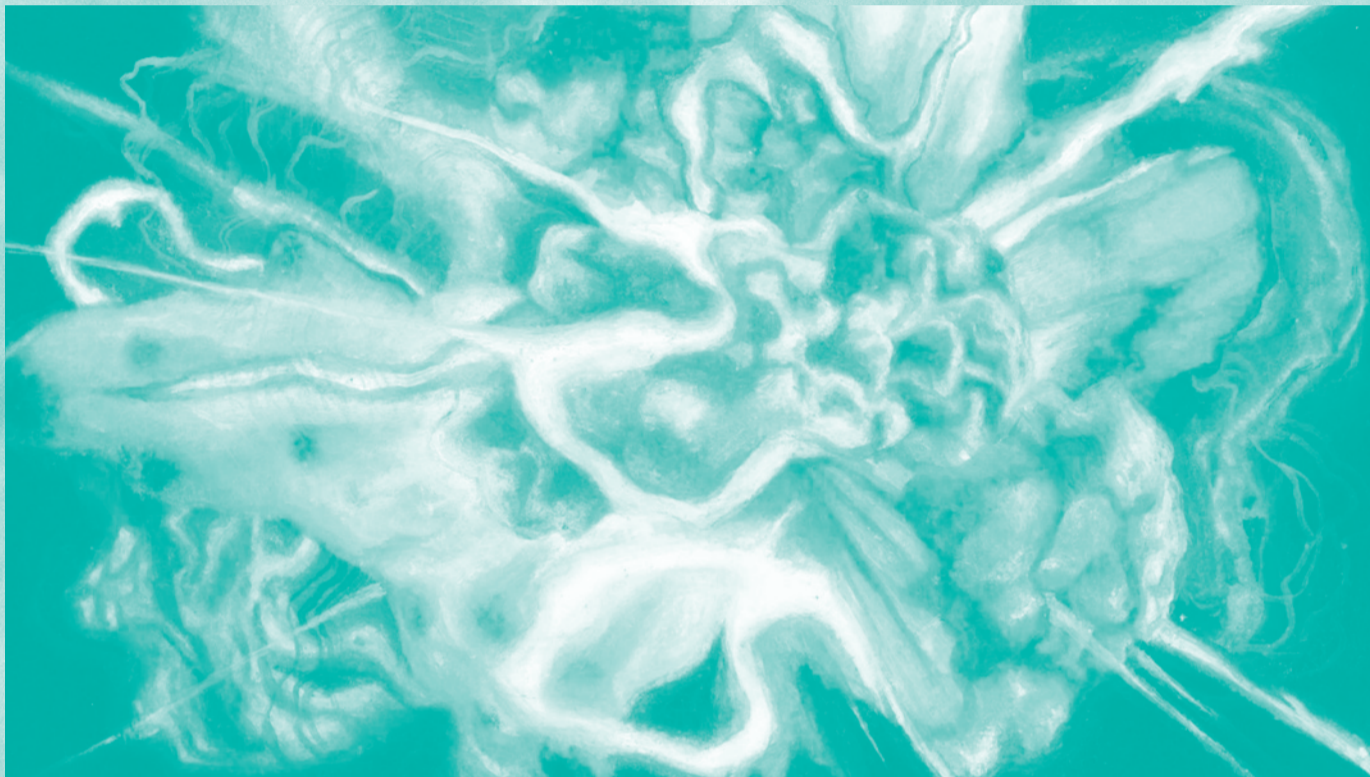


			12/12	actualités 2023-24
			4/4	english translation
bachelier	arts de l'espace	180 crédits	4/4	architecture d'intérieur
master	arts de l'espace	120 crédits	4/4	architecture d'intérieur master
bachelier	arts visuels	180 crédits	4/4	arts numériques
bachelier	arts visuels	180 crédits	4/4	bande dessinée - éditions
master	arts visuels	120 crédits	4/4	bande dessinée - éditions master
bachelier	arts de l'espace	180 crédits	4/4	création d'intérieurs
master	arts plastiques, visuels et de l'espace	120 crédits	4/4	design d'innovation sociale
bachelier	arts de l'espace	180 crédits	4/4	dessin et technologie en architecture
bachelier	arts visuels	180 crédits	4/4	graphisme
bachelier	arts visuels	180 crédits	4/4	illustration
bachelier	arts visuels	180 crédits	4/4	publicité
			4/4	colophon / liste des diplômés 2024

# journal des diplômés esa st-luc 2024

# journal des diplômé·es esa st-luc bxl 2024



© Lucie Detraux (Atelier Illustration, p. 3/4), image extraite du livre AIÓN

## arts plastiques, visuels et de l'espace

L'esa St-Luc Bxl est une école supérieure des arts qui vise à former, de façon aussi cohérente qu'exigeante, des créatif·ves encadré·es par des théoricien·nes, des chercheur·ses et des professeur·es issu·es des domaines artistiques enseignés. L'esa St-Luc Bxl poursuit des programmes d'enseignement et de recherche axés sur les métiers du design, de l'habitat et de l'aménagement intérieur, de l'écodesign, des politiques innovantes ou encore des nouvelles formes de communication graphique et visuelle et de narration contemporaine, y compris numériques.

## édito

Chaque année, le journal des diplômé·es est l'occasion de mettre en lumière les talents des étudiant·es de l'esa St-Luc Bxl, la diversité et la richesse de ses enseignements, ainsi que de jeter un regard rétrospectif sur l'année académique qui s'est écoulée.



Il s'agit d'une tâche difficile que celle consistant à sélectionner les travaux les plus représentatifs de chaque cursus pour les faire figurer au sein de cette édition. Choisir, c'est renoncer... Nous adressons nos remerciements à toutes les enseignant·es qui ont collecté et archivé cette belle matière et à notre équipe de graphistes hors pair, qui a concocté le journal que vous avez sous les yeux. Vous retrouverez dans le colophon la liste des diplômé·es par cursus, ainsi que l'ensemble de la communauté enseignante ayant participé avec dévouement à leur formation. Qu'ils soient toutes salué·es pour leur engagement aux côtés de la jeunesse et au profit de la société de demain.

Ce qui fait la spécificité de l'enseignement en école supérieure des arts, c'est la pédagogie par projets, qui se déploie bien au-delà des frontières de l'atelier. Dans ce cahier d'actualités, vous retrouverez un aperçu des projets collaboratifs qui ont vu le jour en 2023-24 à l'initiative d'enseignant·es et portés par notre institution avec ses partenaires. Le champ de la création est traversé par des questions sociétales, économiques et environnementales; notre rôle est d'encourager les croisements, le dialogue et le partage des savoir-faire, afin de sortir du mythe de l'artiste/créatif·ve isolé·e.



© Thibaut Orval, esa St-Luc Bxl

Nous avons également souhaité souligner l'implication des étudiant·es et mettre l'accent en particulier sur la mobilité étudiante et enseignante à l'international. Nous savons à quel point il est important d'offrir aux étudiant·es la possibilité d'ouvrir leurs perspectives en se confrontant à d'autres cultures, réalités matérielles et méthodologies de travail, dans le cadre du programme Erasmus+ ou de stages, notamment. Par ailleurs, la recherche et l'innovation sont au cœur de notre projet pédagogique et nous offrons également la possibilité aux enseignant·es de bénéficier d'échanges afin de (se) former et de renouveler les savoirs.



Enfin, la transition de l'école à la vie professionnelle est un cap parfois difficile à passer pour certain·es. Nous estimons que les prix, récompenses et expositions sont autant de manières de valoriser la créativité et d'encourager les étudiant·es dans le démarrage de leur future carrière. C'est pourquoi nous nous faisons un point d'honneur à organiser l'exposition des diplômé·es et la remise des prix, qui a lieu lors des proclamations. En juin 2024, ces moments conviviaux et festifs se sont déroulés respectivement à Eleven Steens et à la Maison du Peuple, deux lieux culturels emblématiques de la commune de Saint-Gilles.

L'équipe de direction de l'esa St-Luc Bxl vous souhaite une bonne lecture et découverte!

**Septembre Tiberghien**  
→ Directrice  
**Cécile Dujardin, Arnaud Salmon**  
→ Directeur·ices adjoint·es  
**Philippe Lepinois**  
→ Conseiller académique

03.10 → 25.10.2023

# Les Ateliers du Toner fête ses 5 ans

événement / exposition



© esa St-Luc Bxl

L'association Eli asbl et Les Ateliers du Toner ont fêté leurs 5 ans à l'automne 2023. Iels ont choisi l'esa St-Luc Bxl pour célébrer ce moment avec une exposition rétrospective. Les Ateliers du Toner est la première structure bruxelloise donnant accès, à la manière d'un FabLab, aux outils de la micro-édition, de l'impression au façonnage en passant par la diffusion. De part son rôle majeur dans le paysage de l'édition, son destin s'est très vite mêlé à celui de l'esa St-Luc Bxl. Notre PrintLab, créé en 2020, est un « Baby Toner » directement inspiré de son illustre aîné !

Il s'en est passé des choses depuis l'ouverture des Ateliers à l'automne 2018 : 18 résidences, autant d'expositions, plus d'un millier de personnes formées sur les machines, des centaines de livres imprimés mettant à l'honneur la bande-dessinée, le roman graphique, la poésie, l'illustration et beaucoup d'autres pratiques qui expérimentent l'objet édité ; des dizaines de festivals et salons avec le Paratoner et autant de bénévoles pour faire tourner tout ça ! L'exposition présentée et curatée par Les Ateliers du Toner a permis de prendre la mesure de cette richesse foisonnante de la micro-édition. Dans le cadre de l'exposition une table ronde autour de la micro-édition

et du collectif a rassemblé autour de la modération de Pauline Rivière des invité-es marquant-es du paysage de l'édition alternative. Romane Armand (En 3000 éditions), Léa Jarrin (Stachmoule), William Clément (Jean Guichon), Bérénice Béguerie (Phenicusa Press) et Aniss El Hamouri (Brumeville) sont venu-es nous pour parler de leur parcours et de comment iels ont monté leur collectif-ve.

Pour en savoir plus :  
→ ateliersdutoner.com



© esa St-Luc Bxl

06 → 10.11.2023

# Cosmologies migratoires / Exil·s et Création·s

workshop / projet erasmus+

«Cosmologies migratoires» s'est déroulé en novembre 2023 avec les étudiant·es en 3<sup>e</sup> année Graphisme. Ce projet a été proposé par la Voix des Sans-Papiers (Mamadou Taslim Diallo et Ouandaogo Halidou) et le laboratoire sauvage Désorcéliser la finance (Emmanuelle Nizou et Fabrice Sabatier). L'objectif du workshop était d'expérimenter des façons de cartographier des enjeux, des expériences, des récits de personnes en exil et/ou sans-papiers à Bruxelles. Comment rendre compte visuellement de l'histoire et de la nature des lieux occupés, des lieux d'accueil ou d'exclusion, d'expériences individuelles et collectives ? Le travail s'est basé sur des récits et témoignages de la Voix des Sans-Papiers, sur son parcours à travers des lieux, des occupations ou des luttes emblématiques dans l'histoire du collectif.

Ce workshop s'inscrivait dans le cadre d'un projet plus large, Exil·s et Création·s. Créé à l'initiative de la Voix des Sans-Papiers, Exil·s et Création·s vise à lutter contre toute discrimination des personnes sans-papiers dans les secteurs culturels et artistiques, y compris au sein des écoles d'art. Les personnes sans-papiers, artistes ou pas, sont en effet souvent sollicitées pour participer à des projets artistiques autour de leurs vécus : pièces de théâtre, documentaires, projets participatifs, résidences, œuvres collaboratives, etc. Intuitivement, on peut penser que c'est pour un mieux, pourtant le constat de nombreuses personnes sans-papiers est globalement celui d'un échec.

