

Chaque semaine, retrouvez, en partenariat avec l'ANdÉA, une école supérieure d'art et un(e) jeune diplômé(e)

École supérieure d'art de Cambrai

— L'École supérieure d'art de Cambrai (Ésac) est un établissement d'enseignement supérieur public placé sous la tutelle pédagogique du ministère de la Culture et de la Communication. Il délivre deux diplômes (le DNA et le DNSEP) et développe une activité de recherche portée par l'unité « Savoir, tabulation, signes & code » ainsi qu'une activité de diffusion artistique et culturelle. L'école supérieure d'art de Cambrai fait partie du

réseau des quatre établissements supérieurs d'enseignement artistique de la Région Nord-Pas de Calais. Dans le contexte de l'offre régionale, l'Ésac se caractérise par la particularité de son option « Communication », formation artistique transversale conduisant à des productions répondant ou non à des commandes. Cela lui permet d'investir le champ particulier de la communication qu'est le design graphique, éditorial, imprimé et à l'écran, de ses dispositifs.

Ésac Cambrai, 130, Allée Saint-Roch, 59400 Cambrai, tél. 03 27 83 81 42,

<http://www.esac-cambrai.net> ; <http://www.facebook.com/esac.cambrai>

Journée portes ouvertes : Samedi 27 février 2016

Concours d'entrée : Jeudi 31 mars 2016

Président : Yves Coupé

Directeur général : Jean-Michel Géridan



Vue de l'exposition « Pierre & Astérisque », un scénario dispositif autour du travail du typographe et urbaniste Pierre Faucheux (1924-1999), mars 2015. © Gilles Dupuis.

Carte Blanche à Olivier Michel

— Designer graphique diplômé de l'École supérieure d'art de Cambrai en juin 2015, Olivier Michel développe un travail plastique basé sur l'utilisation de la programmation comme outils de création et moyen d'émancipation de logiciels propriétaires.

Très tôt dans sa démarche artistique, Olivier Michel s'est intéressé à la manière dont les logiciels que nous utilisons influençaient nos expressions. Comme

beaucoup de graphistes, il fut prématurément initié à la pratique des logiciels dits de publication assistée par ordinateur (PAO) et plus précisément ceux édités par un grand groupe américain. S'il ne s'agit pas de remettre en cause l'exemplarité de ces suites, plébiscitées par nombre de designers, il conviendra d'admettre, à l'instar d'une position de quasi monopolistique, la signature, l'empreinte de celles-ci.

C'est à partir de ce constat qu'Olivier Michel élabore ses outils Open Source. L'utilisation de la programmation matériau plastique offre des perspectives inédites et remet en question la place de l'outil informatique dans le champ de la création. Le créateur n'agit plus directement sur la représentation de surface mais au niveau « méta » de l'information, le code remplacé comme un outil de création.



Olivier Michel, designer graphique. Photo : D. R.



