalisés en Europe ces dernières années par *RCR Architectes* également, avant de se promener dans la très ancienne ville universitaire de Louvain remarquablement sereine grâce à sa mobilité douce. ●

DESIGN

Du sérieux !

Le *Design* déménage bientôt vers un atelier tout neuf dans le parc de Saint-Luc.

Plus de 20 ans à la Drève, le bâtiment fatigue, pleins de bons souvenirs, avec un petit pincement au cœur, partir pour mieux grandir.

Voir plus loin, circuler, communiquer mieux.

Le bâtiment est un lieu de travail, d'apprentissage. Dès le départ, il a été conçu pour l'ensemble de Saint-Luc. Il veut se transformer en fluidité, en lieu d'expérimentation, d'exposition pour tous. Il se veut un lieu de communication technique et artistique. Il est avant tout un endroit de partage.

Un atelier est un lieu d'échanges. L'expérience individuelle profite à tous, elle se module, se solidifie.

La curiosité s'aiguise, les idées, les projets prennent corps, les liens se tissent, le jeu et le travail s'emboitent. La confiance absorbe le doute qui fait face aux défis.

L'atelier est aussi un lieu de mémoire entre l'héritage du savoir-faire artisanal en passant par la révolution industrielle mécanique aux nouvelles technologies pilotées par les ordinateurs d'aujourd'hui. L'adaptation aux changements de notre époque est violente, et plus que jamais, il faut être inventif.

LA FÊTE

Inauguration

À la mi-octobre, l'option *Design* a participé à la pose de la « première pierre » du nouvel ensemble Hall des sports/Atelier Design.

L'évènementiel fait partie de notre formation. C'est sous forme de procession que nous avons défilé du *Bar Archi* vers l'endroit du futur chantier en passant devant les étudiants de la section *Arts Graphiques* (enseignement secondaire), qui martelaient allègrement des décapsuleurs en rythme sur les enclumes.

Harnais sur les épaules avec extensions colorées lumineuses et mobiles, en chaises-à-porteurs. Les étudiants en habits de travail. En tête de file, la reproduction en bois de notre atelier situé à la Drève de Maire.

Sur place, autour du feu, un ensemble de mâts jouant avec le vent en arc de cercle face aux invités.

Distribution de pommes de pin, brûlage pétardant du reliquaire atelier, serrage du boulon manquant à la base de la poutrelle au socle. Lancé de la bouteille de champagne contre la potence en H. Explosion.

Merci à tous ! ●

Théophile Carrot (BAC 2)

Ulysse Gilson (BAC 2)

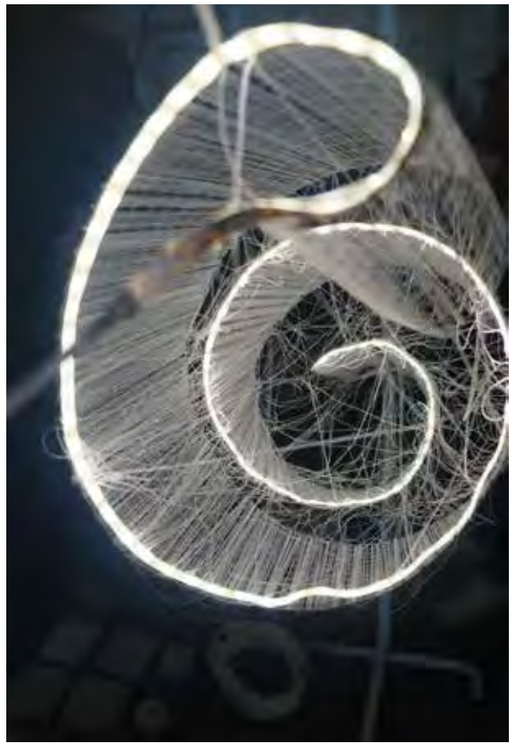
Edwin Mignelli Vuylsteke-de-Laps (BAC 3) et Clément Diker (BAC 2)

Flora Goulidei (BAC 2)

Noah Salles et Loanne Isembaert (BAC 2)

Matéo Villain (BAC 2)

Arnaud Tantet (BAC 2)



Zoé Freeman

Alix Libbrecht

Chloé Slosse

Marie Dassonneville

Clément Brière

ORDRE. DÉSORDRE.

Jury BAC 3 (2021)

Avant les projets, une situation.

Une approche qui se veut et se doit être anticipative et ouverte, car elle s'appuie tout d'abord sur la diversité, entre l'aspiration, le questionnement et un potentiel toujours si relatif qui bouillonnent aux sein d'ateliers laboratoires ou chacun se voit exercer, mesurer et assurer parfois, dans l'ordre ou le désordre, des pas ; ils échangent, explorent et apprennent à interroger la ductilité des acquis et la rigidité des préceptes grâce à une fragilité si nécessaire à l'imagination, la création et leur pouvoir.

Cette approche évolue en veillant à une meilleure tension entre «les évolutions» de notre monde, les nouveaux enjeux mais aussi les nouveaux outils et d'autre part, la force des liens sensoriels, physiques, psychiques de l'humain et son environnement, par l'apprentissage d'un savoir-faire palpable et pragmatique. Une conjugaison si riche qu'indispensable, augmentant encore à chaque fois l'espace du possible, du créateur, l'Humain, qui se doit sans cesse examiner sa dimension. ●

R. Jall

ATELIER BOUGEOIRS

BAC 1

Juliette Brissaud

Ulysse Gilson

Alexianne Gilleron

Théophile Carrot

Professeur référent : N. Simonianpour

Églantine Blondel

Loanne Isembaert

Matéo Villain

Clément Diker

Flora Goulidei

Lauric Vandamme

ATELIER EXTENSION CORPS

BAC 1

Gatien Viste

Joséphine Verbrugghe

Lucas Thieffry

Claire Taraud

Florence Mareel

LA BOÎTE À LIVRES

Projet d'atelier BAC 2

Rencontre entre le **Centre de l'innovation et du Design** *(CID) et l'***École Supérieure des Arts Saint-Luc de Tournai** *: recherches et développements d'une boîte à livres pour le parc du site du Grand Hornu.*

Poser une boîte à livres dans les jardins du Grand Hornu est une initiative de l'équipe culturelle du CID. L'intention est de favoriser les échanges et la convivialité avec les visiteurs des musées CID et MAC'S.

Le principe des bibliothèques de rue libre-service est d'inciter au partage, chacun peut gratuitement prendre ou déposer des livres.

Une première boîte à livres, sorte de « grand nichoir à oiseaux » comme la décrivait *Céline Ganty*, responsable du centre de documentation des musées, avait été plantée sans grand succès au milieu de l'espace « carré des transats » l'été 2019.

Au-delà du don de livres, *Marie Pok*, directrice du CID, souhaitait apporter un signe, un appel vers un espace convivial de lecture.

Les élèves ont cherché dans un premier temps des dispositifs, tels des totems, jeux, assises, installations insolites, pour inviter le public à se diriger vers ces nouveaux points de lecture.

Julien Delloye

La demande de matériaux écologiques ou de récupération, le faible coût du dispositif et de maintenance étaient les contraintes de cette recherche.

À la suite d'un jury, début décembre 2019, composé de l'équipe culturelle et technique du CID, cinq propositions de boîtes à livres ont été retenues, pour leurs qualités d'appel et de simplicité de mise en œuvre. Deux projets seront réalisés par l'atelier d'ébénisterie du CID.

Les élèves porteurs des projets ont été invités à assister à la réalisation et mise au point de leurs créations. ●

Pauline Fally

Élise Decerf

Basile Courtois

ÉTUDIANTS BAC 2 (2019-2020)

Théo Berguglian, Mattéo Bressan, Mathilde Castelain, Charline Chaboud, Basile Courtois, Élise Decerf, Julien Delloye, Julie Deruyter, Valentin Desquien, Charles-François Dusaussoy, Pauline Fally, Justine Leroy, Lehdan Marichez, Thomas Mattens, Dwayne Mbenun, Sarah Normand, Élisa Rochet, Jérémi Roland, Julie Sourdeau, Laura Vanoverberghe, Thomas Wagner ●

Professeurs référents :

A. Schotte & P. Van De Kerckhove

Valentin Desquien

PROOF OF CONCEPT « ESCAUT »

Lille Capitale Mondiale du Design en 2020

À l'occasion de l'évènement **Lille Métropole 2020**, *Capitale Mondiale du Design, l'ESA Saint-Luc de Tournai a été retenue pour son étude intitulée « Escaut ».*

Le **POC (Proof of concept) Escaut** *a été exposé dans la Maison POC Habiter, située dans les bâtiments de la* **Gare Saint-Sauveur**, *de septembre à novembre 2020. Par l'expérimentation et une série d'interventions, sous forme d'installations évènementielles, le projet cherche à amplifier la présence d'un fleuve in situ... Cette force qui s'écoule avec douceur et qui inexorablement s'étend vers la mer.*

Tout au long de l'histoire, l'Escaut a joué un rôle clé dans le développement de la ville de Tournai. Approvisionnement en eau, source d'énergie, voie de communication, système de défense militaire et grand égout naturel...

De nouveaux aménagements sont en cours de réalisations, berges, quais, débarcadères, esplanades de détente, végétalisation.

L'atelier *Design* de l'ESA Saint-Luc à Tournai, en tant que riverain, veut jouer avec l'élément liquide : l'Escaut.

Valoriser Tournai comme ville d'eau et sublimer son passé hydraulique. Définir comment exprimer la richesse de cet élément rare qui est l'eau, à la fois source de vie, d'énergie et de communication.

Par une série d'expériences et d'observations, les étudiants proposent des installations, mettant en avant certaines caractéristiques du fleuve. Ils s'accrochent aux berges et garde-corps, puis dans l'eau, exploitent la lumière, le courant, le vent.

Les principaux résultats escomptés sont des installations généreuses, véritables « points d'eau », haltes interactives et ludiques, pour l'espace public. L'eau et le potentiel du fleuve étant le sujet du développement. La valeur ajoutée consiste en la création de lieux d'accueils, vivants, poétiques, civiques autour du partage des qualités de l'eau.

L'originalité du projet réside dans un processus d'expérimentation et de réflexion mené par les étudiants afin de concevoir des projets innovants et attractifs mettant en avant : design, architecture et savoir-faire de l'école. ●

Marie Dassonneville

Manon Fremaux

Amel Hadjeloum

Clément Brière

Chloé Slosse

Zoé Freeman

Lucie Daubrege

Marie Courbouleix

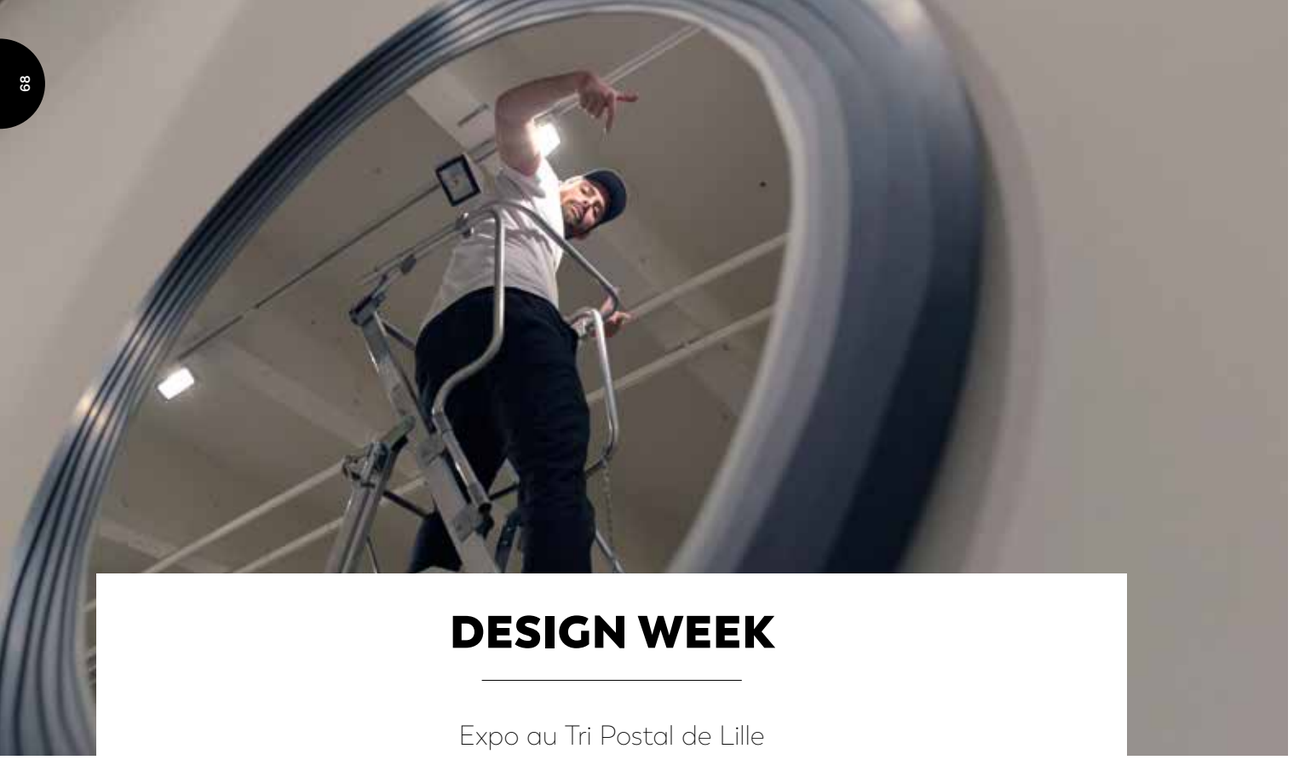
ÉTUDIANTS BAC 2 (2020)

Clément Brière, Marie Courbouleix, Ewan Da Silva, Marie Dassonneville, Lucie Daubrege, Victor Etcheberry, Zoé Freeman, Manon Fremaux, Amel Hadjeloum, Antoine Herisseau, Sonia Lacaille, Alix Libbrecht, Gaby Loddoni, Benjamin Marque, Oriane Nairiere, Valentine Pillet, Arthur Quennehen, Noah Rosman, Chloé Slosse, Laurie Vallet, Margaux Vermeersch.