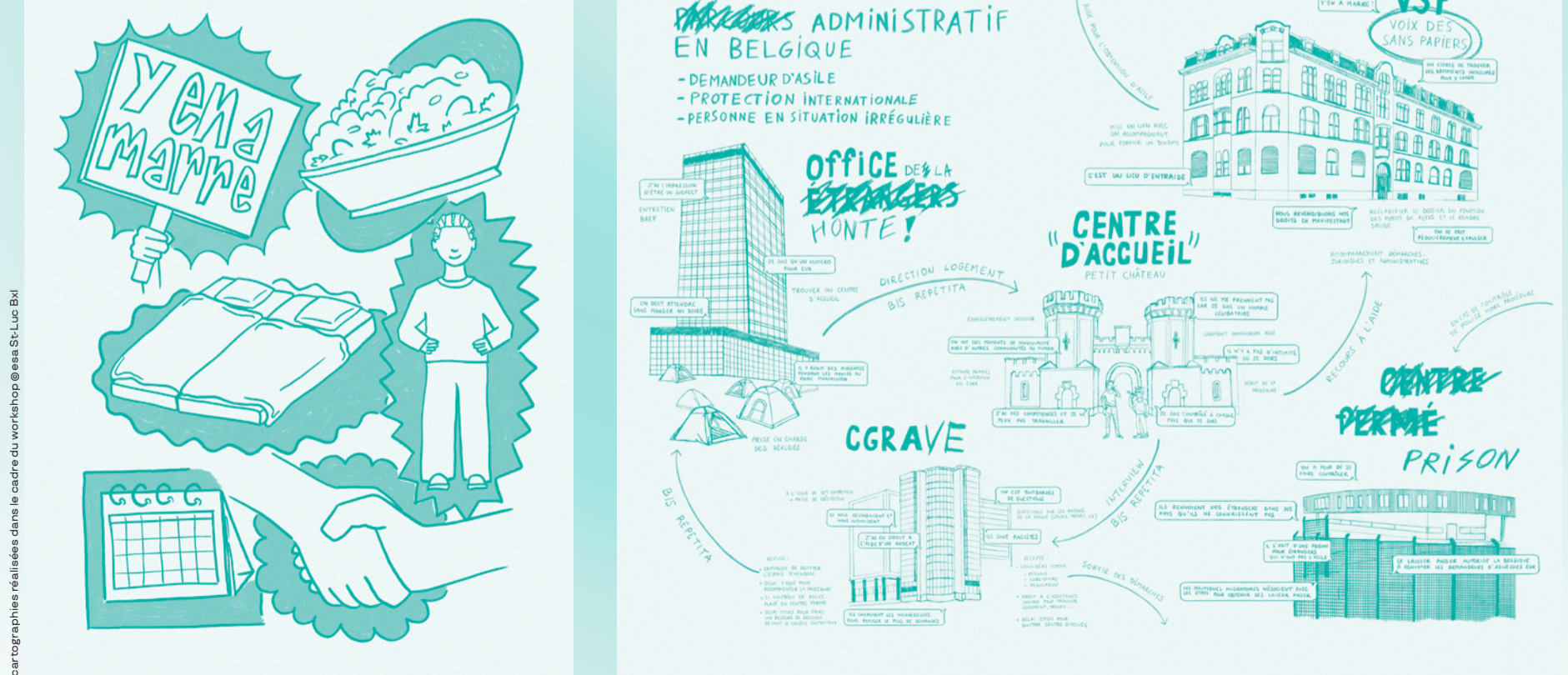
Entre récupération, promesses de visibilité, esthétique aliénante, opacité des procédés de production, instrumentalisation des vécus et solidarité de surface... la liste des écueils est longue. Exil·s et Création·s s'est créé pour influencer cette situation, et définir, selon les termes des exilé·es, une éthique de la collaboration.

En articulation étroite avec Exil·s et Création·s, un projet spécifique aux écoles supérieures des arts, PUZLP, a été mis en place en 2022. Cofinancé par le programme Erasmus +, il rassemble quatre partenaires : l'ANdÉA (association française des écoles supérieures d'art et design publiques), l'esa St-Luc Bxl, l'erg et l'Atelier des artistes en exil. Il inclut un volet d'expérimentations pédagogiques que l'esa St-Luc Bxl a décidé de mener à l'école tout au long du premier quadrimestre 2023.

Le 28 novembre 2023, une journée de discussion proposée par la Voix des Sans-Papiers (VSP), le Comité des femmes sans-papiers, l'erg et l'esa St-Luc en partenariat avec l'ANdÉA, l'atelier des artistes en exil, PUZLP et KANAL-Centre Pompidou a permis de présenter «Cosmologies migratoires» mais aussi le studio de BD Baraka Grafika, projet porté par des ancien·es étudiant·es de Bande dessinée de l'esa St-Luc Bxl et des jeunes de la VSP.

Pour en savoir plus :  
→ <https://andea.fr/evnement/puzlp-artistes-en-exil-dans-les-ecoles-dart-europeenne/>

## Comment la cartographie peut-elle être un outil au service de luttes ou de partage d'informations à destination de personnes avec ou sans-papiers ?



cartographies réalisées dans le cadre du workshop @ esa St-Luc Bxl

06 → 30.11.2023

# La collective Nostalgica

workshop / erasmus+ / exposition

En cette rentrée 2023, le Théâtre national de la Fédération Wallonie-Bruxelles a lancé une invitation aux écoles supérieures en arts visuels bruxelloises. L'idée, aussi simple que vaste : observer le théâtre sous différentes facettes et imaginer des formats innovants d'écriture, permettant des approches différentes de cet art vivant. En réponse à cette invitation, l'Atelier Illustration de 3<sup>e</sup> année a vu grand et a tenté de se raconter dans l'espace ! Et si les illustrateur-ices s'engageaient corporellement dans une page aussi grande qu'une scène ? Si on enlevait les mots pour les remplacer par des images ? Par ce jeu de contraintes qui transpose la pratique de l'illustration sur les planches d'un théâtre, les étudiant-es se voient propulsé-es dans une orchestration collective et performative qui questionne leur pratique souvent solitaire.

Afin de construire ensemble une installation à échelle humaine, iels ont suivi durant deux mois la création de la pièce *Nostalgica* d'Alexis Julémont, et ont pu observer les comédien-nes dans leur processus créatif. Dans cette pièce au thème évocateur, une famille recluse dans la jungle a construit un studio où iels passent leur temps à se filmer et à s'observer. À travers la pellicule se joue la dynamique familiale et se dessine leur place dans le monde. L'émergence de cette production collective s'est cristallisée lors d'un workshop dans l'espace du M30 en collaboration avec le duo d'artiste Atelier McClane invité grâce au fonds Erasmus+ et Cyprien Mathieu (Valfret). Les fresques produites ont été exposées au M30 avant d'être à nouveau montrées lors du Festival « À la scène comme à la ville » organisé par le National en avril 2024.

« Lorsque nous menons des workshops et autres ateliers, notre volonté se porte en premier lieu sur la nécessité de faire collectivement. Nous pensons que ces moments de créations et de partages éphémères doivent être des espaces-temps rendant possibles de nouvelles narrations communes. » – Atelier McClane



© Ana St. Luc Bari

06 → 11.11.2023

# Futur et développement du village de Campo di Brenzone

workshop

Les étudiant-es en première année du master d'Architecture d'intérieur Patrimoine bâti se sont penché-es sur le futur et le développement du village de Campo di Brenzone et de son château (Lac de Garde, Italie). Iels ont été convié-es *in situ* à une expérience de plusieurs jours combinant l'exploration architecturale d'une région avec un travail contextualisé dans un environnement singulier à forte valeur patrimoniale. Cette approche leur a permis de découvrir les champs en terrasses d'oliviers, d'appréhender l'étendue de la vue sur le lac et les différentes typologies du village qui dévoile un bâti dans un état précaire. De retour à Bruxelles, les étudiant-es ont travaillé sur un projet collectif répondant aux impressions et besoins ressentis lors de leurs visites et rencontres avec les habitant-es généreux-ses de Brenzone.



© Nicolas Gylmoray

09.11.2023 → 28.01.2024

# Mind the Gap!

projet / exposition

Dans le cadre de l'exposition « N'appellez pas ça Art brut », le musée Art et Marges a proposé une carte blanche aux étudiant-es en première année du master Bande dessinée – Éditions dans le cadre du cours de Pratique de l'exposition, dispensé par Maud Salembier (curatrice et enseignante).

*Dans un monde, dans une ville, dans un quartier, dans une gare, dans un train... Voici M. Loyal, un contrôleur peu ordinaire. Avec son grand chapeau et ses multiples visages, il voit tout et entend tout. Si vous n'avez pas votre ticket, il n'attendra qu'une seule chose : une bonne histoire de voyage ! Si vous voulez arriver à destination, vous avez intérêt à préparer votre anecdote la plus farfelue. Prêtez l'oreille et embarquez dans cette petite excursion : les passager-es ont des choses à vous dire.* « Mind the Gap! » est une exposition dans l'exposition conçue par les étudiant-es en établissant un lien narratif entre différentes œuvres de la collection du musée Art et Marges, toutes issues de l'atelier de Nicole Babilas et Luc Mondry à La Clairière, une école secondaire relevant de l'enseignement différencié. Faites attention à l'écart en montant à bord du véhicule !



© Art et Marges musée

25→28.01+19→22.04.2024

# Le Mag'àZine s'exporte dans les festivals internationaux

projet étudiant

Le Mag'àZine, projet de distribution permanente créé par les étudiant-es existe depuis 2022 et s'est donné pour mission de diffuser et vendre les publications et créations des étudiant-es dans les salons et festivals dédiés à la micro-édition, essentiellement à Bruxelles et en Belgique. En 2024, le-a collectif-ve a franchi une nouvelle étape en exportant Mag'àZine hors de nos frontières à l'occasion de deux événements majeurs dans le monde de la BD.

Il y eut en janvier la participation au Festival international de la bande dessinée d'Angoulême avec un stand à l'espace de la Fédération Wallonie-Bruxelles, chapiteau Le Nouveau Monde consacré à la BD alternative. En avril, c'est en Suisse que Mag'àZine a posé ses caisses à BDFIL, Festival de bande dessinée Lausanne, espace Micro-édition.

Pour en savoir plus :  
→ [www.instagram.com/le\\_mag\\_a\\_zine/](http://www.instagram.com/le_mag_a_zine/)

« On repense le format et on joue avec. Le statut de la BD change, elle devient une vraie œuvre d'art. »

– Joachim Guex et Amir Gauthier, entretien avec la RTBF Info



©mag'azine

27.02.24

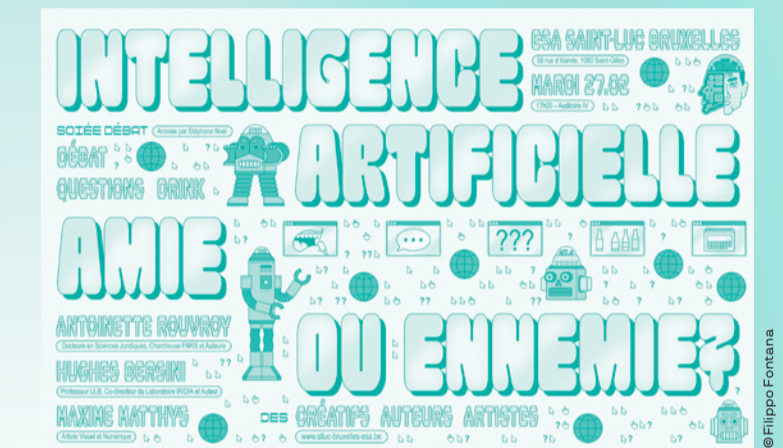
# L'intelligence artificielle, amie ou ennemie ?

conférence / erasmus+

Suite à l'apparition des plateformes « grand public » (Chat GPT, Bard, DALL-E, MidJourney...), l'intelligence artificielle générative a suscité beaucoup d'intérêt parmi les étudiant-es de l'enseignement supérieur. Ces technologies ont impacté la vie de notre école : elles ont été à l'origine de cas de fraude et elles influencent immanquablement nos formations, évaluations, créations, droits d'auteur-ice... Que l'on soit farouchement contre ou intéressé-e par leurs capacités à épauler l'intelligence humaine, les IA génératives font désormais partie du jeu.

Cette conférence initiée par Philippe Lepinois (conseil académique) a voulu donner la parole à des spécialistes afin de permettre à des questionnements d'émerger et d'y apporter des réponses utiles. Le débat, animé par Stéphane Noël (enseignant, auteur et éditeur), a réuni des intervenant-es qui portaient des regards – juridiques, scientifiques, artistiques, etc. – variés sur le sujet :

Antoinette Rouvroy (docteure en sciences juridiques, chercheuse FNRS et auteure), Hugues Bersini (professeur à l'ULB, co-directeur du laboratoire IRIDIA et auteur) et Maxime Matthys (artiste visuel et numérique).



©Filippo Fontana

Plus que jamais, la responsabilité des équipes pédagogiques consiste à stimuler l'esprit critique face aux outils de l'IA, à faire appel à l'exigence intellectuelle et à éveiller aux enjeux qui concernent les droits relatifs à la création.

