

école supérieure d'arts
& médias de Caen/Cherbourg

www.esam-c2.fr

Journée d'étude
«Des rencontres
ciné-graphiques»

Mardi 27.02
Auditorium
de l'ésam

10h-17h

Site de Caen

«Des rencontres ciné-graphiques»

↳ Mardi 27.02 de 10h à 17h
Auditorium de l'ésam
Site de Caen

Chaque année, l'école supérieure d'arts & médias de Caen / Cherbourg propose une journée d'étude consacrée au design. Celle-ci est intégrée dans le cursus des étudiant·es de l'école inscrit·es en 1^{er} cycle option Design graphique et est ouverte à tous·tes les étudiant·es de l'école ainsi qu'au grand public.

La journée d'étude « Des rencontres ciné-graphiques » qui aura lieu le 27 février 2024 fait suite à un travail mené l'année dernière avec les étudiant·es de 3^e année option Design graphique et est coordonnée par leurs enseignantes Abir Belaid et Simonetta Cargioli. Il s'agira de confronter différents regards sur l'histoire et l'évolution des rapports entre le design et le cinéma, et d'interroger les multiples interactions entre ces deux champs.

Programme

- 9h30: Introduction par Abir Belaid et Simonetta Cargioli
- 10h-10h45: « Enfance du cinéma et design muet » par Julien Van Anholt
- 10h45-11h30: « Penser la direction artistique depuis la marge, Pour le collectif » par Marine Hercouët
- 11h30-12h: Discussion
- 14h-14h45: « Cinéma et graphisme : à table » par Boris du Boullay
- 14h45-15h30: « La pensée en mouvement de William Kentridge » par Isabelle Cossin
- 15h30-16h30: Discussion et clôture



Intervention de Léonore Conte, lors de la journée d'études « Déplacer le cadre, redéfinir la frontière et éclater la forme. Design graphique — Théorie et pratiques croisées », mars 2023 (Photo: Angélique Linger)

« Enfance du cinéma et design muet » par Julien Van Anholt

Au temps du cinéma muet, la nécessité de recourir au langage écrit est souvent vécue comme une contrainte : les lettres, par leur fixité, semblent interrompre le flux d'images animées. Le texte qu'on lit à l'écran est indispensable pour expliciter certaines scènes, mais il trouble aussi l'expérience visuelle des spectateurs.

Comment alors agencer ces signes et les mots comme les phrases qu'ils composent ? Quels caractères typographiques privilégier ? Pourquoi peindre à la main des art titles plutôt que d'imprimer des intertitres ?

Dans sa frénésie, l'industrie naissante du cinéma multiplie les expérimentations sans désigner clairement la notion de design. En s'appuyant sur quelques exemples fascinants du cinéma des premiers temps – qui constituent les prémises du design à l'écran –, cette conférence tâchera d'explorer les enjeux graphiques majeurs qui traverseront par la suite toute l'histoire du cinéma.

Éditeur et poète, Julien Van Anholt fonde les éditions ISTI MIRANT STELLA en 2014. Il interroge régulièrement les rapports qu'entretiennent texte et images et questionne d'abord la question typographique à l'aune du manuscrit. Il poursuit aujourd'hui des recherches initiées à l'Atelier national de recherche typographique en 2021 à propos des intertitres au temps du cinéma muet.

« Penser la direction artistique depuis la marge, Pour le collectif » par Marine Hercouët

Cette proposition explore les modalités de la construction de l'identité graphique d'un film, qui s'exprime à l'intérieur de celui-ci (Scénographie, montage audiovisuel, générique) mais aussi dans ses bandes annonces, supports de communication et diverses formes d'exposition dans l'espace.

La plus grande différence entre un travail "sur table" et un travail pour un film est sa dimension collective et le fait que ton travail doit servir, se mélanger, et se fondre dans une histoire tout en l'élevant.

Comment composer un plan, une scénographie, pour donner de la force à l'espace, le structurer ?

Selon moi, dans les marges et en équipe.

Marine Hercouët (Bretagne, 1992) est une illustratrice et directrice artistique basée entre Madrid et Rennes.

Lors de sa formation en motion design en Espagne, elle commence à travailler avec le collectif Carnicería, tout d'abord sur du graphisme (scénographie de *Sistema Nervioso*, présenté à la Tabakalera de Donosti), du motion design pour des séries et films internationaux (Netflix, HBO, Paramount) pour peu à peu se charger de la direction artistique de plusieurs projets indépendants (*Dans la Chambre du Sultan*, Javier Rebollo, tourné au Maroc et en Tunisie), (*El Cuento de Una Noche de Verano*, Maria Herrera, Avalon). Elle réalise également des projets d'animation (*Allá Arribita*, Rodrigo Cuevas, Sony Music Spain) (*Muy muy chico*, Juan Wauters, Captured Tracks). Actuellement, elle développe un projet mixed média de court métrage, entre animation et film, sélectionné en résidence par l'ICAA NextLab.