Professeurs référents :

A. Schotte, P. Van De Kerckhove & R. Jall

Adresse du POC : Quais, Berges, Ponts et Passerelle de l'ESCAUT à Tournai.



DESIGN WEEK

Expo au Tri Postal de Lille

Le comité **WDC** a invité l'ESA Saint-Luc de Tournai à exposer ses talents, pour la *Design Week* qui a eu lieu en octobre 2021 au *Tri Postal* à **Lille**.

À cette occasion, l'option *Design* a présenté trois collectifs de jeunes designers. Chacun des duos propose un projet d'école et un travail récent.

La pièce école est un projet réalisé lors de leurs études en design à Saint-Luc, pour leur jury de fin de cycle qui se déroula à **Mons**, « capitale européenne de la culture 2015 ».

Le travail récent est une suite de produits, recherches et développements issus de leurs propres ateliers.

LE DESIGN EST EN VOUS...

C'est le plaisir angoissant de celui qui croit s'être égaré sur un chemin de traverse alors que pointe l'aurore.

C'est d'ouvrir les yeux, la tête immergée dans l'eau, en retenant son souffle le plus longtemps possible et de regarder les bulles d'air lâchées progressivement remonter à la surface.

C'est de tenir une allumette entre les doigts, de la voir se recroqueviller en se calcinant, rabougrie, toute noire. La flamme vacille, s'étiole, faisant valser l'ombre des doigts au plafond.

C'est de sentir au bon moment la tarte aux pommes qui risque de caraméliser trop fort et de quand même patienter un peu, en s'interdisant d'ouvrir la porte du four pour vérifier la cuisson.

C'est d'attendre de porter aux lèvres un bol de potage trop chaud en l'enveloppant des deux mains pour guider la vapeur vers le nez alors que les yeux s'embrument.

C'est de tendre au plus loin son bras pour atteindre et cueillir une paire de cerises tout en se crispant aux branches, faisant corps avec l'arbre.

C'est d'être incapable de s'asseoir sur un banc parce qu'il y a une flaque d'eau devant et de quand même défier l'étanchéité de ses chaussures en bravant héroïquement l'obstacle jonché de feuilles mortes croupissantes.

C'est de marcher sur la neige en se disant que le bruit est sympa, puis tout d'un coup se prendre pour un Esquimau en anorak traquant en kayak le phoque au harpon sur cette fameuse banquise. ●

... EN NOUS AUSSI

P. Van De Kerckhove

Anaïs Maillard & Charles Corthier — www.blingstudio.fr
Pauline Capdo & Luis Bellenger — paulineplusluis.com
Vincent Long & William Fournié — www.amorcestudio.com

« 2M D'ALTITUDE »

Installation urbaine

Initié anticipativement au second quadrimestre de l'année scolaire 2020-2021, les élèves de l'option *Design* (BAC 2), ont finalisé la mise en œuvre de douze prototypes pour l'évènement, **l'Art dans la ville**, qui a eu lieu à Tournai en octobre 2021.

Cet exercice de stabilité « 2M d'altitude » a été conçu, développé et mis en œuvre dans l'atelier de l'option *Design* de Saint-Luc par les étudiants, accompagnés de leurs professeurs.

Le fil conducteur de ces installations, sorte de **perchoirs**, fait appel à des souvenirs de vertiges liés à l'enfance. Chaque réalisation est unique. Ces recherches et créations reflètent au plus près l'émotion perçue de chacun des élèves.

Au-delà de leur histoire, les étudiants ont eu l'occasion de partager avec le public l'expérience d'une situation perchée et d'un point d'observation inédit.

La **Maison de la Marionnette de Tournai** et sa directrice, M^me^ *Françoise Flabat*, ont accepté de prêter leur hall d'exposition ainsi que le parc qui entoure le musée, le temps du week-end, *Design en ville*.

Ce lieu authentique se prêtait parfaitement pour la rencontre de ces deux mondes imaginaires parallèles et peut-être complémentaires. Un projet expérimental a été initié cette année scolaire 2021/2022 avec les élèves de BAC 1 et BAC 2 autour de la thématique de la marionnette.

La participation vers des projets publics éphémères est toujours stimulante pour l'ensemble des intervenants, étudiants et professeurs. La motivation de confronter une recherche avec un public est formatrice et prête au dépassement. C'est également une approche vers de nombreux développements pour l'espace urbain, une piste que certains de nos étudiants seront tentés d'aborder dans la suite de leur cursus.

https://www.maisondelamarionnette.be/fr/

FLIP « C'est l'histoire de quatre enfants à la recherche de sensations fortes. Voulant un jour se lancer dans les airs pour y faire des figures, suspendus à une corde d'alpiniste et accrochés à leurs trottinettes. »

— Claire Jouanchicot

GARETTO « Il représentait la liberté. Détalant, indomptable, un dragon sorti de mon imaginaire. Une robe brulante d'énergie et de fougue laissant passer les battements de son cœur, tel un galop foudroyant. »

— Edwin Mignelli

« Le fragment d'une roche, un souvenir, suffisant au besoin d'un appui, d'un contact, d'une expérience. **ÉPREUVE** est le tirage d'un cheminement sensoriel, un cheminement horizontal qui se prête à l'ascension. »

— Teophil Lemaitre

ÉTUDIANTS BAC 2 (2021)

Juliette Danhiez, Amélie Dubois, Claire Jouhanchicot, Soraya Khelil, Teophil Lemaitre, India Maury, Alzac Mekacher, Edwin Mignelli, Adel Oural, Josephine Raviez, Chaaghi Rigaux, Marc Simboiselle, Luiza Botner.

Professeurs référents :

A. Schotte, P. Van De Kerckhove, R. Jall & V. Wegnez

Projets mis en œuvre avec le soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles.

Luiza Botner

Amélie Dubois

Claire Jouanchicot

India Maury

Étude de stabilité - Projet PERCHOIRS - 2M d'altitude - India Maury - Chaaghi Rigaux - Teophil Lemaitre - Claire Jouanchicot - Josephine Raviez - Marc Simboiselle

Claire Jouanchicot

Soraya Khelil

Amélie Dubois

Edwin Migneli

PUBLICITÉ

n.f.

1. Art d'attirer l'attention d'un public cible afin de lui faire connaître une marque, acheter un produit, utiliser un service, adhérer à une idée, ou promouvoir des valeurs sociétales. Action souvent percutante et répétitive.

Ex.: Vous avez entre les mains la meilleure publicité pour réussir dans la publicité.

2. Ensemble des moyens et techniques employés à cet effet: activation, copywriting, direction artistique, packaging, graphic design, photographie, infographie, web design, scénario, storyboard, vidéo, stratégie digitale, marketing, event, etc.

Ex.: Vous avez entre les mains le meilleur moyen d'inventer la publicité de demain.

3. Option de l'ESA Saint-Luc Tournai dotée d'un diplôme* reconnu, mainte fois primée et réputée depuis des années sur la scène professionnelle internationale grâce, notamment, aux workshops et aux stages d'immersion.

Ex.: Vous avez entre les mains le meilleur du meilleur de la publicité.

4. Métier, ou éventail des métiers, familièrement appelé Pub – abréviation tirée sans nul doute du site de référence *www.saintlucpub.be* considéré par la profession comme le plus représentatif des attentes actuelles du marché.

Ex.: Vous avez entre les mains l'avenir de la pub.

+ d'infos sur :
www.saintlucpub.be

** Ce BAC+3 peut se compléter d'une année de Spécialisation en Copywriting/Conception-Rédaction multi-supports.*

SAINT-LUC PUB EN FORCE AU CREATIVE BELGIUM NEW TALENT AWARD...

Pour le BAC 3, notre option Publicité s'est distinguée au **New Talent Award** avec 2 nominations sur les 5 attribuées au niveau national. Bravo à *Laetitia Devaux*, *Pauline Gloton* et *Camille Naude* pour leur projet « 2TOOMANY », et à *Léa Bissiau*, *Inès Godyn* et *Chloé Soares* pour « The Next Hole ».

Au total, ce sont 11 écoles artistiques belges et plus de 130 étudiants qui ont participé.

Voir la vidéo

... ET AUX D&AD NEW BLOOD AWARDS!

Le projet « The Next Hole » a également permis à Saint-Luc Pub de remporter son premier Pencil à Londres lors des **New Blood Awards** du prestigieux D&AD : un concours international auquel participent les étudiants en publicité du monde entier.

« THE NEXT HOLE »

Connect4Climate

Léa Bissiau / Chloé Soares / Inès Godyn

Alors que le changement climatique s'accentue chaque jour, en Écosse, **20 % des terrains de golf seront touchés par la montée des eaux et l'érosion côtière** dans un futur proche. Pour mettre en lumière ce problème et sensibiliser les amateurs de golf au changement climatique, nous avons créé « The Next Hole ». Lors de la finale de l'Aberdeen Scottish Open, un tournoi mythique retransmis dans le monde entier, nous ajouterons un 19e trou au parcours, placé dans la mer et visible depuis le 18e et dernier trou du parcours.

Ce « Next Hole » représente l'avenir du golf si nous ne faisons rien pour le climat. Il sera accompagné de messages invitant chacun à agir dans sa vie quotidienne pour que nous ne soyons pas la dernière génération à jouer au golf comme nous le faisons aujourd'hui. ●

Sanae Maati (BAC 2)

Rachel Van Driessche (BAC 2)

Elina Fisher (BAC 1)

Nassim Asloum (BAC 1)

Lucas Fockenoy (BAC 3)

Florian Boury (BAC 1)

Nassim Asloum (BAC 2)

Manon Delaeter (BAC 2)

Léa Bissiau (BAC 3)

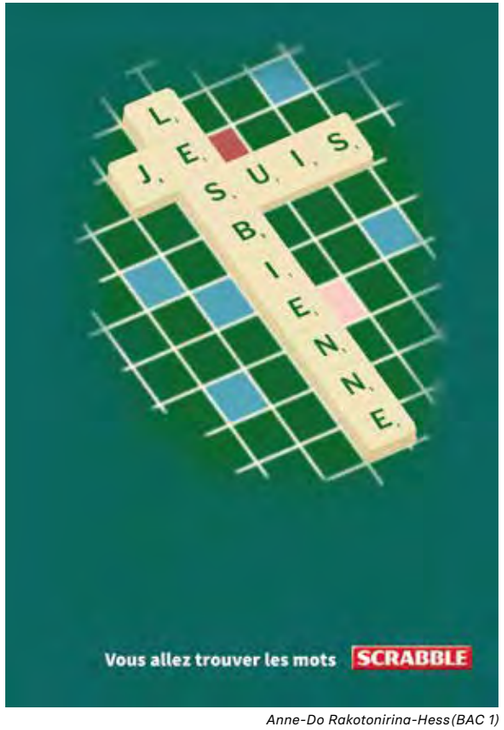
Arthur Wieder (BAC 3)

Hugo Piedfort (BAC 2)

Adèle Carrissimo (BAC 2)

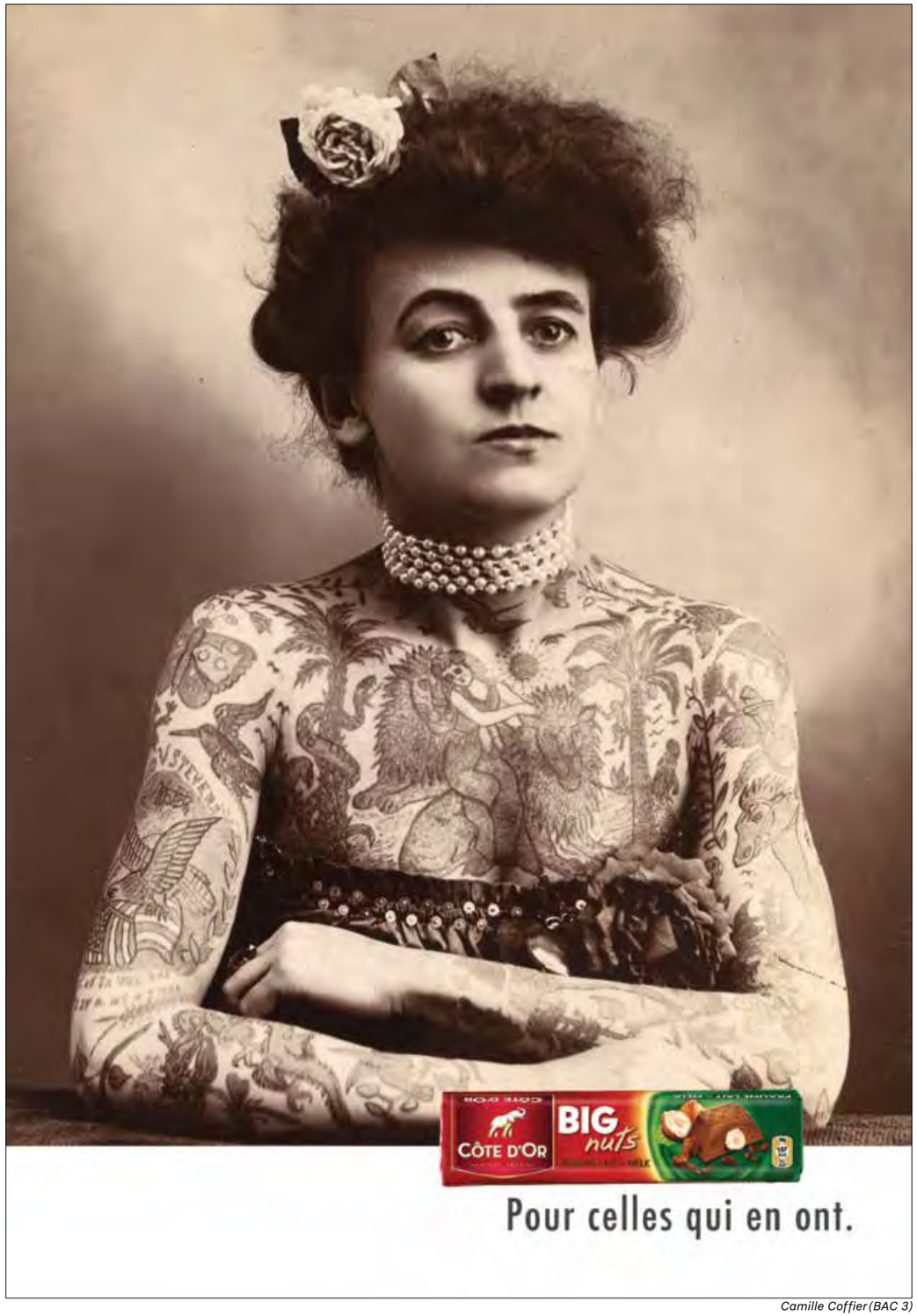
Zoé Petit & Milan Vandenbussche (BAC 3)