23.03→23.04.2024

# Délinéer. Le dessin mis à l'honneur aux Portes ouvertes

exposition / événement



©Ana St-Luc Bxl

L'exposition « Délinéer » présentée dans l'espace M30 lors des portes ouvertes 2024 a fait la part belle au dessin en invitant tous les cursus à participer à un accrochage aussi foisonnant qu'organique sous la curation de Septembre Tiberghien et Anne Pollet. Le dessin, à la fois discipline et outil, alimente les pratiques artistiques. Dans le cadre de cette exposition, « Le modèle a parlé », table ronde sur le modèle vivant, a été organisée en présence de modèles et d'enseignante-s afin d'interroger cette pratique. Quels sont les vécus quant au rapport au corps, aux corps nus, aux genres des corps, à la confrontation au vivant, pour les modèles comme pour les étudiant-es et les enseignant-es ? L'exposition et la table ronde ont fait partie du programme du Parcours d'Artistes de Saint-Gilles 2024.

29.03.2024

# Le cursus PUB rafle tout aux StuMPA 2024!

concours

Amener les jeunes de l'enseignement supérieur artistique à faire preuve de créativité avec le média magazine, tel était une fois de plus l'objectif de la 15<sup>e</sup> édition des Student Magazine Print Awards (StuMPA). Créer une annonce *print* créative dans un magazine au choix, jouer avec le format du magazine, la manière de l'utiliser, les pages, la texture du papier, etc. Voilà le briefing que reçoivent chaque année les étudiant-es des différentes écoles artistiques du pays. En 2024, plus de 100 projets ont été envoyés au jury composé de professionnel·les. Les vingt nominé-es ont ensuite défendu oralement leur idée pour tenter de gagner le prix suprême : une semaine d'accès au Festival international de la créativité Cannes Lions 2024. Le podium de cette édition a été intégralement issu de notre école : Samuel Lepage a remporté le Gold Award avec son travail pour Knack & LeVif, le Silver Award a été décerné à Naïda Poitou pour Kleenex, le Bronze Award a été remporté par Jade Vertstappen pour Japan Cooking et le Craft Award par Nour Maassarani pour WWF! Cerise sur le gâteau, l'esa St-Luc Bxl remporte le prix de la meilleure école 2024!



© esa St-Luc Bxl

17.05→07.06.2024

# Échanges internationaux

exposition / erasmus+



La mobilité internationale a cette année encore été mise à l'honneur lors de l'exposition au M30 des travaux des étudiant-es de retour de leur échange à l'étranger, permettant de valoriser leur expérience et d'inciter étudiant-es et enseignant-es à partir également. Outre les projets cités dans ces pages, les fonds Erasmus+ ont aussi permis l'invitation d'intervenant-es en 2023-24 : les autrices Hortense Raynal et Aurélie Olivier (FR) dans le cadre du projet The Living Library mené par Elke de Rijcke (Architecture d'intérieur); les comédiens Émilie Azou et Antoine Michaélis (FR) en bachelier Bande dessinée; le collectif Tatanka (IT) pour un workshop en illustration; Maxime Matthys (voir p.9) en Arts numériques; Bérénice Motais de Narbonne et Maïté Grandjouan (FR) en master BD-Éditions. Deux enseignant-es ont par ailleurs bénéficié des fonds de mobilité WBI : Nicolas Prignot pour un projet de recherche au Japon et Erwin Dejasse pour la mise en œuvre d'un programme académique dédié à la narration graphique à l'Universidad Diego Portales de Santiago du Chili.

03→07.06.24

# Workshop international à Piacenza

projet erasmus+

Les étudiant-es en première année du master d'Architecture d'intérieur en option Patrimoine bâti et Scénographies ont participé à un workshop international organisé dans le cadre d'un projet BIP (Blended Intensive Programme, Erasmus+) initié par l'École polytechnique de Design de Milan (Polimi). Ce programme, réunissant Polimi, le FH Joanneum de Graz (Autriche) et l'esa St-Luc Bxl, s'est déroulé à Piacenza, près de Milan, en Italie.

Après plusieurs rencontres virtuelles, les participant-es se sont rendu-es à Piacenza pour une semaine de travail intensif. Le site d'étude, la Casali Square, est un espace en périphérie urbaine jouxtant le Palais Farnese, un édifice renaissance inachevé. Actuellement occupée par un parking et un marché couvert peu fréquenté, cette place est en cours de réaffectation par la municipalité. Les étudiant-es ont été invité-es à proposer des solutions innovantes pour revitaliser cet espace, imaginant de nouvelles façons de le parcourir et des alternatives aux

projets existants. Certain-es ont défendu la préservation et la transformation du marché couvert en un espace de transition doté de nouveaux usages.

Travaillant en groupes mixtes internationaux, les étudiant-es ont collaboré en anglais, mais également grâce à des moyens de communication graphiques et gestuels. Cette collaboration intense a permis d'élaborer des propositions cohérentes dans un délai court. L'immersion sur place a enrichi leur compréhension du lieu, de sa culture, et des modes de vie locaux, au cœur d'une région gastronomique du nord de l'Italie. Encadré-es par une équipe de 12 enseignant-es, les 45 étudiant-es ont bénéficié d'un accompagnement à chaque étape, des préparatifs virtuels au workshop sur site. Les résultats du projet, regroupant l'ensemble des propositions, sont consultables via un site web dédié.

Pour en savoir plus :  
→ <https://p4p-workshop.it/>

**Cinq jours d'activité didactique intense, d'exploration de la ville, d'échanges internationaux et de dialogue avec la municipalité de Piacenza et ses citoyen·nes.**



© Nicolas Gyémérey

28 → 30.06.2024

# Les diplômé·es s'exposent à Eleven Steens

événement



**En 2024 c'est en voisin·e que nous avons célébré le parcours des diplômé·es à Saint-Gilles, dans un lieu emblématique de la création contemporaine de Bruxelles.**

En 2024, l'exposition des diplômé·es a été accueillie dans un lieu emblématique de la création contemporaine, situé à Saint-Gilles, à quelques pas de l'esa St-Luc Bxl, juste de l'autre côté de la place Morichar. Déployé sur plusieurs étages et offrant de vastes espaces vitrés, l'Eleven Steens est un lieu alternatif, une plateforme unique et indépendante qui propose de faire se rencontrer jeunes artistes, designers ou artisan·es avec le public local de Saint-Gilles, les bruxellois·es et plus largement un réseau de collectionneur·ses internationaux. Cet écrin de 2000 m<sup>2</sup> à l'architecture brute a permis d'exposer de la plus belle des manières les travaux des étudiant·es fraîchement diplômé·es. Un défi logistique de taille relevé par les enseignant·es et les étudiant·es épaulé·es dans cette tâche par les talents de régisseur de Thiébaud Grivel (ancien étudiant diplômé

du Master en Design d'Innovation sociale). La proclamation des diplômé·es a quant à elle pris place dans la grande salle de La Maison du Peuple de Saint-Gilles. Cette année plusieurs prix ont été attribués. Les trois prix de l'administrateur délégué ont été décernés à Caroline Van Schandevyl (Création d'intérieurs) pour son projet « La Capsule temporelle du Daily-Bul », à Juliette Escudé (Graphisme) pour son projet « Temps mort » et à Louis Vidil (Master en Design d'Innovation sociale) pour « Nuits fauniques ». Deux prix SCAM (Société civile des Auteurs multimédias) ont été attribués à Élise Piette (Illustration) et Joaquim Guex (Bande dessinée – Éditions master). Julie Thorn (Architecture d'intérieur master) s'est vue remettre le prix MAD Brussels (plateforme bruxelloise d'expertise dans les secteurs de la mode et du design).

esa St-Luc Bxl is an arts college that aims to train creative people under the guidance of relevant academics, researchers and professors in a coherent yet demanding way. esa St-Luc Bxl's teaching and research programs focus on the professions of design, housing and interior design, ecodesign and innovative policies. It also covers new forms of graphic and visual communication as well as contemporary storytelling, including digital.

## publisher's note

Each year, the Graduates' Journal provides an opportunity to highlight the talents of esa St-Luc Bxl students, the diversity and richness of its courses, and to look back over the past academic year. Selecting the most representative works from each curriculum for inclusion in this edition is a difficult task. To choose is to renounce... Our thanks go to all the teachers who have collected and archived this beautiful material, and to our outstanding team of graphic designers, who have concocted the journal you have before you. In the colophon, you'll find a list of graduates by course, as well as the entire teaching community who committed themselves to their training. We salute them all for their commitment to young people and to tomorrow's society.

What makes teaching at an art school so special is the project-based approach, which extends far beyond the boundaries of the workshops. In this journal, you'll find an overview of the collaborative projects launched in 2023–24 at the initiative of teachers and supported by our institution and its partners.

The field of creation is permeated by societal, economic and environmental issues. Our role is to encourage cross-fertilization, dialogue and the sharing of know-how, in order to break away from the myth of the isolated artist/creator.

We also wanted to emphasize student involvement, with a particular focus on international student and faculty mobility. We know how important it is to offer students the opportunity to broaden their horizons through exposure to other cultures, material realities and working methods, in particular through the Erasmus+ program or internships. In addition, research and innovation are at the heart of our pedagogical project, and we also offer teachers the opportunity to benefit from exchanges in order to (re)train and renew their knowledge.

Finally, the transition from school to professional life is sometimes difficult for some. We believe that prizes, awards and exhibitions are all ways to promote creativity and encourage students to start their future careers. That's why we make it a point of honour to organise the Graduate's' Exhibition and Graduation Ceremony, which takes place during the proclamations. In June 2024, these friendly and festive moments took place respectively at Eleven Steens and at the Maison du Peuple, two emblematic cultural places in the municipality of Saint-Gilles.

The management team at esa St-Luc Bxl hopes you find this review both interesting and enjoyable!

03.10→25.10.2023  
**Les Ateliers du Toner**  
 celebrates its 5th  
 anniversary  
 event / exhibition

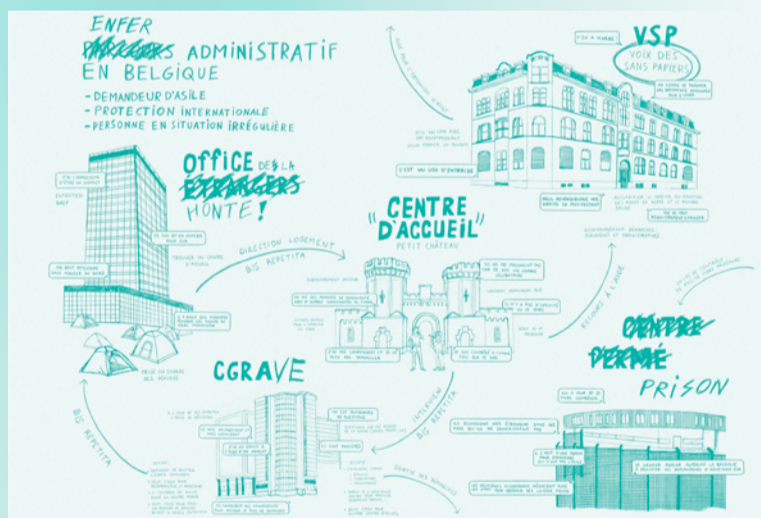
The Eli asbl association and *Les Ateliers du Toner* celebrated their 5th anniversary in autumn 2023. They chose esa St-Luc Bxl to celebrate this event with a retrospective exhibition.

*Les Ateliers du Toner* is the first structure in Brussels to provide FabLab-style access to micro-publishing tools, from printing to finishing and distribution. Playing a major role in the publishing landscape, its destiny quickly became intertwined with that of esa St-Luc Bxl. Our PrintLab, created in 2020, is a "Baby Toner" directly inspired by its illustrious predecessor!

A lot has happened since the *Ateliers* opened in autumn 2018: 18 residencies; as many exhibitions; over a thousand people trained on the machines; hundreds of printed books featuring comics, graphic novels, poetry, illustration; and many other practices that experiment with the published object. There have also been dozens of festivals and fairs with the *Paratoner* and as many volunteers to keep it all going! The exhibition presented and curated by *Les Ateliers du Toner* gave an insight into the abundant wealth of micro-publishing. As part of the exhibition, a round-table discussion on micro-publishing and the collective, moderated by Pauline Rivière, brought together a number of prominent guests from the alternative publishing scene. Romane Armand (En 3000 éditions), Léa Jarrin (Stachmoule), William Clément (Jean Guichon), Bérénice Béguerie (Phenicusa Press) and Aniss El Hamouri (Brumeville) came to talk about their careers and how they set up their collectives.