« Cinéma et graphisme : à table » par Boris du Boullay

Cette communication propose d'envisager la « table de travail » comme lieu de création commun au cinéma et au design graphique. La table de travail, c'est le bureau sur lequel nous posons notre ordinateur. Autour de celui-ci, tout semble avoir disparu, les papiers, les bouts de pellicule, les crayons, les pinceaux, tous intégrés dans les outils numériques. Légère mise en abyme, on retrouve une simulation de nos bureaux sur l'interface graphique de nos ordinateurs. Cette mise à disposition d'outils communs (ou indistincts) offre l'opportunité d'une convergence entre cinéma et design graphique : le designer comme le cinéaste se « retrouvent » engagés sur des outils, mais également sur des postures communes. Nous proposons d'étudier cette convergence entre cinéma et design graphique sous l'angle des outils numériques « à la table » qui interrogent peut-être des points de rencontre entre les graphistes et les cinéastes, notamment sur deux axes :

1/ Ce que fait le numérique aux processus de fabrication (chaîne graphique et chaîne de production) : tout en étant intégrés professionnellement, les changements induits par le numérique ouvrent des options pour une pratique fondée sur une prise en charge simplifiée mais néanmoins complète de la chaîne. La fabrication à l'oeuvre sur la table de travail se fonde essentiellement sur une manipulation « à la main » où les gestes du cinéma rejoignent ceux du graphisme.

2/ Une relation au monde dématérialisée : le repli sur l'outil comme repli sur soi permet d'envisager le travail du graphiste comme celui du cinéaste comme un projet d'écriture. Nous nous appuyons sur les travaux de Kenneth Goldsmith (L'écriture sans écriture, 2018) pour questionner comment ces points de contact entre design et cinéma interrogent la fonction dans un cinéma repris en main par le design, ou qui déborde sur le design.

Boris du Boullay est cinéaste et travaille l'écriture du cinéma comme matière première dans des films argentiques, vidéos numériques et créations multimédia depuis 1987. Docteur en arts plastiques affilié au LESA de l'Université d'Aix-Marseille, il enseigne le design graphique et la création multimédia au DSAA Design graphique & narration multimédia et au DN MADE graphisme augmenté de Boulogne, la théorie des images et le cinéma à l'école Gobelins de Paris, la communication à l'Université Sorbonne Paris Nord et l'écriture numérique à l'Université Gustave Eiffel.

« La pensée en mouvement de William Kentridge » par Isabelle Cossin

Pour l'artiste William Kentridge, le dessin exprime une pensée en mouvement ; chaque étape de sa création étant provisoire, réunies, elles permettent de « révéler le cheminement des pensées et des sentiments¹ ». Ainsi, l'acte de dessiner est un processus. Par ailleurs, chaque dessin comporte en lui un potentiel de projection, soit une fonction interne de l'image que l'on applique ou non. En filmant ce potentiel pour montrer des images en progression, Kentridge garde quelque chose du caractère performatif du processus. Ses films d'animation sont le résultat d'un tout qui démarre avec la feuille de dessin, englobe l'acte de créer, le processus créatif, l'artiste lui-même et l'atelier.

Nous pourrions aborder ce processus animé dans les 9 drawings for projection qui sont l'aboutissement des recherches de Kentridge sur la technique d'animation, puis à travers le rapport qu'il entretient avec les images et les nouvelles technologies. En effet, révéler le processus du « dessin en cours d'élaboration² » et son potentiel de projection, renvoie à l'image numérique faite de pixels, recomposable à volonté³ qui possède en elle toutes les potentialités d'images.

Isabelle Cossin est titulaire d'un doctorat en histoire de l'art contemporain de l'Université Paris Ouest Nanterre La Défense. Sa thèse, réalisée au sein du laboratoire HAR, avait pour titre : « Présence et représentation du corps dans le cinéma d'animation. Présence et représentation du corps dans le cinéma d'animation.

Fantôme – Retour du corps – Post-cinéma. »

Elle occupe actuellement le poste de responsable pédagogique des 1^{ère} et 2^e année du Coursus Design-Strate à l'école de Design (Sèvres) et est également enseignante chercheuse au sein de Strate Research (département de recherche de Strate). Ses recherches, qui tentent d'entrecroiser sujets de fond et objectifs pédagogiques, mettent l'accent sur les dimensions sensible et imaginaire.

Dans cette optique, elle fait évoluer ses sujets de recherche autour de l'influence des arts et techniques sur les imaginaires individuels et collectifs dans une approche historique mais aussi prospective.

1 Carolyn Christov-Bakargiev, « Déchirures et déchirements, l'art de William Kentridge », dans Marc Rosenthal (sous la direction de), *William Kentridge, cinq thèmes*, catalogue de l'exposition William Kentridge, cinq thèmes, Jeu de Paume, 29 juin - 5 septembre 2010, Paris,

2 Coédition 5 Continents/Éditions du Jeu de Paume, 2010, p. 116.

3 Ibid

Site de Caen ^(siège social)
17 cours Caffarelli,
14000 Caen

Site de Cherbourg
61 rue de l'Abbaye,
50100 Cherbourg-
en-Cotentin

T. +33 (0)2 14 37 25 00
info@esam-c2.fr / www.esam-c2.fr
Facebook / X / Instagram / TikTok
@esamcaench



Conception graphique : Mathilde Mary

L'école supérieure d'arts & médias de Caen/Cherbourg est un établissement public de coopération culturelle placé sous la tutelle conjointe de Caen la mer Normandie Communauté urbaine, la Ville de Cherbourg-en-Cotentin, l'État et la Région Normandie.