Kenza Klein (BAC 1)



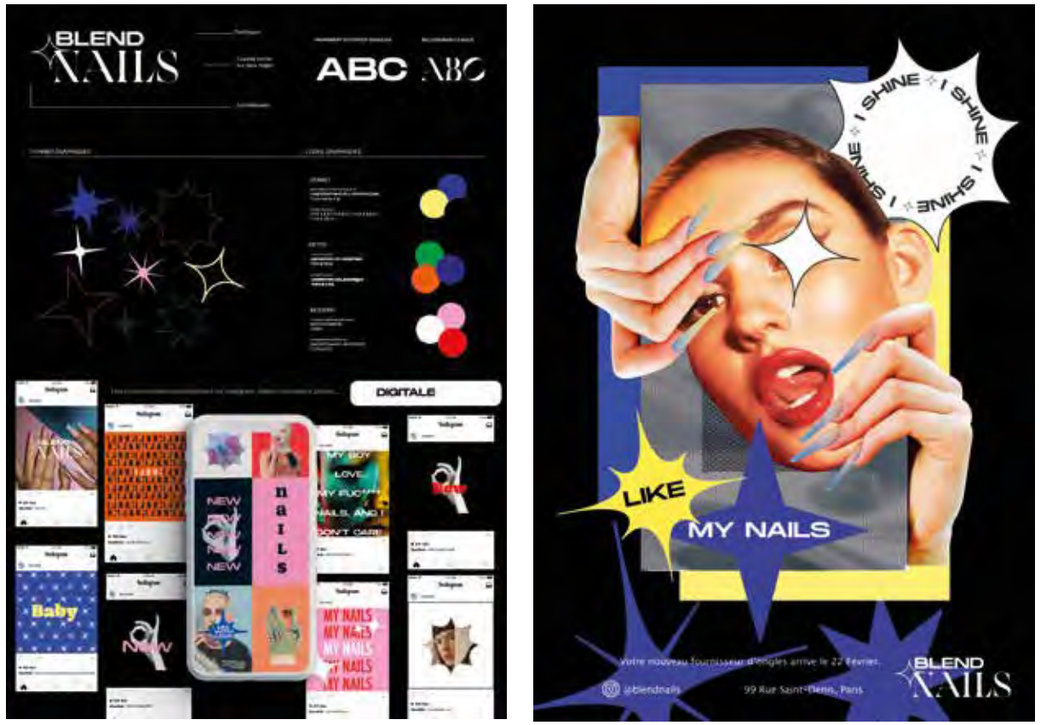
Anne-Do Rakotonirina-Hess (BAC 1)

Lucas Reynaert (BAC 3)



Camille Coffier (BAC 3)

Lucas Fockenoy(BAC 2)



Juliette Vanhove(BAC 2)

Noé Sainlez(BAC 1)

Kenza Klein(BAC 1)

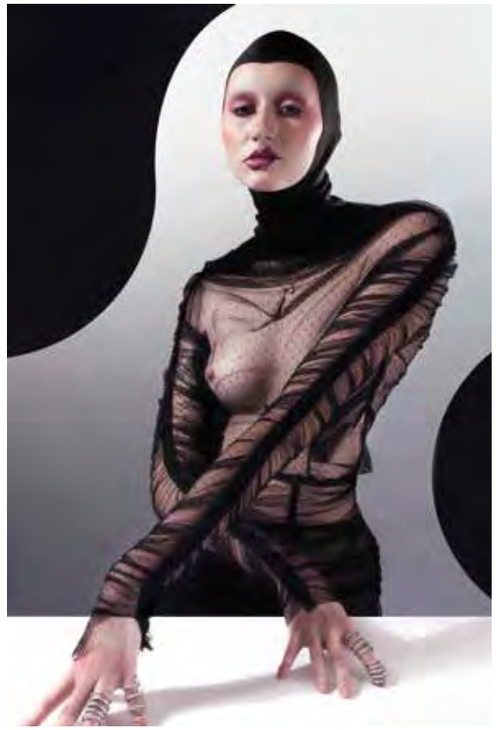
Elena Dewattine(BAC 1)

Zoé Petit (BAC 2)

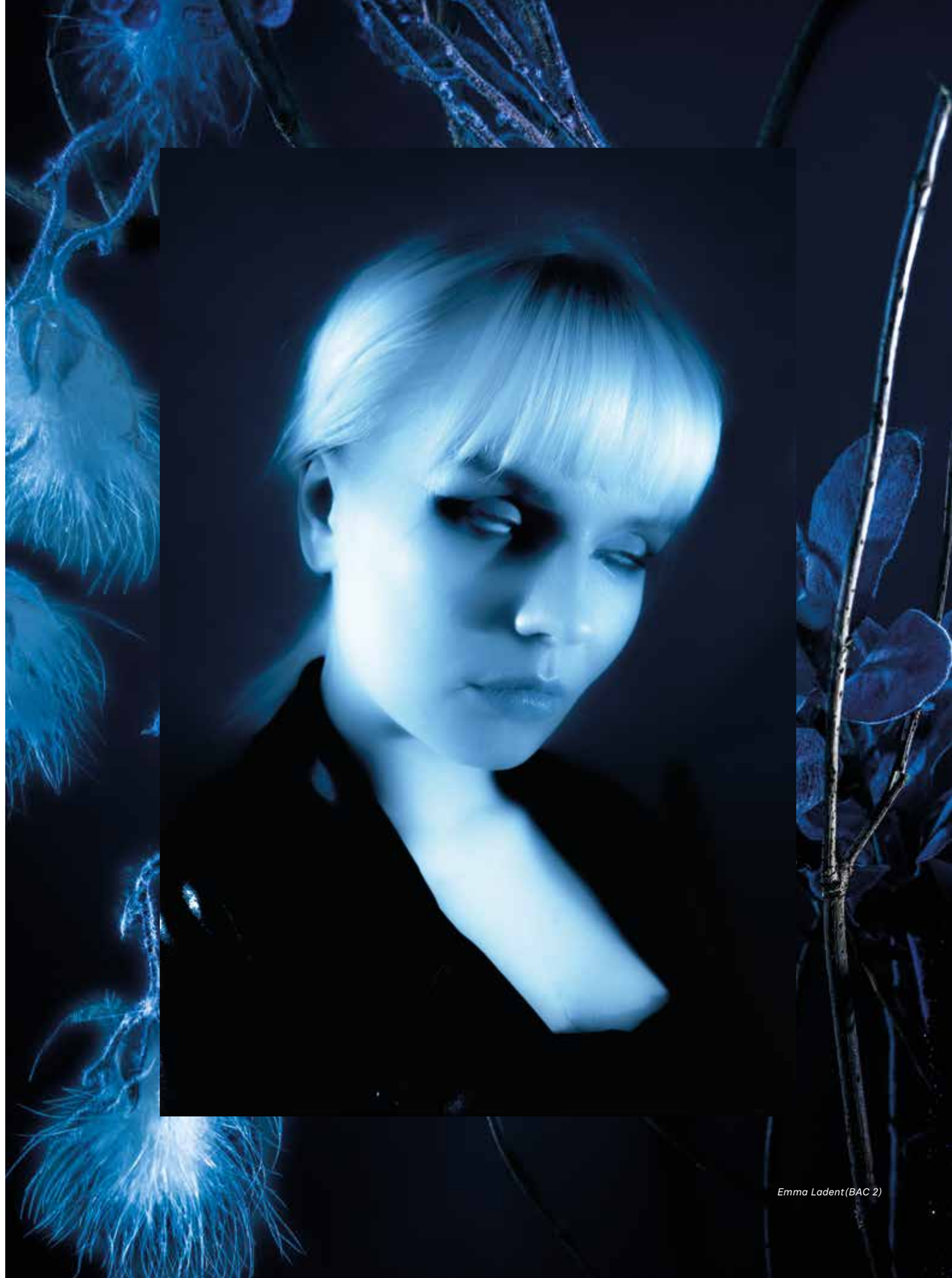
Nils Ides & Valentine Foucque (BAC 3)

Nassim Asloum (BAC 3)

Nils Ides (BAC 3)

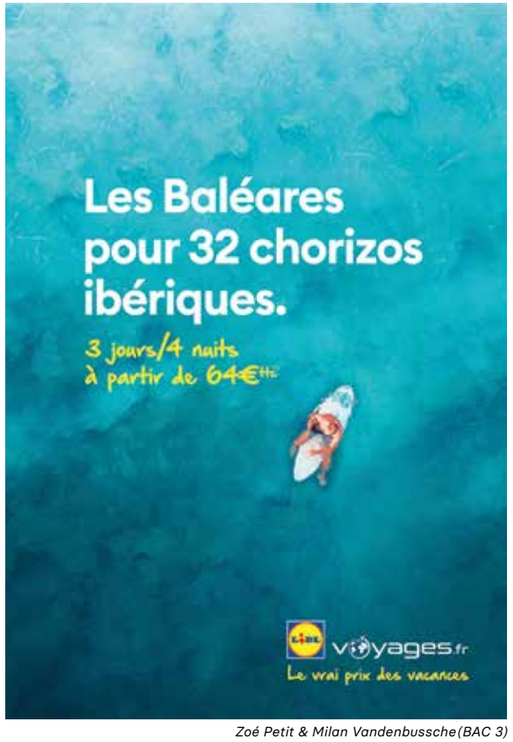


Lucas Fockenoy (BAC 3)



Emma Ladent (BAC 2)

Lucas Fockenoy & Arthur Wieder (BAC 3)



Zoé Petit & Milan Vandenbussche (BAC 3)

Martina Wunderlin (BAC 2)

Julie Charny (BAC 2)

Elena Dewattine (BAC 2)

Amma Didier (BAC 1)

Laurine Coyard (BAC 1)

Noé Sainlez (BAC 1)

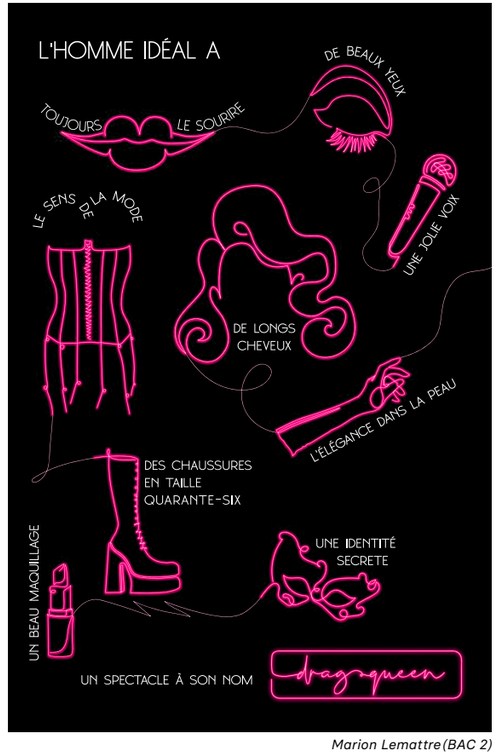
Alice Augé (BAC 1)

Emma Ladent (BAC 2)

Emma Ladent (BAC 2)

Sanae Maati (BAC 2)

Laurine Coyard (BAC 2)



Marion Lemattre (BAC 2)

MODE

L'option *Mode* s'inscrit dans la philosophie d'une école d'art. La dimension artistique est profondément ancrée dans la construction de l'option.

Elle met en exergue une diversité d'approches artistiques et d'expérimentations créatives et expressives liées au langage visuel, formel, spatial pour transcender l'aspect purement utilitaire ou décoratif du vêtement.

À travers un large spectre d'intérêts, de questionnements, de pratiques suscités en atelier, l'étudiant génère son propre bagage d'expériences, tremplin l'ouvrant sur des perspectives inattendues.