To find out more:  
 → ateliersdutonner.com

06→10.11.2023  
**Cosmologies migratoires/ Exil·s et Création·s**  
 workshop / erasmus+ project



Map produced as part of the workshop. © esa St-Luc Bxl

*Cosmologies migratoires* (Migratory cosmologies) was held in November 2023 with 3rd year graphic design students, proposed by *La Voix des Sans-Papiers* (Mamadou Taslim Diallo and Ouandaogo Halidou) and the *Désorceler la finance* lab (Emmanuelle Nizou and Fabrice Sabatier). The aim of the workshop was to experiment with ways of mapping the issues, experiences and stories of exiled and/or undocumented people in Brussels. How can we visually capture the history and nature of places occupied for shelter or exclusion, and individual and collective experiences? The work was based on the stories and testimonies of *La Voix des Sans-Papiers*, on its journey through emblematic places, occupations and struggles in the history of the collective.

How can mapping be a tool for struggles or information sharing for people with or without papers?

This workshop was part of a wider project, *Exil·s et Création·s* (Exile·s and Creation·s), an initiative of *La Voix des Sans-Papiers* that was created to tackle discrimination against undocumented migrants in the cultural and artistic sectors, including art schools. Undocumented

migrants, whether artists or not, are often asked to participate in artistic projects based on their experiences: plays, documentaries, participatory projects, residencies, collaborative works, etc. Intuitively, this may seem like a step in the right direction, but for many undocumented migrants, the overall picture is one of failure. Recuperation, promises of visibility, alienating aesthetics, opaque production processes, instrumentalization of experiences and superficial solidarity...the list of pitfalls is long. *Exil·s et Création·s* tries to influence this situation and to define, in the words of the exiles themselves, an ethic of collaboration.

In close conjunction with *Exil·s et Création·s*, a specific project for art colleges, PUZLP, was set up for 2022. Co-funded by the Erasmus + program, it brings together four partners: ANdÉA (French association of public art and design colleges), esa St-Luc Bxl, erg and *Atelier des artistes en exil*. It includes a pedagogical experiment that esa St-Luc Bxl has decided to run at the school throughout the first four months of 2023.

On November 28, 2023, a day of discussion organized by *La Voix des Sans-Papiers* (VSP), *Comité des femmes sans-papiers*, erg and esa St-Luc Bxl in partnership with ANdÉA, the exiled artists association, PUZLP and KANAL-Centre Pompidou presented "*Cosmologies migratoires*" and comic strip studio *Baraka Grafika*, a project run by former comics students at esa St-Luc Bxl and young people from VSP.

To find out more:  
 → <https://andea.fr/evenement/puzlp-artistes-en-exil-dans-les-ecoles-dart-europeenne/>



06→30.11.2023  
**La collective Nostalgica**  
 workshop / erasmus+ / exhibition

At the start of the 2023 academic year, the *Théâtre national de la Fédération Wallonie-Bruxelles* issued an invitation to Brussels' visual arts colleges. The idea was as simple as it was far-reaching: to look at theatre from different angles and imagine innovative writing formats, enabling different approaches to this living art form. In response to this invitation, the 3rd year illustration students thought big and tried to tell their own story in space! What if illustrators were to physically engage with a page as big as a stage? What if words were removed and replaced by images? By transposing the practice of illustration onto the stage, the students are propelled into a collective, performative orchestration that questions their often solitary practice.

"When we run workshops and other activities, we focus first and foremost on the need to work collectively. We believe that these ephemeral moments of creation and sharing should be time-spaces that make new shared narratives possible."  
 — Atelier McLane

To build a human-scale installation together, they followed the creation of Alexis Julémont's play *Nostalgica* for two months and observed the actors in their creative process. In this play with an evocative theme, a reclusive family in the jungle has built a studio where they spend their time filming and observing each other. Through the film, family dynamics are played out, and their place in the world takes shape.



© esa St-Luc Bxl

The emergence of this collective production crystallized during a workshop in the M30 space in collaboration with the artist duo Atelier McLane, invited thanks to the Erasmus+ fund, and Cyprien Mathieu (Valfret). The frescoes produced were exhibited at M30 before being shown again at the *À la scène comme à la ville* (On Stage as in Life) Festival organized by the National in April 2024.



06→11.11.2023  
**Future and development of the village of Campo di Brenzone**  
 workshop

Students in the first year of the Master's program in Interior Design Built Heritage looked at the future and development of the village of Campo di Brenzone and its castle (Lake Garda, Italy). They were invited to spend several days *in situ*, combining architectural exploration of a region with contextualized work in a singular environment with high heritage value. This approach enabled them to discover the terraced fields of olive trees, to appreciate the extent of the view over the lake and the different features of the village, which reveal buildings in a state of disrepair. Back in Brussels, the students worked on a collective project responding to the impressions and needs felt during their visits and meetings with the generous inhabitants of Brenzone.

09.11.2023→28.01.2024  
**Mind the Gap!**  
 project / exhibition

As part of the exhibition *N'appelez pas ça Art brut* (Don't Call it Art Brut), the Art et Marges museum offered carte blanche to students in the first year Masters course in Comics – Publishing, as part of the exhibition's practical course taught by Maud Salembier (curator and teacher).

*In a world, in a city, in a neighbourhood, in a station, on a train... Meet Mr. Loyal, an unusual ticket inspector. With his big hat and many faces, he sees all and hears all. If you don't have your ticket, he'll be waiting for just one thing: a good travel story! If you want to reach your destination, you'd better have your wildest anecdote ready. Lend an ear and embark on this little excursion: passengers have things to tell you. Mind the Gap!* is an exhibition within an exhibition, conceived by the students as a narrative link between different works from the Art et Marges museum collection, all of which originated in Nicole Babilas and Luc Mondry's studio at La Clairière, a secondary school with differentiated education. Mind the gap when stepping aboard!

25→28.01+19→22.04.2024  
**Le Mag'àZine**  
 is exported to international festivals  
 student project

*Mag'àZine*, a permanent distribution project created by students, has existed since 2022. Its mission is to distribute and sell student publications and creations at fairs and festivals dedicated to micro-publishing, mainly in Brussels and Belgium.

"We're rethinking the format and playing with it. The status of the comic book is changing, it's becoming a real work of art."  
 — Joachim Guex and Amir Gauthier, speaking to RTBF Info

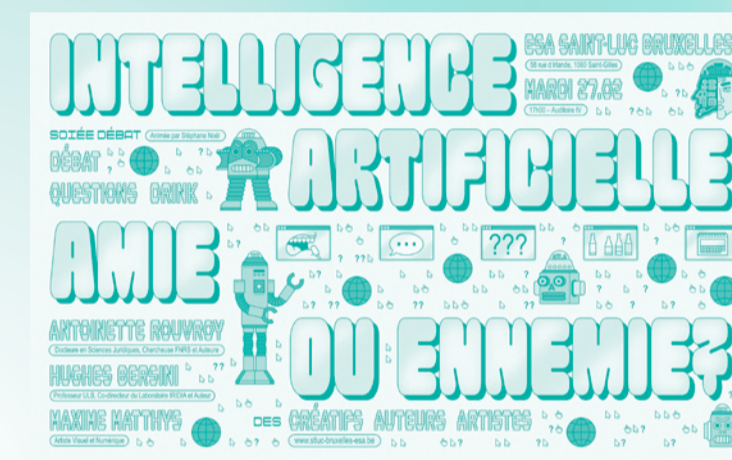
In 2024, the collective went one step further by exporting *Mag'àZine* beyond our borders for two major events in the world of comics. In January, *Mag'àZine* took part in the Angoulême International

Comics Festival, with a stand at the Wallonia-Brussels Federation's *Le Nouveau Monde* tent, dedicated to alternative comics. In April, *Mag'àZine* set up shop in Switzerland at BDFIL, *Festival de bande dessinée Lausanne*, at the micro-publishing space.

To find out more:  
 → [www.instagram.com/le\\_mag\\_a\\_zine/](http://www.instagram.com/le_mag_a_zine/)

27.02.24  
**L'intelligence artificielle, amie ou ennemie?**  
 conference / erasmus+

Following the emergence of "mainstream" platforms (GPT Chat, Bard, DALL-E, MidJourney...), generative artificial intelligence has aroused a great deal of interest among students in higher education. These technologies have had an impact on the life of our school: they have been the source of fraud and they inevitably influence our training, assessments, creations, copyrights... Whether you're vehemently against them or interested in their ability to support human intelligence, generative AIs are now part of the game.



© Philippe Fontana

This conference, initiated by Philippe Lepinois (Academic Council), was designed to give the floor to specialists to allow questions to emerge and to provide useful answers. The debate, moderated by Stéphane Noël (teacher, author and publisher), brought together speakers with a variety of perspectives – legal, scientific, artistic, etc. – on the subject. Antoinette Rouvroy (PhD in legal sciences, FNRS researcher and author), Hugues Bersini (ULB professor, co-director of the IRIDIA laboratory and author) and Maxime Matthys (visual and digital artist).

More than ever, the responsibility of educational teams lies in stimulating critical thinking in the face of AI tools, appealing to intellectual rigor and raising awareness of the issues surrounding creative rights.



23.03→23.04.2024  
**Délinéer. Spotlight on drawing at the Open House**  
 exhibition / event

The *Délinéer* (Delineate) exhibition presented in the M30 space during the 2024 Open House gave pride of place to drawing, inviting all courses of study to take part in a richly organic display curated by Septembre Tiberghien and Anne Pollet. Drawing, both as a discipline and a tool, feeds many artistic practices. As part of the exhibition, *Le modèle a parlé* (The model has spoken), a round-table discussion on the living model, was organized in the presence of models and teachers to question this practice. What are the experiences of models, students and teachers in relation to the body, nude bodies, body genres and confrontation with the living? The exhibition and round-table discussion were part of the *Parcours d'Artistes* (Artist's Trail) 2024 in Saint-Gilles.

29.03.2024

## The PUB course wins everything at the StuMPA 2024!

competition

Once again, the 15th edition of the Student Magazine Print Awards (StuMPA) set out to encourage young people in higher arts education to use the magazine medium creatively. This involves designing a creative print ad in a magazine of your choice, playing with the magazine's format, the way it's used, the pages, the texture of the paper, and so on. This is the brief that students from the country's various art schools receive every year. In 2024, over 100 projects were sent to the jury of professionals. The twenty nominees then orally defended their ideas in a bid to win the ultimate prize: a week's access to the Cannes Lions 2024 International Festival of Creativity. This year's podium was entirely drawn from our school: Samuel Lepage won the Gold Award with his work for Knack & LeVif, the Silver Award went to Naïda Poitoux for Kleenex, the Bronze Award went to Jade Vertstappen for Japan Cooking and the Craft Award to Nour Maassarani for WWF! And to top it all off, esa St-Luc Bxl won the Best School 2024 Award!

17.05 → 07.06.2024

## International exchanges

exhibition / erasmus+



© Mariana Moreno Molina (Interior design) went to the Escola Massana in Barcelona

International mobility was once again in the spotlight this year with an exhibition at M30 of work by students returning from their exchanges abroad, showcasing their experience and encouraging students and teachers to go abroad too. In addition to the projects mentioned in these pages, Erasmus+ funds have also enabled us to invite guest lecturers in 2023–2024: authors Hortense Raynal and Aurélie Olivier (FR) as part of The Living Library project led by Elke de Rijcke (Interior Architecture); comedians Émilie Azou and Antoine Michaëlis (FR) in the Comics bachelor program; the Tatanka collective (IT) for an illustration workshop; Maxime Matthys in Digital Arts; Bérénice Motais from Narbonne and Maïté Grandjouan (FR) in the BD–Publishing master's program. Two teachers also benefited from WBI mobility funds: Nicolas Prignot for a research project in Japan, and Erwin Dejasse for the implementation of an academic program dedicated to graphic storytelling at the Universidad Diego Portales in Santiago, Chile.



03 → 07.06.24

## International Workshop in Piacenza

erasmus+ project

Interior Architecture students in the First year Master's program in Built Heritage and Scenography took part in an international workshop organized as part of a BIP (Blended Intensive Programme, Erasmus+) project initiated by the Politecnico di Design di Milano (Polimi). The program, which brought together Polimi, the FH joanneum in Graz (Austria) and esa St-Luc Bxl, took place in Piacenza, near Milan, Italy.



© Nicolas Gyömréy

After several virtual meetings, the participants travelled to Piacenza for a week of intensive work. The study site, Casali Square, is a space on the urban periphery adjacent to the Palazzo Farnese, an unfinished Renaissance building. Currently occupied by a parking lot and a little-frequented covered market, the square is currently being reallocated by the municipality. Students were invited to propose innovative solutions for revitalizing the space, imagining new ways to navigate it and alternatives to existing projects. Some advocated the preservation and transformation of the covered market into a transitional space with new uses.

Five days of intense didactic activity, exploration of the city, international exchanges and dialogue with the municipality of Piacenza and its citizens.