Ce défi combine les luttes avec soi-même et les nombreux paramètres issus des recherches et des apprentissages pour s'approprier les outils du styliste. Le chemin de la création est long et sinueux.

Une aventure de trois années jalonnées de processus et d'étapes, dont les enjeux requièrent une grande détermination, persévérance, curiosité et ouverture d'esprit sur le monde pour dépasser les limites du connu, des stéréotypes de représentation.

Issu des collaborations interoption, des partenariats et des intervenants externes, le décloisonnement renforce l'oxygénation.

Les projets de fin d'études révèlent la pluralité des caractères, des sensibilités et les préoccupations particulières de chaque étudiant.

Ce cursus donne la possibilité aux étudiants sortants d'accéder à un Master ou d'intégrer différents secteurs de la mode: les tendances, l'édition, le prêt-à-porter, le luxe, les accessoires, le textile.

WORKSHOPS

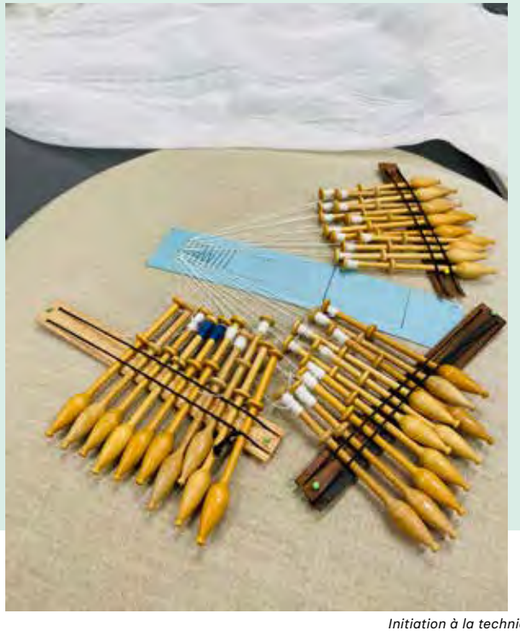
Activités

L'option *Mode* attache beaucoup d'importance aux workshops. En effet, ceux-ci rythment l'année en s'intercalant au milieu des apprentissages comme des parenthèses destinées à découvrir, exploiter des techniques artisanales et/ou de nouvelles pratiques plastiques artistiques.

Qu'ils soient artisans, artistes, ou experts en techniques particulières, les intervenants extérieurs transmettent durant une journée ou plus, leurs savoirs aux étudiants.

Ces workshops destinés à compléter et à renforcer les apprentissages des différents cours d'Ateliers, de Techniques, de Textiles et de Dessins sont également de véritables mises en situation professionnelles qui permettent aux étudiants d'enrichir leur formation. ●

Workshop Teinture au papier crépon et sérigraphie avec Thibault Duriez.



Initiation à la technique de la dentelle de Binche aux fuseaux avec Marie-Eve Schiettecatte (BAC 1)

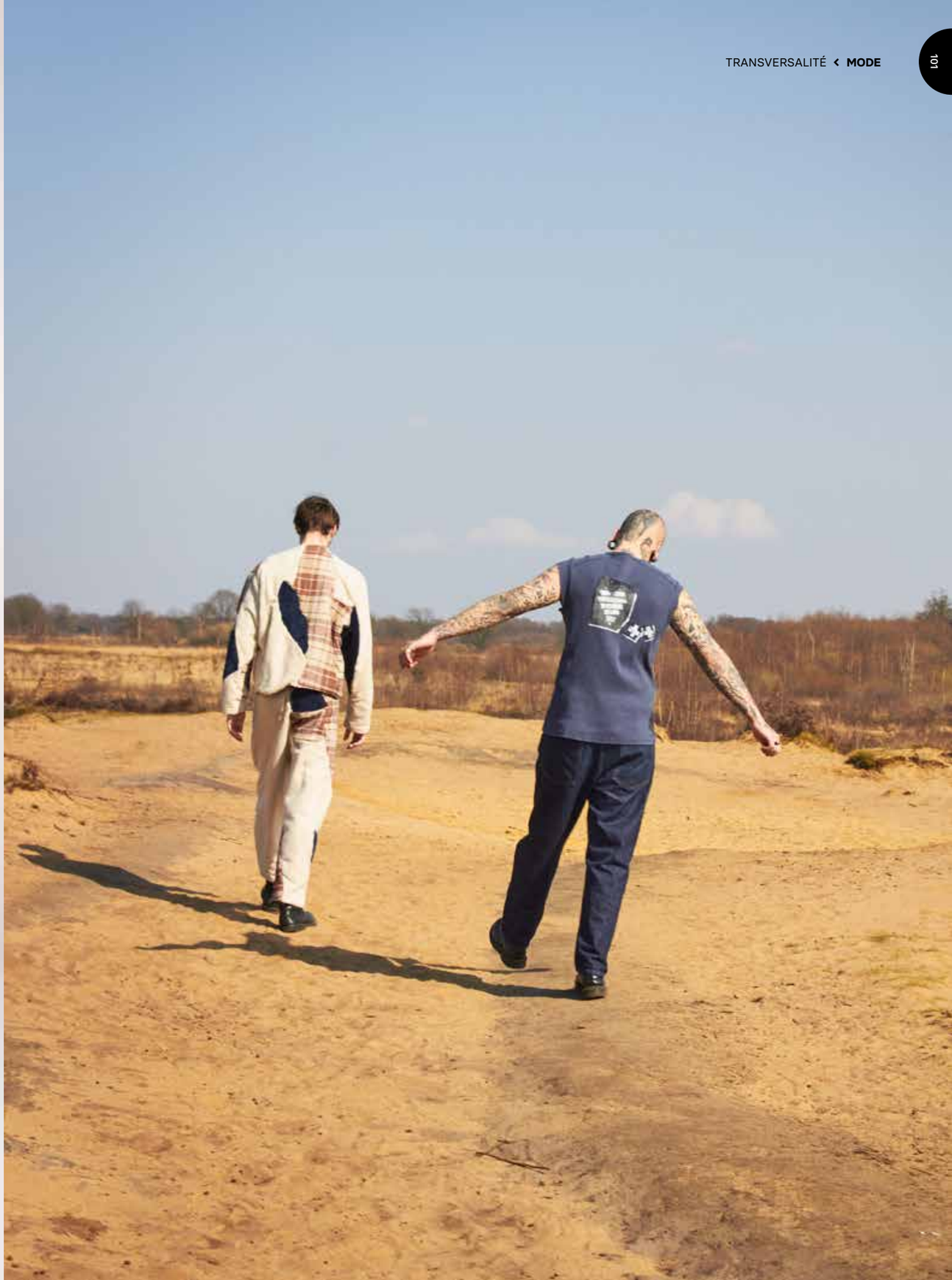
TRANSVERSALITÉ

Collaboration entre options

Durant l'année, la section *Mode* sollicite les étudiants des options *Photographie et Images Animées,* et *Publicité*.

Des échanges sont ainsi créés entre les différents étudiants. Pour les photos de leur collection de fin d'étude, les étudiants en BAC 3 travaillent en binôme avec des étudiants de la section *Publicité*.

Avec la section *Photographie et Vidéo,* les étudiants en BAC 2 et BAC 3 travaillent sur des shootings de mise en situation professionnelle. ●



TRAVAUX EN BAC 1

ROBE MINERAUX

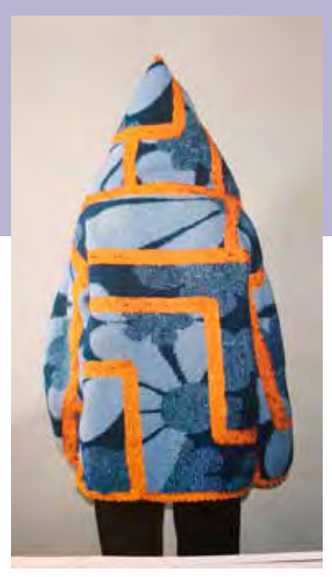
Greffe d'un volume géométrique issu d'une analyse tridimensionnelle de minéraux stylisés.

CHEMISE À CREVÉS

La recherche d'un agencement particulier de traits induit le rythme des entailles. Différents placements sont expérimentés.

COUPE-VENT

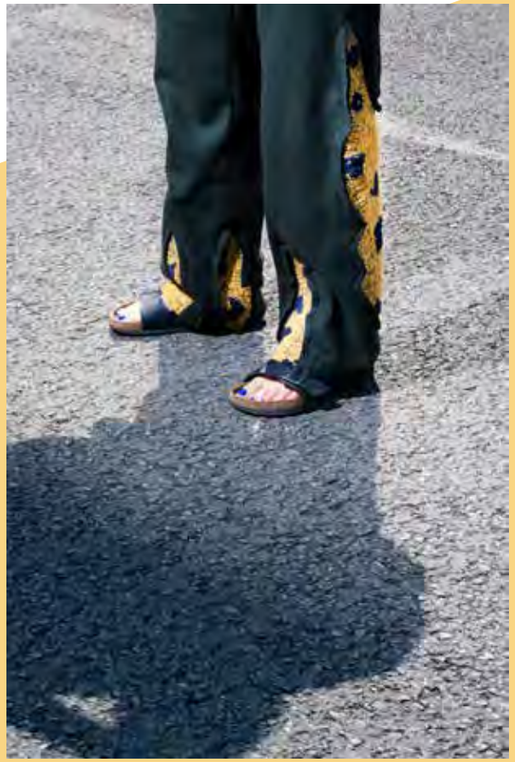
Multi poches : Color block / fonctionnalité.



BURNOUS

Recomposition d'une couverture découpée suivant l'analyse structurelle d'une œuvre d'art particulière.

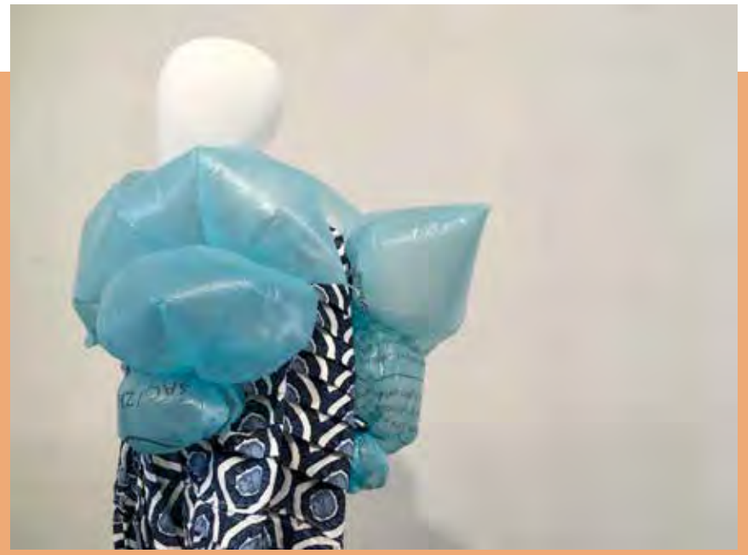
TRAVAUX EN BAC 2



COMBINAISON

Blouson / pantalon : Appliqué inversé

VESTE JINBAORI



ROBE À MANCHES OVERSIZES

Moulage par plissage modifiant la lecture d'un imprimé / incrustation de plastique.

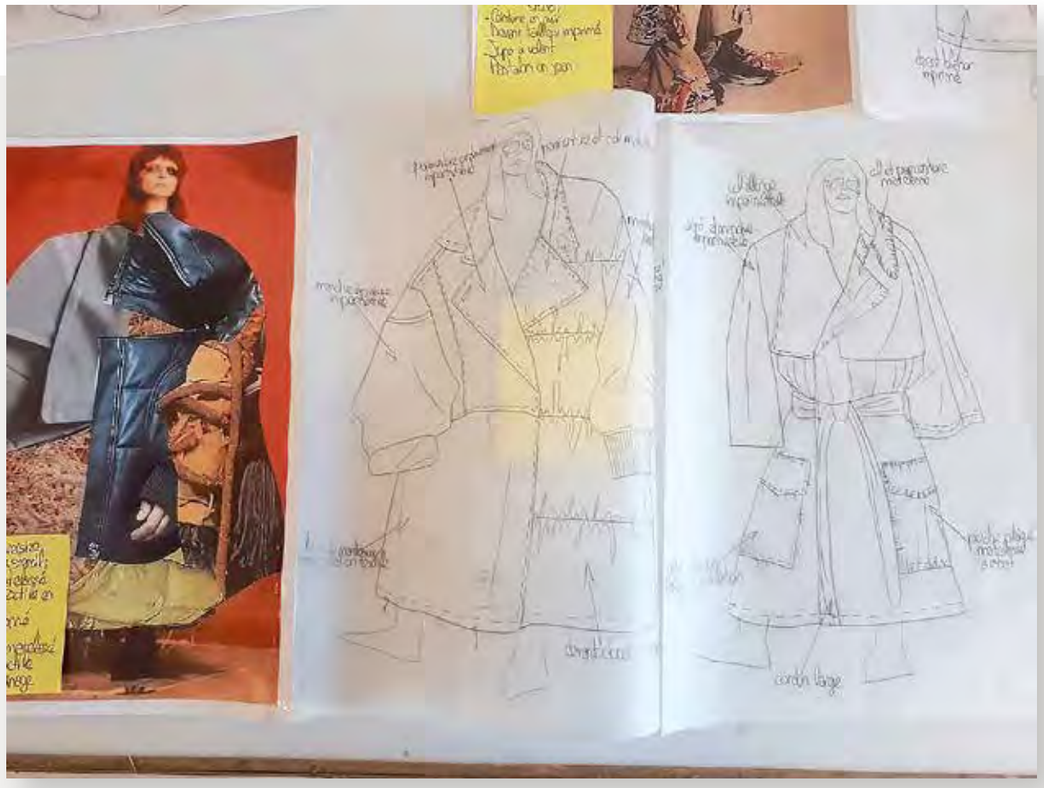
Jupe plissée

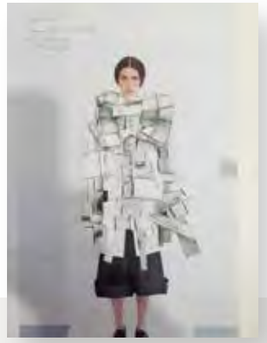
Veste d'inspiration ethnique

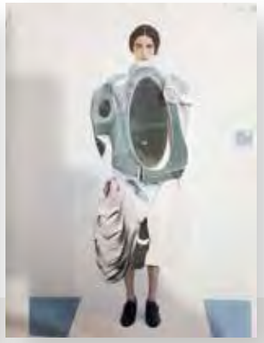
Recherches hybridation Trench + Modules

DYNAMIQUE DE CRÉATION SILHOUETTES

Collage manuel (BAC 1 - BAC 2)







TRAVAUX EN BAC 3

Poser un regard original et réflexif

Cette dernière année préfigure la convergence des acquis de l'étudiant dans son parcours, mais aussi ils seront amenés à élaborer une hypothèse de travail personnel articulant réflexion, connaissances théoriques avec leur propre pratique artistique de la création de mode.

Des échanges nourris en atelier lient les logiques de la discipline avec la problématique identifiée de l'étudiant.

Sa recherche montre la capacité de l'étudiant à problématiser des questions, à communiquer sa démarche à l'oral et à l'écrit, à présenter et promouvoir son univers, sa collection support visuel expressif.

Pour nous la mode n'est pas simplement un produit, un e ou un vêtement idéalisé, il y a tout un univers qui accompagne la réalisation à travers les concepts, la démarche menant à une collection.

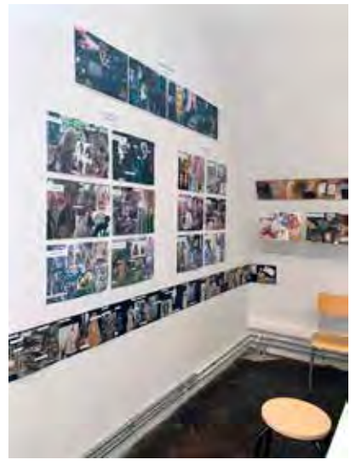
Nous tentons d'ouvrir les yeux des étudiants pour qu'ils puissent voir la mode dans un contexte plus large avec tous les liens à la culture populaire, l'art, les changements sociaux et politiques et bien sûr avec la question environnementale.

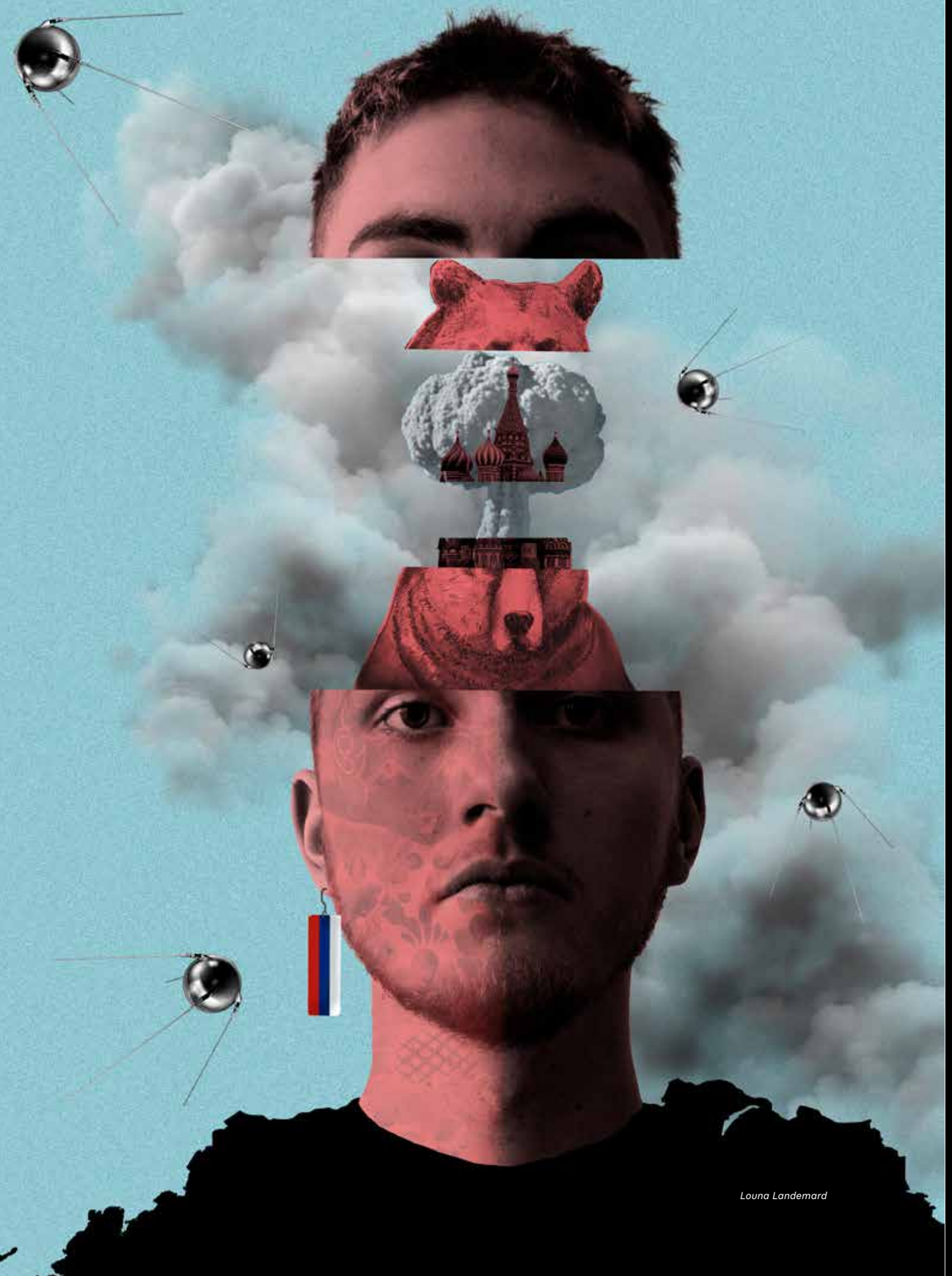
Nous encourageons les étudiants à innover, à expérimenter, à se tromper...

La plupart des innovations naissent d'erreurs et sont le résultat d'expérimentations en dehors des sentiers battus. ●

MOT DES ENSEIGNANTS DE L'OPTION MODE

2 années de COVID ne nous ont pas empêché de continuer notre travail en atelier avec les étudiants, en présentiel. Nous saluons leur implication, malgré les fluctuations des conditions d'apprentissage parfois difficiles.





Louna Landemard

GRAPHISME

La finalité du bachelier en Graphisme est de préparer les étudiants à la réalité professionnelle, en les menant pas-à-pas vers l'autonomie par le biais d'ateliers immersifs et de travaux axés sur le développement de l'imagination, l'approche critique, la rigueur et le développement d'un moral d'acier et d'une personnalité graphique.

Les exigences vis-à-vis des étudiants varient considérablement d'une année à l'autre. La 1re année est une année de découverte de la matière et d'éveil en termes d'imagination. C'est une année préparatoire qui marque une coupure nette avec le secondaire, en développant l'approche critique, l'imagination et la rapidité dans la création.

En 2e année, les étudiants développeront une approche plus conceptualisée à travers le développement de médias de communication : affiches, fanzines, magazines, etc.

Alors que la 1re et la 2e sont véritablement des années de formation accompagnées d'un encadrement rigoureux des étudiants, la 3e est marquée par une plus grande liberté. Cette liberté confronte les étudiants à leurs responsabilités, et prépare à la pratique professionnelle. La capacité des étudiants à surprendre et à développer leur personnalité, à se spécialiser, fera la différence.

Le bachelier en Graphisme vise donc à rendre les étudiants mobiles, ambitieux, il leur apprend la rigueur, la pugnacité et l'autonomie. En bref, il les prépare au monde du travail, tout en les encourageant à poursuivre des études vers une spécialisation.

VOYAGE EN IMAGE

Photographisme (BAC 2)

Élisa Lootvoet

Élisa Lootvoet

Martin Legrand

Dans le cadre de mon cours destiné à l'apprentissage de la photographie et à son utilisation dans l'univers du graphisme, les étudiants en BAC 2 ont réalisé des affiches mettant en image le pays de leur choix. Pour constituer un visuel cohérent, ils pouvaient se baser sur les codes existants (drapeau, symboles liés à la culture...) mais surtout livrer une vision personnelle basée sur leurs connaissances et l'idée qu'il se faisait du pays traité. Celui-ci devait être identifiable uniquement par le biais des éléments visuels. La photographie se mélange à des techniques mixtes (feutre, crayon, digital painting, collage...) dans le but d'obtenir des traitements singuliers favorisant l'expérimentation et contribuant à l'impact visuel de l'affiche. ●

M. Broidioi

Florianne Briffaut

Florianne Briffaut

Léa Groux

Grégoire Jattiot

Lilou Mauroy

Sianna Jallali

«CANNED HITS»

Projet d'atelier (BAC 3)

Le graphisme s'exprime sur pratiquement tous les supports, y compris quand ceux-ci ne sont pas plats ! Pour ce projet de *product branding*, la classe de BAC 3 s'est penchée sur la conception de visuels pour une gamme de bières en édition limitée, basée sur des chansons connues dans le monde entier. *«Black Betty»*, *«Purple Rain»*, *«Virtual Insanity»*, *«Bohemian Rhapsody»*… Autant de morceaux mythiques et populaires qui retentissent automatiquement dans nos têtes, rien qu'à en lire le nom !

Pour cette mise en situation, le *pitch* de base était le suivant : une brasserie familiale située à Nashville, dans le Tennessee, souhaite rajeunir sa communication et toucher un nouveau public. Passionnés de musique, ce qui est peu étonnant vu leur situation géographique, ils ont l'idée de créer une gamme unique, en édition limitée, de 12 bières spéciales, dont chacune porterait le nom d'un morceau célèbre, parmi une liste définie par les propriétaires. Seulement, pour une question de droits, l'image de marque des groupes ou des chanteurs ne peut être utilisée. Il va donc falloir ruser pour attirer le public, sans s'attirer les foudres du copyright !

C'est là que la brasserie **Flannery's** décide d'effectuer des appels d'offres auprès de graphistes. Leur objectif : développer un esprit de gamme, tout en créant un design unique pour chaque cannette de bière. Il était primordial de reconnaître que les bières faisaient partie d'une même série, par le biais d'une charte réutilisable sur chaque produit. En outre, différentes contraintes devaient être respectées : présence des mentions légales, indication de la capacité et de la teneur en alcool, présence du code-barre, de l'adresse de la brasserie et des méthodes de contact, etc. Ce qui signifie que le design doit pouvoir cohabiter avec tous ces éléments sans être amoindri, et à l'inverse sans phagocyter ces éléments, encombrants, mais nécessaires.

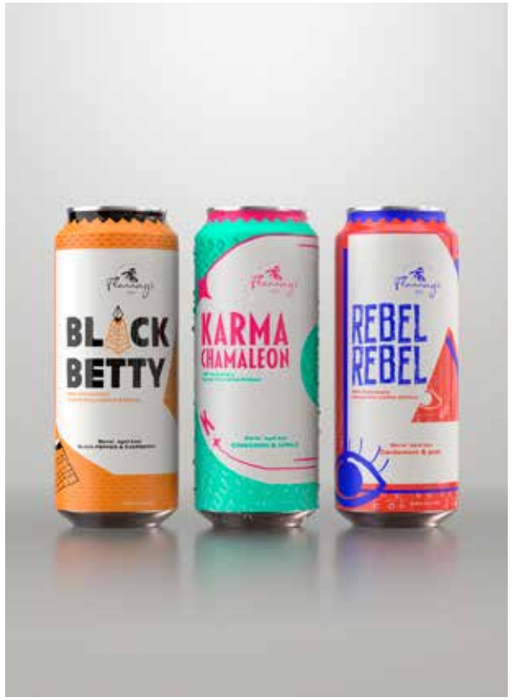
Chaque graphiste a reçu un cahier des charges détaillé avec les éléments nécessaires, dont un gabarit, et a réalisé 4 cannettes parmi les 12 propositions faites par le client, le tout devant être présenté de façon réaliste grâce à la 3D, afin de visualiser les techniques d'impression utilisées lors de la conception finale. Certains ont laissé l'aluminium de la cannette apparent, là où d'autres ont choisi de jouer entre les rendus mat et brillant, cohabitant sur la même surface. Autant d'éléments que la 3D permet de simuler, ce qui permet d'être le plus convaincant possible auprès du client. À votre santé ! ●

D. Mathé

Ismaël Dahmane

Anouk Sipos

Alban Cayez



Lili Gazzera

Siham Vanhouck

Martin Bouscayrol

Théo Furnari (BAC 3)

MAXI-POSTERS

Workshop (BAC 2 & BAC 3)

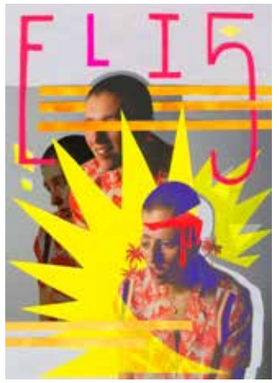
Internet a depuis longtemps créé son propre langage. Qui ne connaît pas les *memes*, ces images — souvent humoristiques — qui permettent de réagir à une conversation, ou un fil de discussion sur les réseaux sociaux ? Ou encore, tous ces acronymes qui permettent en quelques lettres de résumer un sentiment, un état d'esprit ?