Working in mixed international groups, the students collaborated not only in English, but also using graphics and gestures. This intense collaboration enabled them to develop coherent proposals in a short space of time. On-site immersion enriched their understanding of the place, its culture and local lifestyles, at the heart of a gastronomic region in northern Italy. Supervised by a team of 12 teachers, the 45 students were supported at every stage, from virtual preparations to on-site workshops. The results of the project, including all the proposals, can be consulted on a dedicated website.

To find out more:

→ <https://p4p-workshop.it/>



28 → 30.06.2024

## Graduates exhibit at Eleven Steens

event

In 2024, the graduates' exhibition was hosted in an emblematic venue for contemporary creation, located in Saint-Gilles, a stone's throw from esa St-Luc Bxl, just across the Place Morichar. Spread over several floors and offering vast glassed-in spaces, Eleven Steens is an alternative venue, a unique, independent platform for young artists, designers and craftspeople to meet with the local public of Saint-Gilles, the people of Brussels and, more broadly, a network of international collectors. The 2,000 m<sup>2</sup> raw-architecture setting provided the perfect setting to showcase the work of freshly graduated students. The logistical challenge was met by teachers and students, assisted by the talents of Thiébaud Grivel (a former graduate of the Master in Social Innovation Design program).

In 2024, we celebrated the careers of our graduates at Saint-Gilles, in a neighbouring landmark of contemporary design in Brussels.

The graduation ceremony took place in the main hall of La Maison du Peuple in Saint-Gilles. Several prizes were awarded this year. The three Managing Director's prizes were awarded to Caroline Van Schandevyl (Interior Design) for her project *La Capsule temporelle du Daily-Bul* (the Daily-Bul Time Capsule), to Juliette Escudé (Graphic Design) for her project *Temps mort* and to Louis Vidil (Master in Social Innovation Design) for *Nuits fauniques*. Two SCAM (*Société civile des Auteurs multimédias*) prizes were awarded to Élise Piette (Illustration) and Joaquim Guex (Comics – Publishing master). Julie Thorn (Interior design master) was awarded the MAD Brussels prize (Brussels platform for expertise in the fashion and design sectors).

# architecture d'intérieur

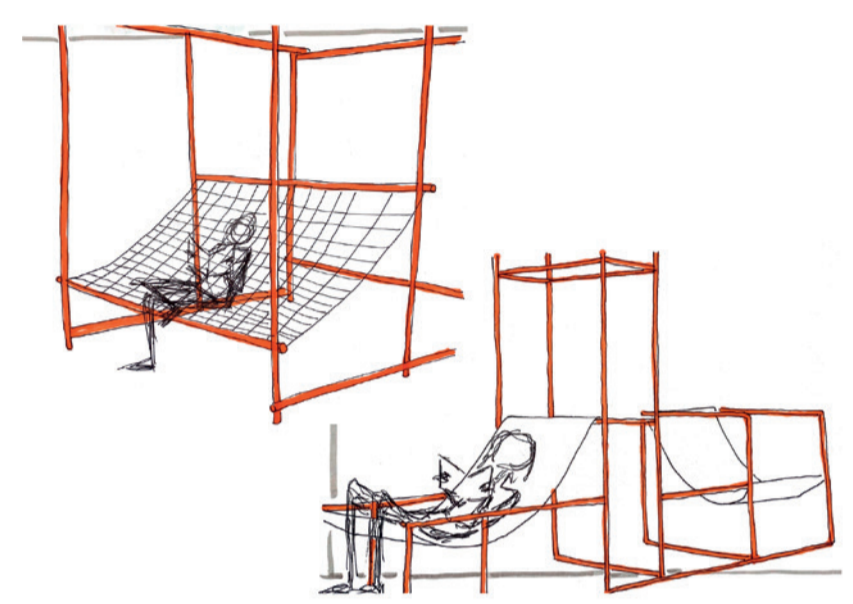


Le cursus Architecture d'intérieur forme des créateur·ices-concepteur·ices dans le domaine de l'architecture d'intérieur. Cette formation fournit les bases nécessaires à l'exercice d'une profession polyvalente et à responsabilités. Elle met l'accent sur l'exécution de tâches conceptuelles et créatrices, sur la transposition d'une idée, sur la réalisation de travaux de recherche et sur des missions qui exigent un haut niveau de technicité dans un contexte spatial existant ou à créer (restauration, réaffectation, rénovation, intervention dans l'espace public, scénographie).

Projet de fin d'études : Objet controversé et symbole de la fin des « trente glorieuses », la Tour de Reuze située à Dunkerque (Jacques Depelsenaire (BE), France, 1974) n'a jamais eu le succès espéré par ses développeur·ses. Que les habitant·es l'apprécient ou pas, cette tour fait bien partie du paysage urbain de Dunkerque... C'est dans ce contexte et à partir d'analyses poussées de la ville que les étudiant·es ont proposé leurs projets de fin de cycle. Dans un premier temps, ce projet a fait l'objet d'une recherche transversale avec les étudiant·es de 2<sup>e</sup> année, afin de déterminer un programme global pour la tour. Par la suite, les étudiant·es de 3<sup>e</sup> année ont travaillé individuellement sur une zone choisie de l'édifice.

**Nœud vivant**  
→ Coralie Jansen

Le programme propose un espace connectant les habitant-es de la tour grâce à un café, un *openspace*, un espace détente et une bibliothèque, favorisant l'échange entre les individus. L'identité se déploie telle un réseau de racines; une structure semblable à un échafaudage vient s'étendre dans l'espace. La structure en acier tubulaire assemble les différents aménagements. Un élément conçu à la base pour être placé provisoirement dans un espace habite le lieu de manière permanente. Un jeu de matérialité, de couleur et de lumière permet la mise en valeur de l'existant. La spatialité crée une harmonie avec le bruit généré par les usager-es.