Pour ce mini-workshop organisé avec une partie des classes de BAC 2 et BAC 3, les consignes étaient très simples : réinterpréter de façon personnelle une de ces abréviations populaires sur la toile : **IDGAF** (pour *« I Don't Give A Fuck »*, *« Je m'en fous »*), **TL;DR** (pour *« Too Long; Didn't Read »*, *« Trop long, j'ai pas lu »*), **ELI5** (pour *« Explain Like I'm 5 »*, *« Explique comme si j'avais 5 ans »*), etc. Le tout à partir de photos de portraits réalisées en studio (puis imprimées), et d'éléments issus de magazines, pour effectuer des collages au format A4, qui ont ensuite été numérisés en très haute résolution (entre 800 et 1200 dpi). Ce qui a permis d'imprimer le résultat en A0 (soit 84,1 x 118,9 cm), à l'aide de l'imprimante grand format acquise dernièrement par l'option. la retouche numérique sur ces images était autorisée, avant l'impression finale.

Grâce à cette numérisation, tous les détails du collage et des traitements se retrouvent magnifiés et valorisés sur des posters de très grande taille. C'est tout l'intérêt d'un processus hybride, où les méthodes manuelles apportent la sensibilité et la spontanéité, tandis que l'ordinateur permet d'amplifier les subtilités et de corriger là où c'est nécessaire. Ces maxi-posters ont par la suite été affichés au sein de l'école lors d'une mini-exposition, où toutes les années de l'option ont été invitées. ●

D. Mathé

Lindsay Deladrière (BAC 3)



Alban Cayez (BAC 2)

Rayane Luszcz (BAC 2)

Louna Stira (BAC 2)

Quentin Silano (BAC 3)

COMME DANS UN FILM

Workshop (BAC 2)

Dans le cadre du cours de Photographisme, durant un workshop de plusieurs semaines, les étudiants ont travaillé autour de la photographie narrative et cinématographique. Ce workshop fait suite à l'analyse des œuvres de photographes tels que *Gregory Crewdson*, *Alex Prager*, *Jeff Wall*, *Philip Lorca diCorcia*, *Julia Fullerton Batten*, *Tania Franco Klein*... La finalité de ce projet était de réaliser 2 images illustrant une scène de jour et une scène de nuit. Par équipe de 4, les étudiants ont réalisé 2 décors miniatures, les ont shootés en studio puis ont intégré des personnages sous Photoshop dans le but de raconter des histoires.

La dimension narrative de ces images doit susciter l'interrogation. Pour cela, les graphistes ont instauré une ambiance énigmatique, mais réaliste afin que le regardeur ait l'impression d'observer un film, un arrêt sur image. ●

M. Broidioi

Florianne Briffaut

Lilou Mauroy

Lilou Mauroy

Léa Groux

Louna Landemard

Léa Groux

Louna Landemard

Leelou Perigault

Quentin Dutot

Lilou Mauroy

Aurélie Florain

Déborah Tétart

Élisa Lootvoet

« RUN! RUN! RUN! »

Projet d'atelier (BAC 2)

Pour ce projet du 2e quadrimestre 2020-2021, la classe de BAC 2 a eu pour consigne d'intervenir graphiquement dans un espace 3D prédéfini : une pièce vide, traversée de droite à gauche par un personnage (sur une durée de 5 secondes).

Tout le monde a reçu ce même fichier de départ, configuré avec les éléments de base, comme l'animation du personnage, et de la caméra le suivant tout au long de sa course. À l'exception de la structure de la pièce, et de l'animation de la caméra et du personnage, **tout pouvait être modifié** : ajout de matériaux/textures, ajout d'objets, changement des éclairages, effets de rendu, etc. Aucune thématique n'étant imposée, la liberté d'expression artistique était totale, tout le monde a pu choisir sa vision et sa manière d'intervenir dans l'espace.

Un des objectifs principaux de ce projet était de permettre aux élèves d'aborder la 3D de manière complètement décomplexée et créative, de les pousser à l'expérimentation et à s'affranchir de la complexité apparente des logiciels. Chaque semaine, un rendu (en mode ébauche, pour réduire les temps de calcul) de chaque séquence était exigé, afin de contrôler l'avancée du travail. Une fois toutes les animations réalisées, elles ont été montées les unes à la suite des autres, donnant naissance à une sorte de **cadavre exquis** visuel.

Un autre objectif était de passer de l'image fixe à l'animation, en capitalisant sur les compétences acquises au 1er quadrimestre. Ce travail a été réalisé principalement à l'aide des logiciels *Cinema 4D* (Maxon) et *After Effects* (Adobe). ●

D. Mathé

AFFICHES RAMDAM FESTIVAL 2022

Projet d'atelier (BAC 2)

Selon les organisateurs, il faut entendre « qui dérange » dans le sens de « pas rangé, déplacé, inclassable », mais aussi dans le sens de « qui remue, questionne, suscite écho et débat, interpelle, chambarde, émeut, fait réfléchir, trouble, gêne, choque, importune, transgresse, bref, fait du rabouf, du raffut, du vacarme, avec toutes les nuances que la production d'un son comporte : du plus sourd au plus criant, du plus tapageur au plus mélodieux, du plus obsédant au plus limpide ».

Dans le cadre de la 12e édition, les étudiants ont pu exposer leur vision d'une affiche pour le festival.

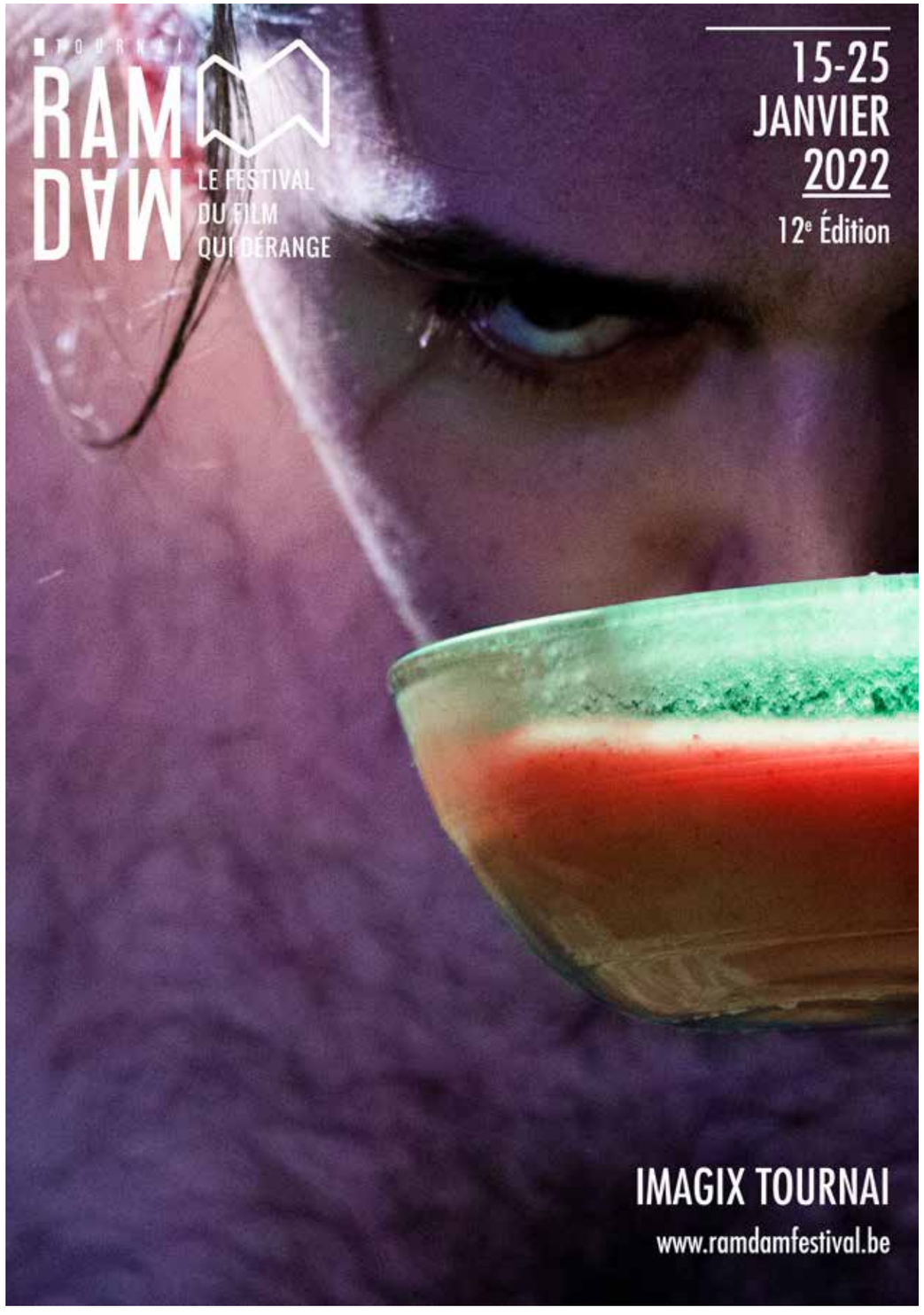
En octobre 2021, dans le cadre du cours de typographie, l'équipe de communication et de la programmation sont venues à la rencontre des étudiants en BAC 2 de Graphisme pour présenter le festival du film qui dérange, mais également l'univers visuel et la charte graphique de celui-ci. Sur base de ces données, durant deux mois, les étudiants ont « planchés » sur des propositions de visuels exploitant toutes les disciplines qu'ils souhaitaient. Photographie ou illustration ; aucun médium n'était écarté pour laisser libre cours à leur imagination.

Le résultat final fut exposé dans les couloirs d'*Imagix Tournai* durant la période du festival du 15 au 25 janvier 2022. Cette expérience a permis aux étudiants d'appréhender « la commande » d'un commanditaire extérieur, mais également l'exigence nécessaire pour présenter un travail lors d'une exposition.

L'accrochage de celle-ci fut réalisé par les étudiants. Un retour sur leur travail avec l'équipe du festival fut organisé lors du vernissage de l'exposition. ●

B. Lombardo

Olivier Robin



Pierre-Yves Debeugny

Capucine Lory

Maël Lemoine

Garance Parra

Thomas Pisson

Lola Fischer

Marjorie Gabet

Caroline D'Angelo

Marie-Lou Aupaix

Apolline Payage

Camille Cambier

Élisa Lootvoet

Léanne Dumain

« BRAND MOODS »

Projet d'atelier (BAC 2)

La conception d'identités visuelles est probablement l'une des demandes les plus fréquentes dans le domaine du graphisme professionnel.

Dans le cadre du cours d'atelier numérique, la classe de BAC 2 s'est attelée à la création d'images de marques, sous la forme d'une mise en situation : un client, possédant déjà un nom d'entreprise, est à la recherche d'un univers visuel pour lancer son tout prochain produit. Il fait donc appel à des studios de graphistes (un duo d'élèves), qui auront pour tâche de développer un vocabulaire graphique pour le produit, mais aussi de le séduire via un *storytelling* crédible.

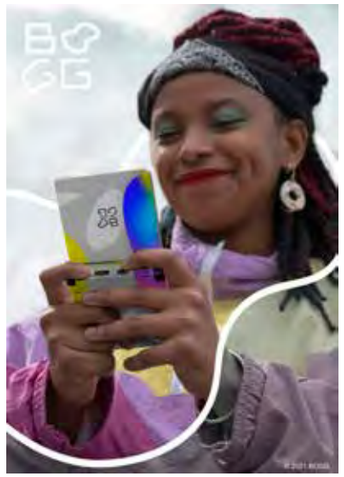
Le client souhaite tout particulièrement que les qualités de son produit soient traduites à l'image, exprimées à travers divers mots-clés tels que le confort, la solidité, la pureté ou encore le côté aérien… Il fournit également aux graphistes un modèle 3D de son produit, qui pourra être utilisé pour les mises en scène et recherches de *designs*.

Le tout devra prendre la forme d'une « campagne » comprenant logos, *packshots*, affiches (mise en situation et action) et animations à destination des réseaux sociaux. Le travail s'effectue en tandem, en ayant toujours comme point de repère les attentes du client. Outre l'aspect créatif, la réalisation technique implique la prise de vue en studio photo, la retouche d'images, la mise au propre des déclinaisons du logo, et aussi l'animation et la réalisation de *mockups* (maquettes) à l'aide de la 3D.

Un aspect pédagogique majeur de ce projet a consisté à placer les élèves dans un contexte de travail en équipe, où le partenaire a sa propre sensibilité : il faut apprendre à gérer des avis parfois divergents, et les maîtriser en travaillant **dans l'intérêt du projet**… ●

D. Mathé & M. Broidioi

Odile Plouvier et Sarah Watelle

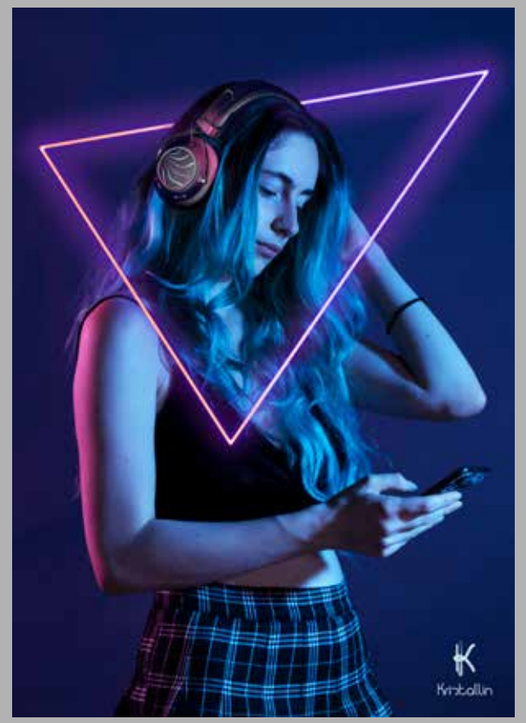


Florianne Briffaut et Quentin Dutot

Louna Landemard et Leelou Perigault

Tom Duquesnoy et Élisa Lootvoet

Martin Legrand et Lola Bouttard



Lilou Mauroy et Alex Charlemagne

Déborah Tétart et Hugo Bonnard

«TYPOCTOBER»

Projet d'atelier (BAC 3)

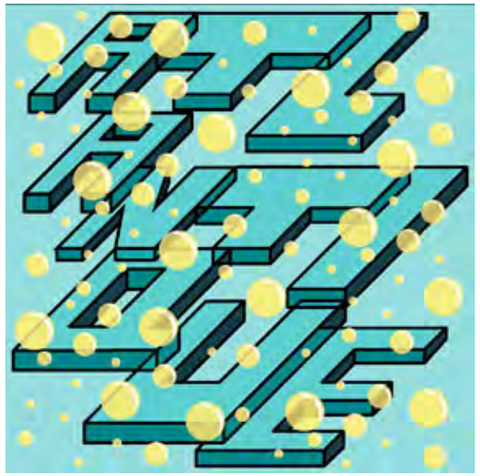
Octobre est particulier pour les artistes: sur les réseaux sociaux, c'est **#inktober** (né de la fusion entre les mots *ink* [encre] et *october*)! Pendant tout le mois, une fois par jour, les créateurs sont invités à publier un dessin.

Pour ce projet, nous nous sommes inspirés de cet événement pour proposer à la classe de BAC 3 une «déclinaison», qui serait plus axée sur la typographie et la manipulation d'images, notamment avec de la 3D et du traitement vectoriel. Ainsi est né **#typoctober**!

Chaque visuel doit respecter un format carré de 135 x 135 mm, et être réalisé à partir d'une liste de mots imposée ainsi qu'une liste de contraintes techniques. Par exemple: en jouant avec des éléments architecturaux, en utilisant une couleur fluo, en utilisant uniquement la police de caractères Helvetica, etc.

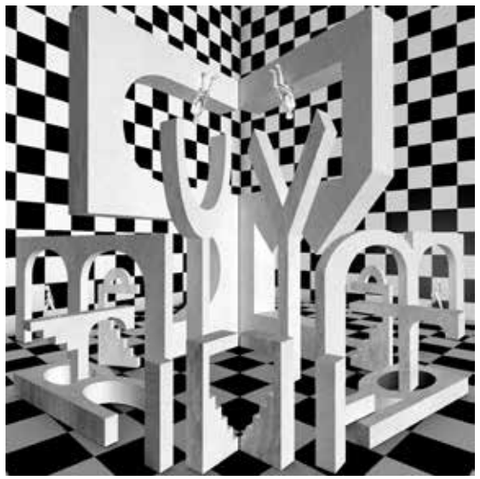
Chaque graphiste a ainsi réalisé 30 images, mélangeant techniques numériques et traditionnelles. ●

D. Mathé & B. Lombardo



Alex Charlemagne

Sarah Watelle



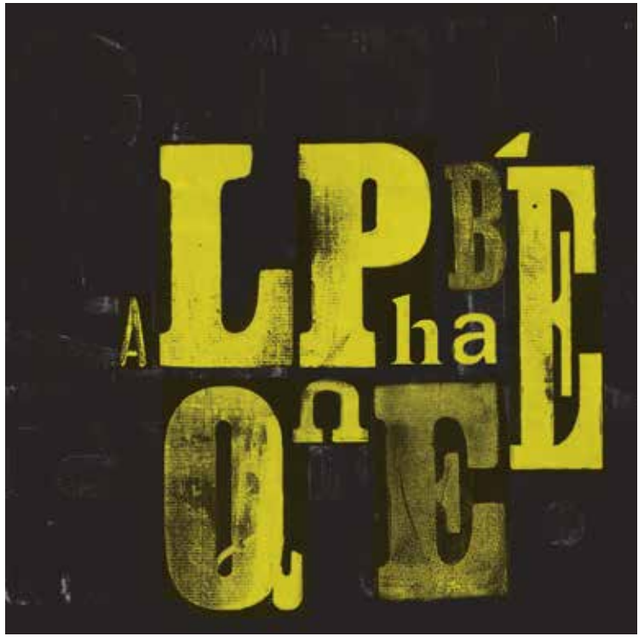
Florianne Briffaut

Déborah Tétart

Sianna Jallali

Aurélie Florain

Lilou Mauroy



Florianne Briffaut

«ABSTRACT»

Workshop d'une semaine

Invité: Damien De Lepeleire

Dans le cadre de l'atelier *Laboratoire graphique et visuel* (BAC 2), nous avons accueilli *Damien De Lepeleire*, artiste belge protéiforme de rayonnement international, qui n'hésite pas à manier différents médiums dans son travail plastique: peinture, sculpture, installation et écritures à travers des processus d'éditions multiples et variées... Il se développe en démarches multiples et contraires, de l'abstraction pure à la représentation linéaire.

En collaboration sur ce workshop, les étudiants ont imaginé différents processus plastiques, esthétiques et graphiques, qui ont été abordés pendant 5 jours.

Les étudiants traitent souvent des démarches liées à une narration, ou basées sur des concepts concrets. Ici tout au contraire, au sein du workshop, ils ont abordé d'abord la création par l'abstraction, par le rythme, par le sensible et la spontanéité, abordant leurs créations de la semaine dans un laboratoire instinctif de formes, de couleurs dans toutes leurs dimensions musicales et graphiques.

Tout ceci avec des outils physiques et non par l'ordinateur. Suite à ces recherches plus abstraites et sensibles, les étudiants ont pu y intégrer visuels et représentations plus concrètes.

Ces recherches ont été développées toute une semaine. Chaque jour, un nouveau processus de création formelle a été mis en place et expérimenté toute la journée. 4 processus plastiques, 4 processus de créations ont été abordés dans un laboratoire journalier, soutenu par *Damien De Lepeleire* et *Yannick Carlier*.

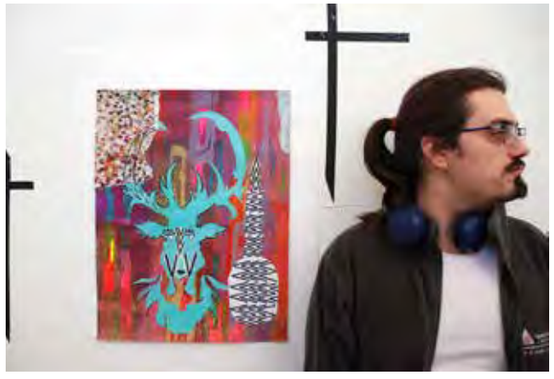
Suite à ces différentes approches, plus de 100 travaux de différents formats furent créés par les 18 étudiants en BAC 2 de Graphisme.

En finalité, le vendredi, un vernissage et des analyses profondes des dossiers de production furent réalisés toute la journée.

En conclusion, cette semaine a permis aux étudiants de découvrir d'autres moyens et d'outils d'expression, utiles quand ils retourneront vers de nouvelles démarches visuelles. Ils pourront mieux écouter la part de laboratoire visuel et formel fondamental à toute création en devenir.

Suite à ces productions, tous les travaux pourront être traités et intégrés sur différents supports et projets d'édition. Des retouches numériques, ainsi que les techniques de formatage et de suivi d'impression pourront être appliquées, en collaboration avec *Bruno Lombardo*. ●

Y. Carlier



BOOKS IN THE BOX

Workshop (BAC 1 & BAC 3)

Atelier mobile pour apprendre à faire des livres. Les étudiants en BAC 1 et BAC 3 de Graphisme ont pu partager ce concept de workshop mis en place par *Élise Van Rechem* pour les ateliers du livre de Marimont.

Celui-ci propose d'aller à la rencontre des étudiants en milieu scolaire ou extrascolaire. Exploitant une série de boîtes spécialement conçues pour être transportables, *Élise Van Rechem*, relieuse, propose de découvrir et d'expérimenter différents assemblages de livres.

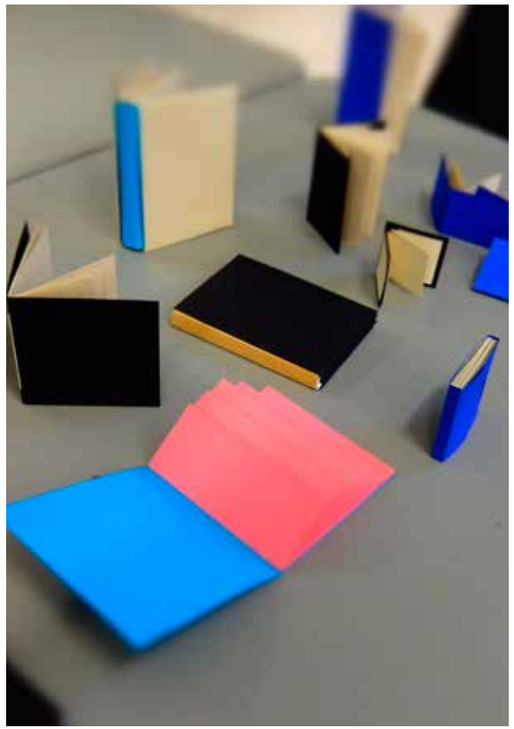
Elle aborde des techniques de reliure simples qui peuvent être réalisées avec du matériel scolaire courant et facilement accessible. Cette formation permet à l'enseignant ou à l'animateur de développer ensuite, de manière autonome, des activités liées à la construction de livre.

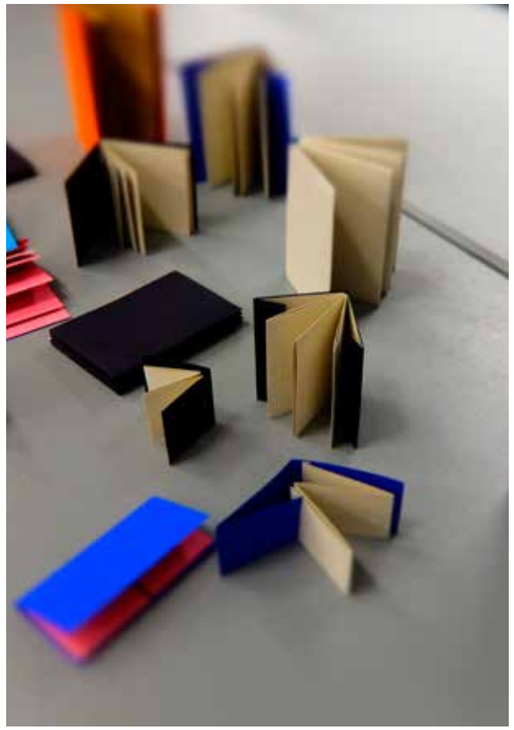
Books in the Box, ce sont six boîtes de couleurs différentes contenant chacune :

- une technique de reliure particulière présentée avec un ou plusieurs prototypes (le plié incisé, l'accordéon…)
- une fiche didactique expliquant pas à pas les étapes de confection des exemples et des déclinaisons de livres (livres illustrés, petites éditions, livres d'artistes…)

Une partie du support contenant les boîtes présente les types d'outils, gabarits et matériaux nécessaires à la fabrication des livres. ●

B. Lombardo





Workshop Book in the Box

Fanzine (BAC 1) Projet Musée du Folklore - Édition du Labo-Rouge 2021

LES ÉDITIONS DU LABO-ROUGE

En juin 2018, l'option de communication graphique et visuelle a pu acquérir un Risographe. Ce « copieur » permet une impression de type « sérigraphie » et « offset ». C'est également un copieur écologique. Il n'y a pas de dégagement de chaleur et les encres sont écologiques. Les cartouches noires sont faites avec du son de riz et les encres de couleur quant à elles sont composées uniquement d'huile de soja sans solvant.

Cette machine permet de développer une « mini » maison d'édition de livre aux reliures artisanales au sein de l'option, et de sensibiliser nos étudiants au monde de la microédition. Les workshops de reliure viennent renforcer cette approche.

Beaucoup de collectifs d'illustratrices et d'illustrateurs utilisent ce type d'outil pour imprimer en petite quantité des tirages de livres uniques. Des défis s'organisent dans certains salons du livre et conventions, par exemple les *24 heures de la BD* au **Festival d'Angoulême**, où ces collectifs produisent une BD complète de A à Z, imprimée et reliée en un temps imparti.

En juin 2021, le premier *fanzine* de l'option voyait le jour : « Moi aussi je sais le faire », présentant une sélection de travaux réalisés dans les cours d'ateliers. Les éditions du Labo-Rouge étaient nées.