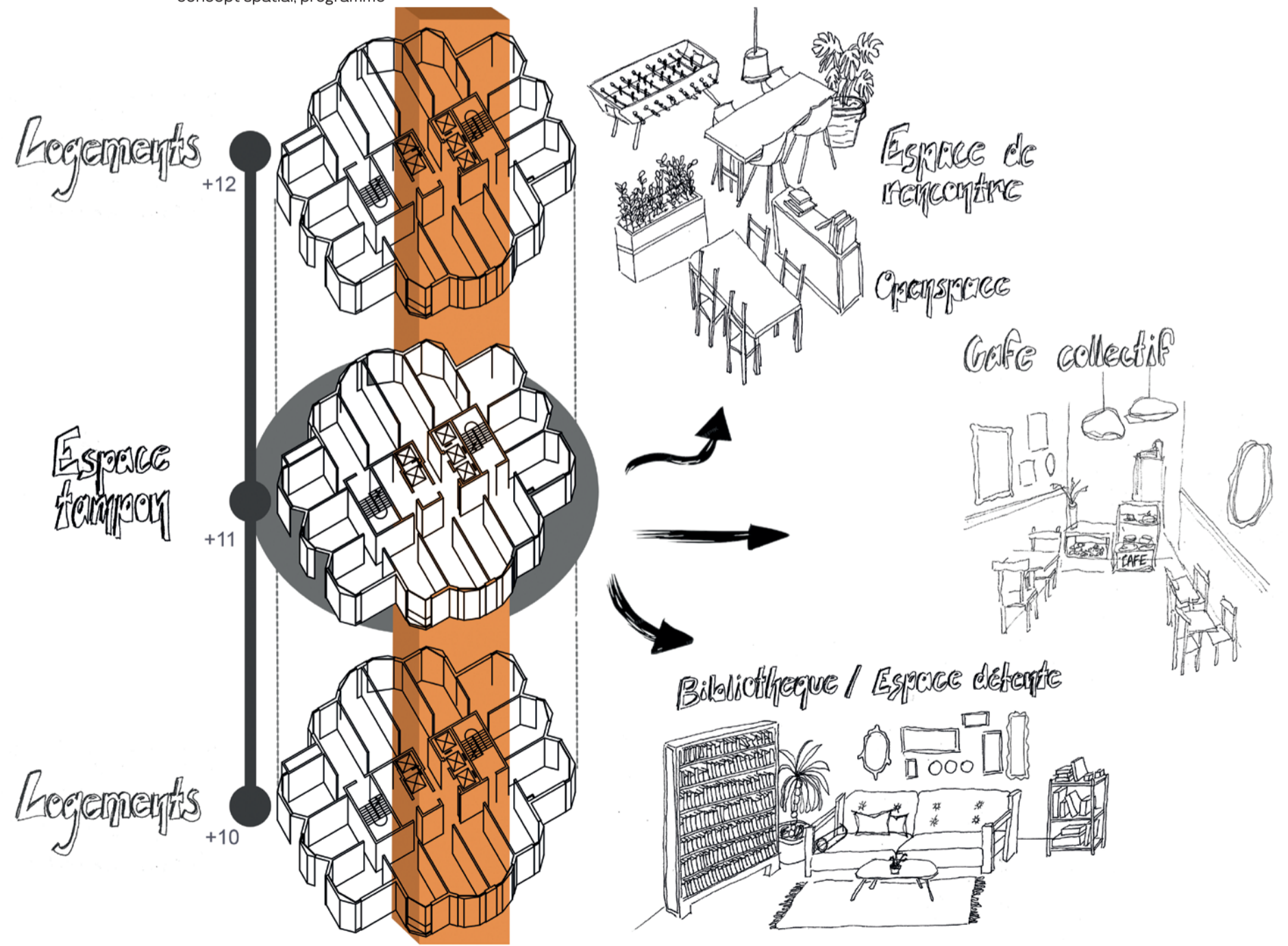


intention, intervention mobilier

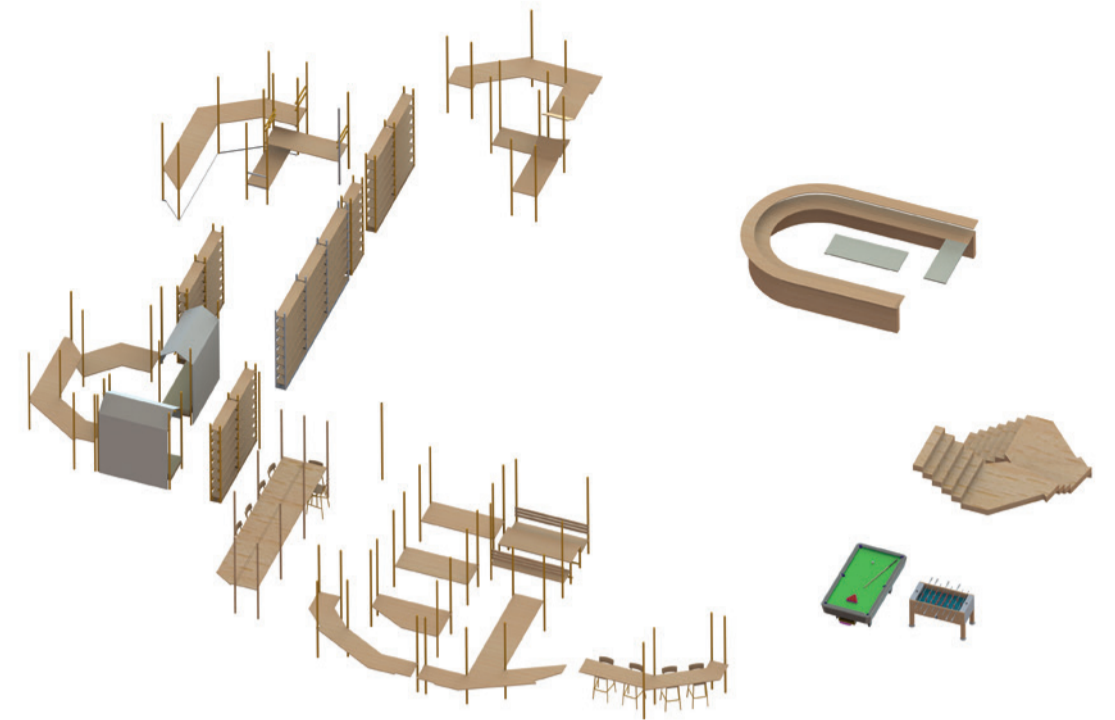


pour qui?, collage

concept spatial, programme



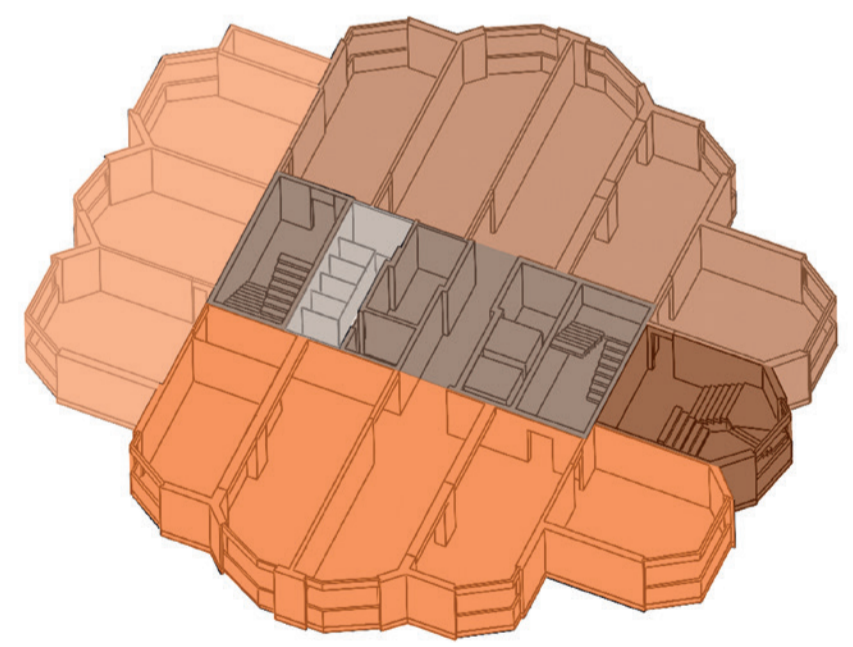
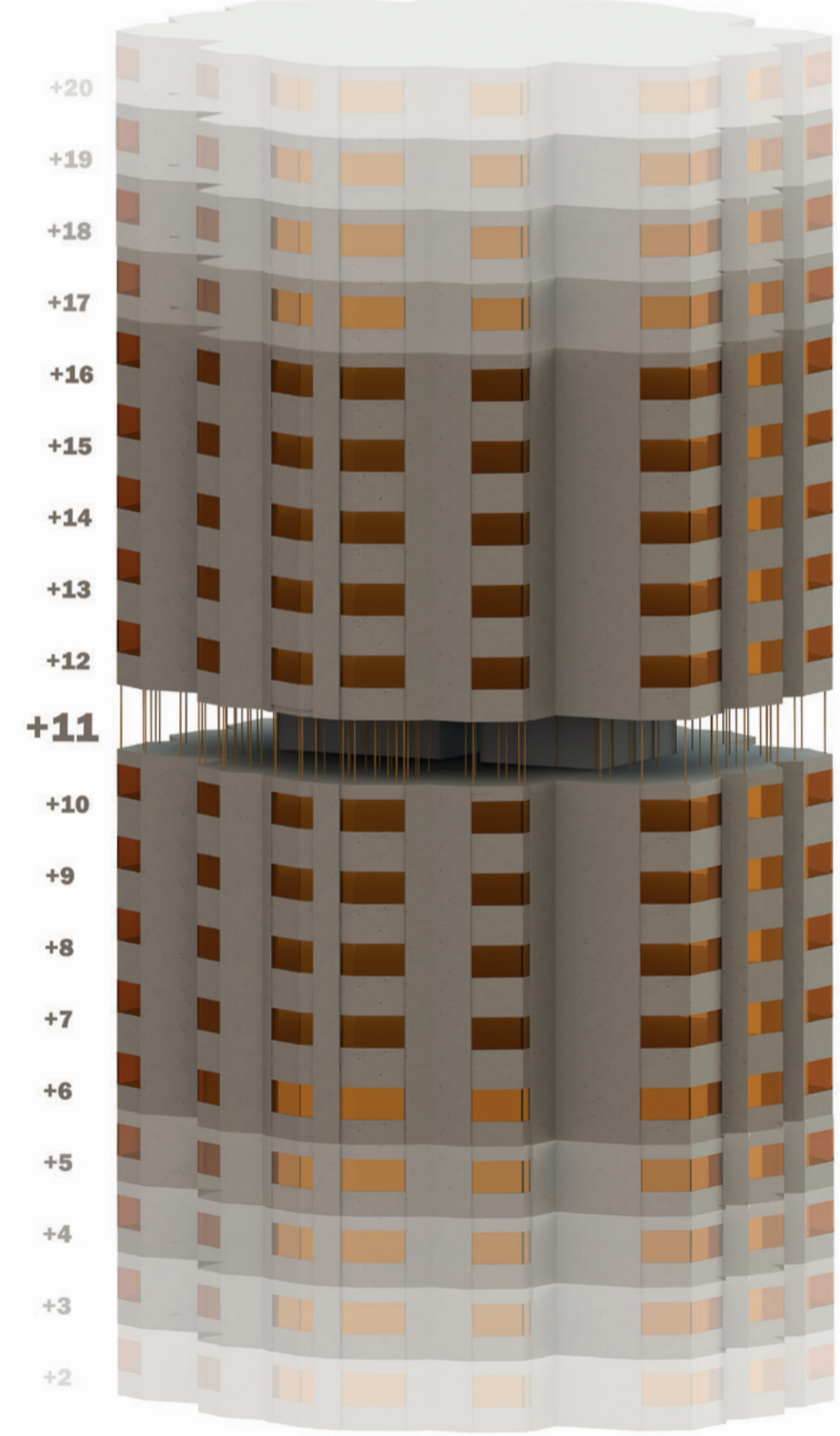
matériaux



axométrie éclatée

organisation spatiale

la tour, modélisation

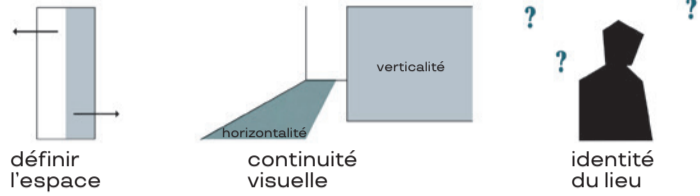


- espace enfants
- café / espace détente
- bibliothèque
- open-space
- circulation
- sanitaires

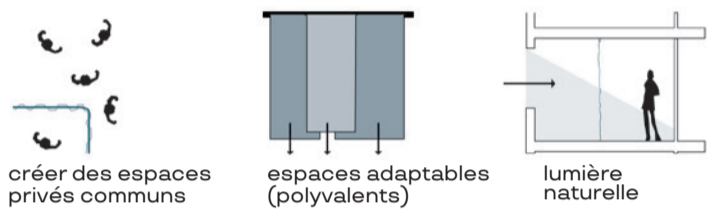
**Inter-Reuze**  
→ Marie Pignon

Projet intergénérationnel et social visant à unir les habitant-es de la ville autour d'activités de partage et d'échanges. Le concept spatial met en jeu la couleur pour définir les différents espaces, créer une continuité visuelle et donner une identité au lieu. Il exploite l'utilisation de cloisons amovibles en tissus sur rails coulissants pour créer des espaces adaptables, polyvalents et lumineux.

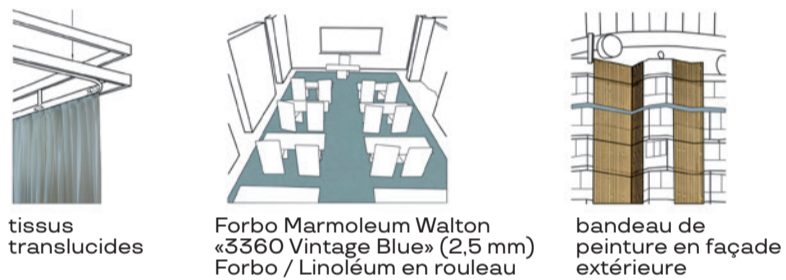
**CONCEPT COULEUR**



**CLOISONS EN TISSUS**



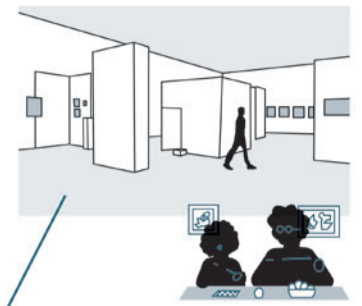
**MATÉRIALITÉ**



bibliothèque / ludothèque, salle de jeux, espace d'étude



atelier / salle d'exposition



appartement de 70 m<sup>2</sup> pour une personne âgée et un-e étudiant-e



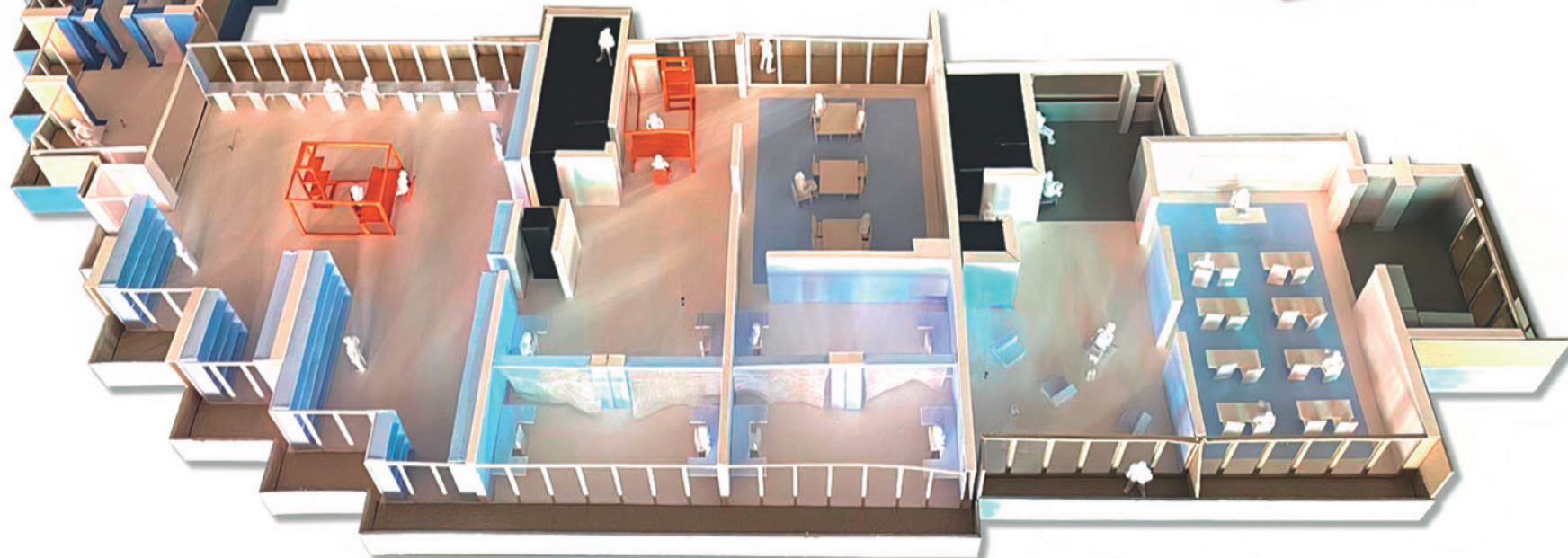
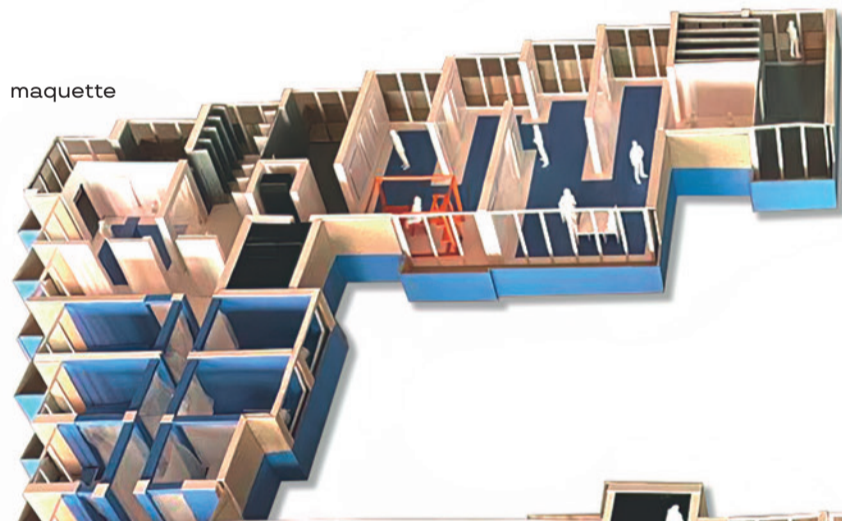
appartement familial de 70 m<sup>2</sup> pour couple avec un bébé



studio de 22 m<sup>2</sup> pour un-e étudiant-e



maquette



# Architecture d'intérieur master



Ayant pour vocation de former des créateur·ices / concepteur·ices dans le domaine de l'architecture d'intérieur, ce master a pour but de rendre l'étudiant·e capable d'intégrer et de développer de manière autonome les nombreuses compétences qui permettent d'analyser, d'évaluer et de concevoir des projets d'architecture d'intérieur. Il offre aux étudiant·es un parcours de recherche correspondant aux enjeux d'un enseignement supérieur des arts, avec une qualification engagée pour les arts de l'espace.

La formation articule l'atelier transdisciplinaire et les différents ateliers à finalité spécialisée – Espaces scénographiques et Patrimoine bâti –, et à finalité approfondie. Aucune règle, aucun sujet, thème ou projet imposés, mais des outils de connaissance et d'investigation à développer : maquettes, plans, dessins, livres, films, sons, performances, etc.

Avec ce que nous appelons le « mémoire d'atelier », nous poursuivons cette entreprise donnant la part belle à la création et aux questionnements critiques. Depuis cinq ans, nos jurys se déroulent dans des lieux qui incitent les étudiant·es à re-penser et à mettre en espace leurs propositions. En 2024, les étudiant·es ont présenté leur jury dans les bâtiments de La Mercerie, ancienne usine de mercerie et bonneterie reconvertie en centre créatif pour la scène artistique en plein cœur de Bruxelles-Ville.

**Bruxelles et Cape Town**  
→ Tifaine Di Domenico

Le projet se concentre sur deux cartes topographiques représentant les villes de Bruxelles et de Cape Town à l'échelle 1/25 000. Ces cartes illustrent la topographie avec une représentation tous les 100 mètres dans la réalité. L'altitude maximale à Bruxelles avoisine les 120 mètres, tandis qu'à Cape Town, elle atteint les 1000 mètres. Ces cartes permettent d'analyser et de comparer trois aspects principaux : l'échelle, la topographie et la géologie.

Dès mes premières recherches et expérimentations, j'ai été frappée par les différences d'échelle et de topographie entre ces deux villes. La géologie – au cœur de mon intérêt initial pour ce projet – était également un point central que je souhaitais explorer en profondeur.

Mon attachement à l'étude géologique de ces villes trouve sa source dans mon expérience personnelle. En effet, mon intérêt pour la géologie et les roches a émergé lors de mes premières explorations dans les différentes zones de Bruxelles, où j'ai collecté des échantillons. Cet intérêt était directement lié à mes travaux de mémoire (« À la roche-mère / Repenser l'habitat pour un environnement durable – les habitations en surface de, intégrées à, creusées dans la roche : une réponse aux enjeux écologiques contemporains? »). Cependant, au fil de mes recherches, il m'est apparu évident que représenter Bruxelles à travers la roche contrastait avec la réalité de ses sols, principalement composés d'argile et de sable.

Ce constat m'a amenée à étendre mon analyse géologique à Cape Town, une ville où j'ai résidé pendant plusieurs années et qui a contribué à nourrir ma passion pour les formations rocheuses. Cape Town possède une géologie plus marquée, en particulier avec la prédominance de roches emblématiques, ce qui a renforcé l'intérêt comparatif avec la situation à Bruxelles.

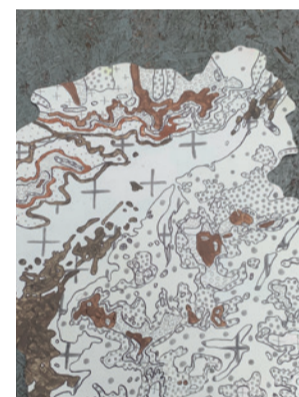


carte de Bruxelles, installation

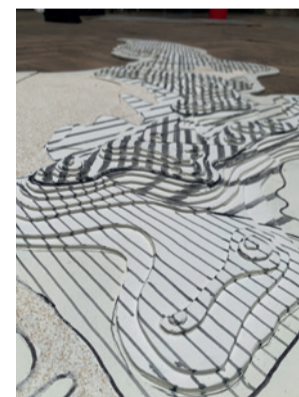


carte de Cape Town, installation

**Chaque carte met en évidence l'élément géologique le plus problématique pour la construction : le sable à Cape Town et l'argile à Bruxelles.**



carte de Bruxelles, détail



carte de Cape Town, détails

Mon approche cartographique de Cape Town s'est voulue plus créative. J'ai conçu une carte sous forme de puzzle, avec des pièces de tailles différentes, ce qui permet non seulement de faciliter son transport, mais aussi de représenter symboliquement les différentes étendues géographiques et les densités humaines de la ville. Cette variabilité dans les tailles des pièces illustre la diversité des espaces, mais aussi des populations qui y résident, soulignant ainsi les aspects socio-économiques de la région.

La carte de Bruxelles, quant à elle, se veut plus discrète au niveau des détails visuels et de la légende, mais elle conserve les informations essentielles.

Tout au long de ce processus, et dans l'esprit de cet atelier qui encourage l'expérimentation, j'ai pu tester plusieurs techniques et matériaux, comme la gravure sur différents supports, y compris la roche, ainsi que la découpe de bois. J'ai également travaillé avec des matières telles que le sable et l'argile, que j'ai teintées pour m'approcher des couleurs et textures existantes. Ce travail de recherche et d'expérimentation m'a permis d'explorer diverses manières de représenter ces éléments géologiques de façon artistique et technique. Finalement, j'ai opté pour des légendes faites de hachures, points et croix, en réminiscence des conventions graphiques apprises lors de notre formation, tout en conservant une approche minimaliste avec des cartes en blanc, rappelant l'esthétique des maquettes architecturales.

Enfin, chaque carte met en évidence l'élément géologique le plus problématique pour la construction : le sable à Cape Town, et l'argile à Bruxelles. Ces matériaux, bien que fondamentaux, représentent des défis techniques importants pour l'urbanisation de ces deux villes.

carte de Cape Town, processus



À travers ce projet, j'ai mis en lumière plusieurs points clés :

L'échelle : la superficie de Bruxelles est de 161 km<sup>2</sup>, avec une population de 1,2 million d'habitants, tandis que Cape Town s'étend sur 2455 km<sup>2</sup> pour 4,6 millions de personnes. Ces différences marquantes d'échelle influencent grandement la structure urbaine de chaque ville.

La topographie : les altitudes, les reliefs et les dénivellés sont des éléments fondamentaux qui impactent la manière dont les villes se développent et s'organisent.

La géologie : À Bruxelles, les sols sont principalement constitués d'argile et de sable, des éléments qui présentent des défis en matière de construction, tout comme à Cape Town où le sable domine également. Ces deux éléments géologiques, bien que différents, posent des difficultés similaires pour les infrastructures et le développement urbain.

**Ces matériaux, bien que fondamentaux, représentent des défis techniques importants pour l'urbanisation de ces deux villes.**



**From Follows Sight**  
→ Alexandra Holbrechts

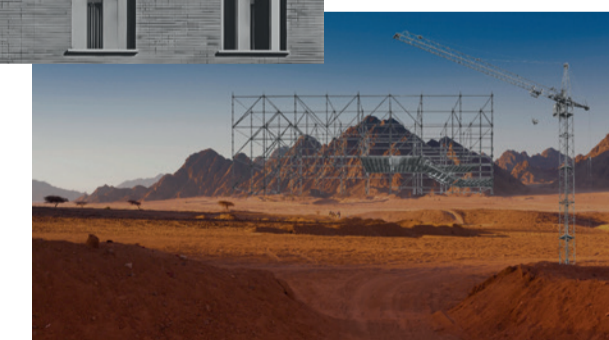
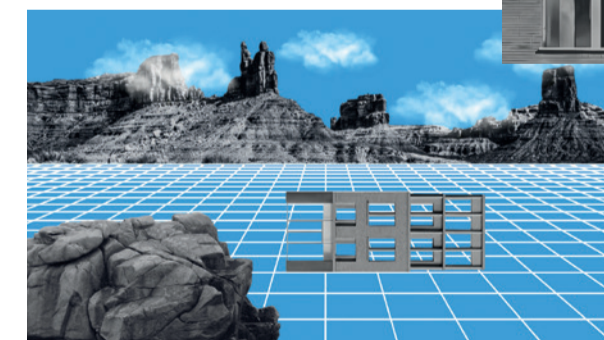
Souvent l'architecture est représentée d'une manière plate, droite, idéalisée et « extériorisante ». Ce projet se veut une critique de la standardisation et de la « fadeur » visuelle mais aussi de l'hégémonie de ce sens dans l'architecture, et, plus largement, dans la société. Une critique de l'aseptisation sensorielle de l'architecture. Il propose de jouer avec les perspectives et les points de vue que l'on nous impose dans la représentation architecturale, de jouer avec les codes visuels. De jouer avec les images que l'on nous soumet et bombarde constamment ; de les rendre presque absurdes, vivantes. De pousser jusqu'à son paroxysme le non-sens.



L'importance de la place du hasard dans le processus de création est manifestée, les sens sont mobilisés et intégrés. Le projet a pour but de procurer du mouvement, des sons, des bruits, de suggérer des odeurs mais aussi de générer l'envie de toucher, de caresser, de s'approcher, de reculer, etc. Toutes ces caractéristiques qui sont manquantes dans l'architecture et dans notre imagerie de consommation. Contrer l'aplatissement.

Deux modes de représentation sont utilisés dans le projet : le magazine et la vidéo. Ceci permet de varier les techniques mais aussi de laisser plus de place au sensoriel et à l'expérimentation. Il y a d'une part le collage papier avec ses textures, ses échelles imposées, ses effets de profondeurs, ses odeurs et l'envie du toucher qu'il génère ; et d'autre part, le collage numérique, qui déploie plus de liberté graphique et l'inclusion possible de sons, de bruits.

Le projet a pour but d'éveiller l'Homme, de le sortir de cet état blasé dont parle Walter Benjamin et qui est le résultat d'un bombardement constant d'images, de « sur-stimulation », dans notre société de consommation.



**Le projet a pour but d'éveiller l'Homme, de le sortir de cet état blasé dont parle Walter Benjamin et qui est le résultat d'un bombardement constant d'images, de « sur-stimulation », dans notre société de consommation.**

**Mapping Confinement. An Architectural Exploration of Prisons Around the World**  
 → Zinneb Mahria

J'ai réalisé un projet architectural sur le thème des prisons à l'échelle mondiale, avec pour objectif de questionner l'architecture carcérale contemporaine et d'en dévoiler les complexités. Pour ce faire, j'ai analysé des vues satellite de trente prisons situées dans divers pays, en déchiffrant leurs plans et en mettant en avant les géométries qu'elles révèlent. Certaines structures adoptent des formes classiques, tandis que d'autres, bien plus intrigantes, se distinguent par des compositions uniques.

Afin de mieux comprendre l'impact spatial de ces établissements, j'ai aussi réalisé des maquettes illustrant les superficies nécessaires au fonctionnement de ces prisons. Cela m'a permis de visualiser concrètement l'espace qu'elles occupent, mais aussi de souligner le décalage frappant entre la capacité officielle de certains pénitenciers et la réalité de leur surpopulation. En effet, beaucoup de ces structures dépassent largement leur capacité maximale, ce qui soulève des questions sur la gestion de l'espace et le respect des normes humaines.

Mon étude ne s'est pas limitée aux prisons encore en activité; j'ai également exploré des établissements historiques qui ne sont plus en fonction aujourd'hui. Ces anciennes prisons, souvent devenues des musées ou des cafés, témoignent d'une transition fascinante. Je les ai représentées en blanc, symbolisant leur réhabilitation et leur ouverture actuelle au public. Elles possèdent généralement une architecture remarquable, soit en raison de leurs dimensions, soit pour leur importance historique.