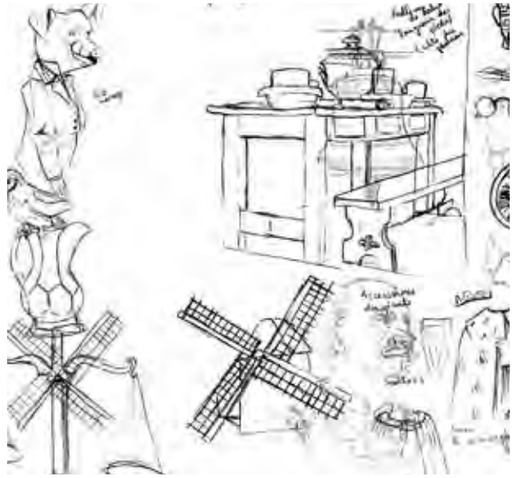
Entretemps, l'option a pu acquérir une relieuse à chaud qui permet de réaliser des dos carrés collés.

En novembre 2021, les étudiants en BAC 1 ont pu réaliser un *fanzine* dans le cadre du cours de dessin de M^me^ Maghe. Le projet avait pour but de dessiner tous les mardis au **Musée du Folklore de Tournai**, « Le MuFIm ». Une sélection de dessin a été faite pour l'impression de cette 2^e^ édition.

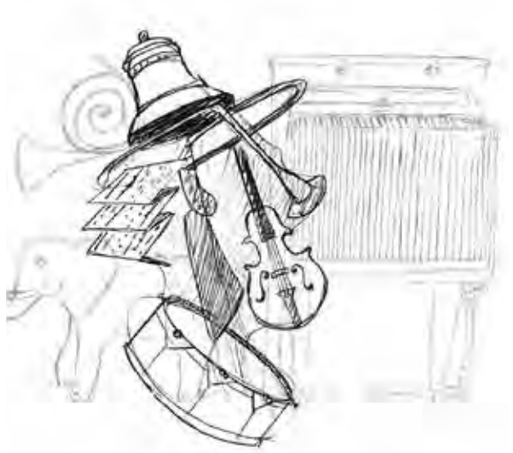
Enfin, nos étudiants en BAC 3 profitent de cette machine pour réaliser certains de leur projet de fin d'année. ●

Relieuse à chaud

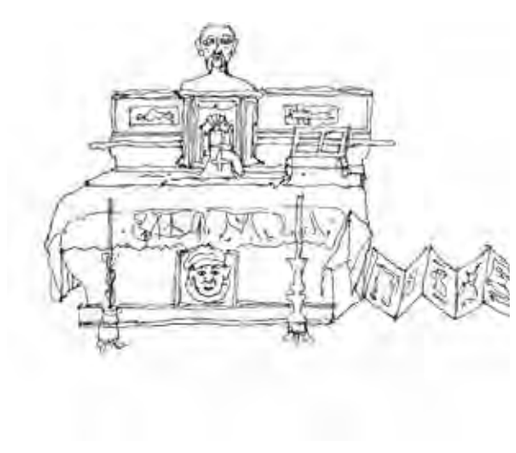
Le MuFIm, musée du Folklore et des imaginaires de Tournai



Fanzine (BAC 1) Projet Musée du Folklore



Fanzine (BAC 1) Projet Musée du Folklore



Fanzine (BAC 1) Projet Musée du Folklore

Anaïs Desnos, étudiante en BAC 3 travaillant sur son TFE

Fanzine, 2021

LE MOT DE 10 LETTRES

Cours d'illustration (BAC 1)

L'exercice proposé aux étudiants dans le cadre de l'atelier d'illustration en BAC 1 est de choisir un mot de dix lettres ou plus et de faire de chaque lettre une illustration en rapport avec le mot choisi, le format de l'illustration étant la lettre. Chaque illustration doit fonctionner seule et proposer une idée différente en rapport avec le mot choisi.

Certains étudiants ont abordé le thème sous la forme d'un récit en 10 cases, d'autres l'ont fait en privilégiant l'ambiance générale de façon plus poétique, ou encore en en faisant des affiches plus impactantes.

L'exercice permet de réaliser un travail sur un thème choisi et donc de réfléchir à une manière plus personnelle d'aborder le travail, qui reste avant tout un travail de dessin et d'illustration. Ce travail est le processus des cours du 1er quadrimestre, où les bases ont été données.

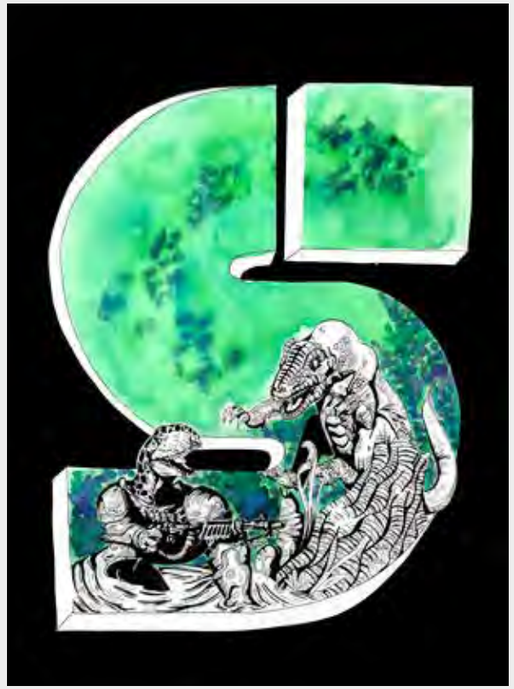
Dans cet exercice, les débuts sont parfois compliqués, beaucoup de recherches, de croquis préparatoires, de déchets, mais petit à petit les idées et le style se mettent en place pour finir par un ensemble de réalisations très diversifiées et surprenantes. ●

P. Delecluse

Marjorie Gabet

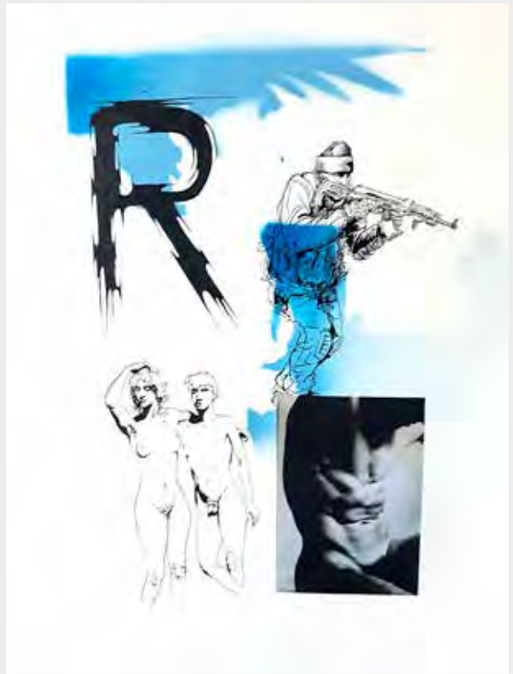
Maël Lemoine

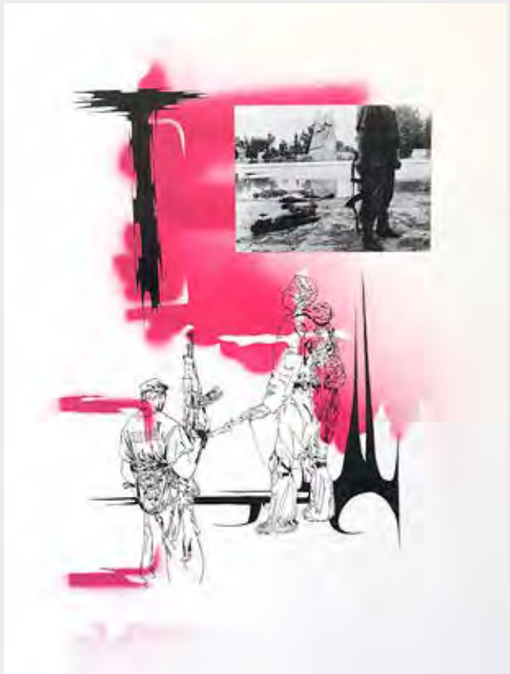
Robin Olivier



Sagamore Duchene

Robin Olivier





Thomas Pisson

LUC MAGAZINE #11

ÉDITEUR RESPONSABLE

École Supérieure des Arts Saint-Luc Tournai
7, Chaussée de Tournai
B-7520 Ramegnies-Chin
T + 32 (0)69 25 03 66
Web : sup.saintluctournai.be
E-mail : communication-esa@saintluctournai.be

Coordination
Nathalie Delchambre
Conception et mise en page
Damien Mathé, Mikael Broidioi

ONT PARTICIPÉ À CETTE ÉDITION

Bruno Boulanger
Mikael Broidioi
Yannick Carlier
Didier Coeck
Caroline Cogneau
Magali Coussement
Philibert Delecluse
Julien Favier
Jean-Baptiste Guey
Rachid Jall
Anne Lemaire
Pierre-Henri Leman
Bruno Lombardo
Florence Mascia
Damien Mathé
Olivier Reman
Sophie Regali
Annick Schotte
Damien Seynave
Natalie Simonianpour
Milena Trivier
Peter Vandekerkhove
Patricia Vandendooren
Vincent Wegniez
Yeung Fun Yuen

COUVERTURE

Photographie : *Hervé-Clément Shema*
Composition graphique : *Mikael Broidioi*

IMPRESSION

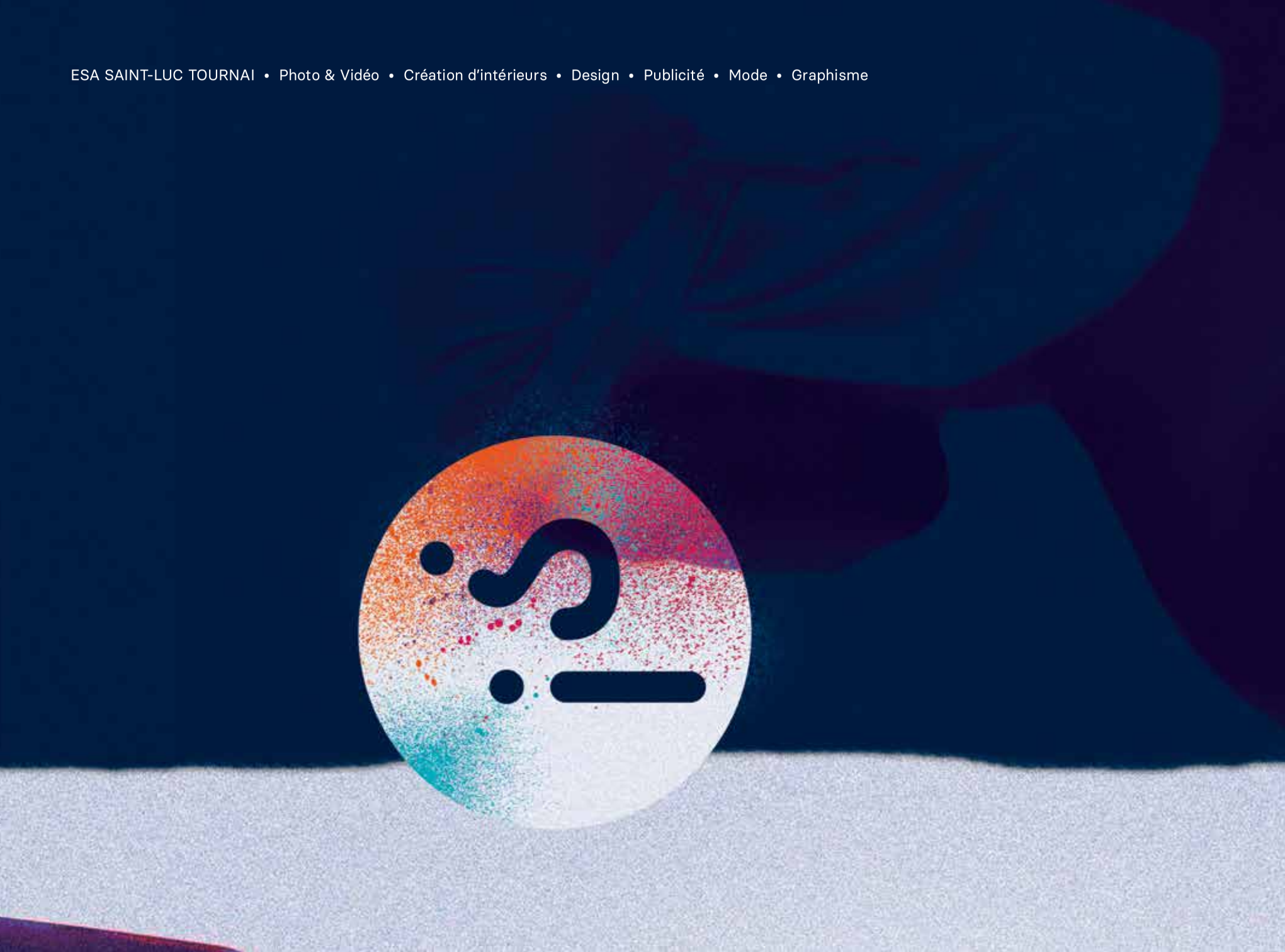
Losfeld Communication
76, rue de la Couronne
7730 Estaimpuis (Belgique)

TYPOGRAPHIE

Trenda
Daniel Hernández et Paula Nazal Selaive
Fonderie : Latinotype

Basier
Raúl García Del Pomar et Ismael González
Fonderie : Atipo

Glyphicons
Jan Kovařík
Fonderie : GLYPHICONS.com s.r.o.

Publication : mai 2022

ESA SAINT-LUC TOURNAI • Photo & Vidéo • Création d'intérieurs • Design • Publicité • Mode • Graphisme