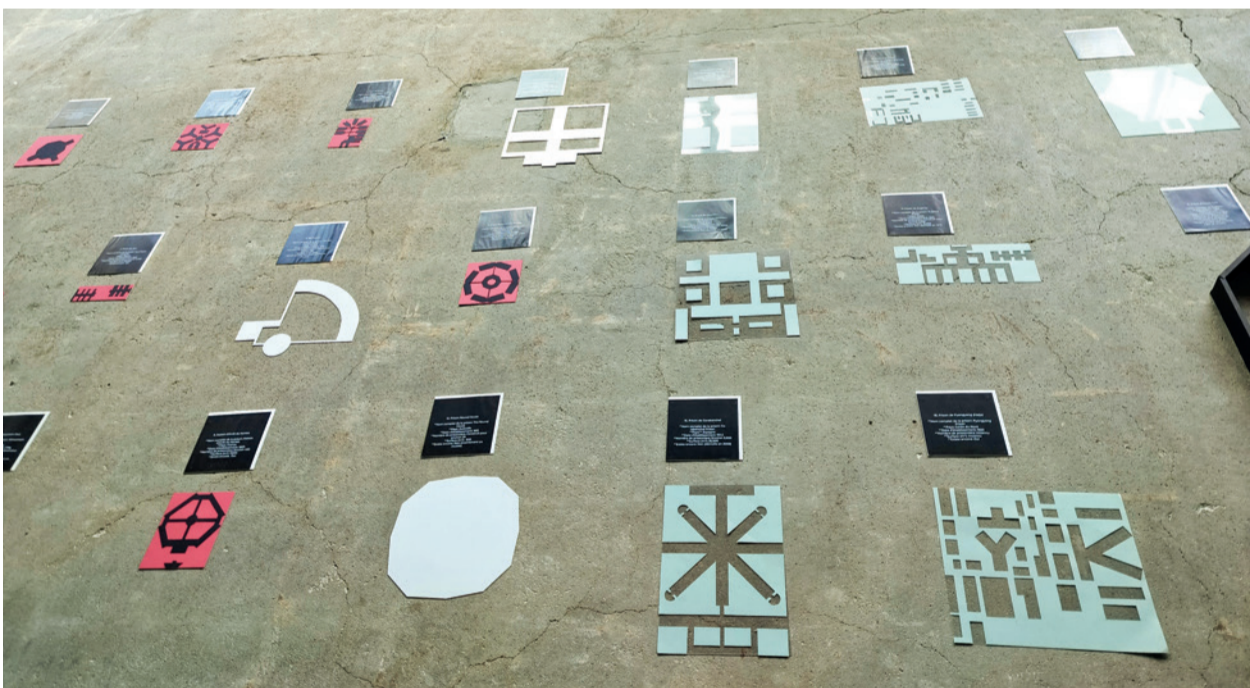
En revanche, certaines prisons ont été complètement démolies, effacées de nos paysages pour diverses raisons. Pour ces «prisons transparentes», j'ai décidé de laisser une marque discrète dans mon projet, symbolisant leur absence mais aussi leur mémoire. Il est crucial, à mes yeux, de valoriser la réhabilitation des monuments historiques afin de leur offrir une nouvelle vie. Enfin, j'ai représenté en rouge les prisons qui sont toujours en activité aujourd'hui. Pour certaines d'entre elles, il a été particulièrement difficile de trouver des vues satellite en raison des restrictions d'accès. Cependant, j'ai tenté de déchiffrer leurs plans au maximum afin de susciter une réflexion architecturale et sociale sur l'univers carcéral actuel. Mon projet cherche ainsi à faire écho aux tensions et aux enjeux contemporains liés à ces espaces de confinement.



vue installation jury à La Mercerie

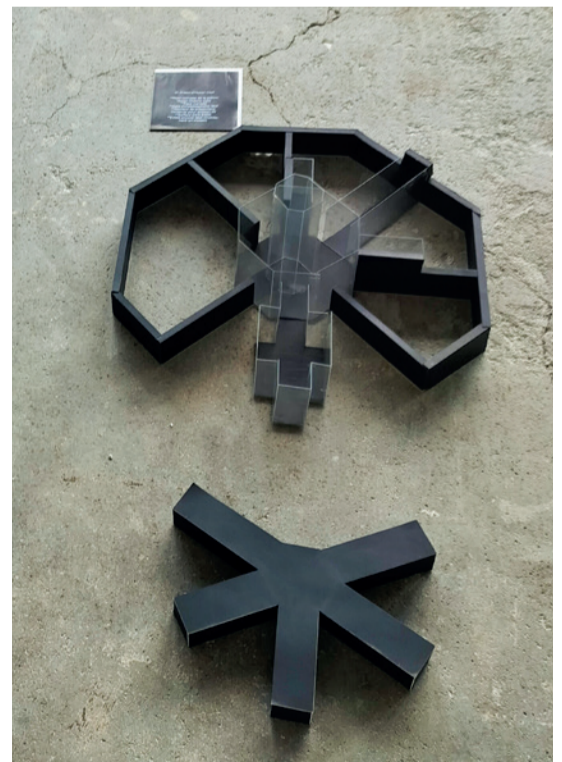
**Le projet a pour objectif de questionner l'architecture carcérale contemporaine et d'en dévoiler les complexités. Pour ce faire, il analyse des vues satellite de trente prisons situées dans divers pays, en déchiffrant leurs plans et en mettant en avant les géométries qu'elles révèlent.**

vue installation



détail, installation

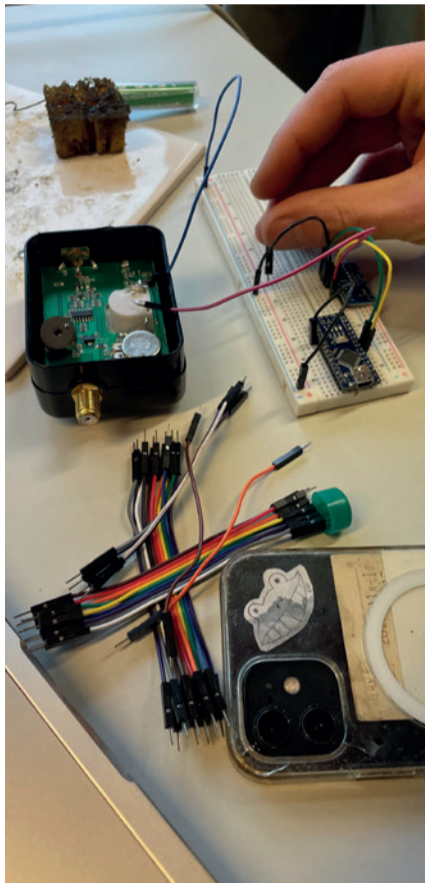
détail, maquette



détail, maquette



# arts numériques

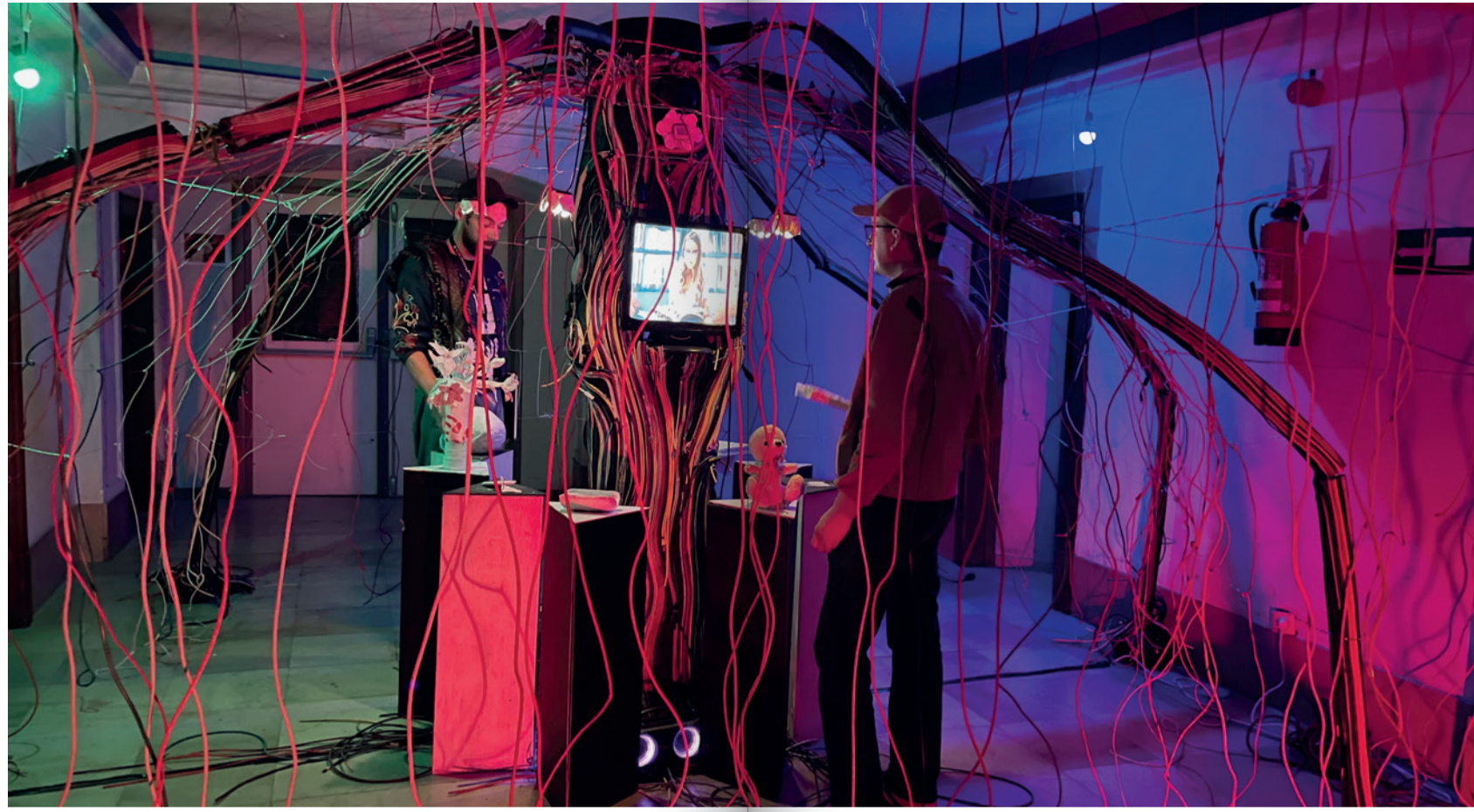
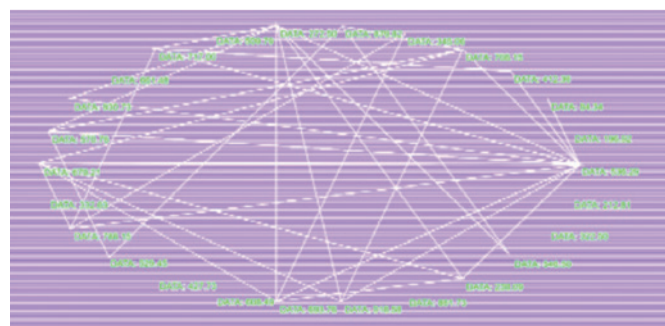
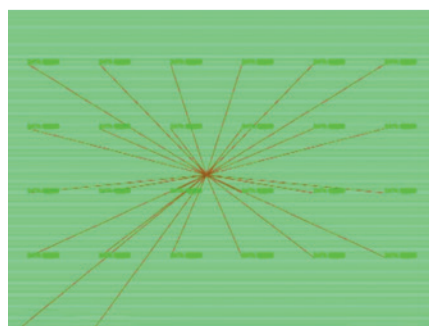
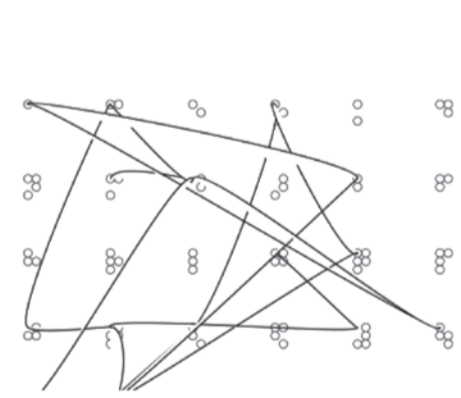


Arts numériques est un cursus transdisciplinaire qui s'intéresse à un ensemble varié de disciplines, telles que l'image numérique (2D et 3D), l'animation, le jeu vidéo, l'art du code et l'électronique. Tout au long de ces trois années de formation, nous visons à fournir aux étudiant·es une panoplie d'outils, tant techniques qu'intellectuels, mis au service de la recherche, de l'expérimentation et de projets portés par un propos narratif au sens large. Refusant d'être confiné·es à une grille de pixels, nous encourageons les étudiant·es à s'affranchir de l'écran et à projeter le numérique dans l'espace, à le matérialiser au travers de dispositifs physiques et interactifs. Au-delà de l'outil et de son utilisation, nous stimurons également l'adoption d'une attitude éclairée, citoyenne et critique vis-à-vis de la place et du rôle qu'occupe la technologie numérique au sein de la société contemporaine.

La collaboration étant souvent au cœur des pratiques artistiques numériques, nous engageons les étudiant·es de dernière année dans la conception et le développement d'une expérience visuelle narrative qui a recours à l'image, à la programmation et à l'interactivité comme moyen d'expression. Ce projet de fin d'études, réalisé par groupe de deux ou trois étudiant·es, s'inscrit lui-même au sein d'une exposition collective, intitulée en 2024 « Faim de siècle ».

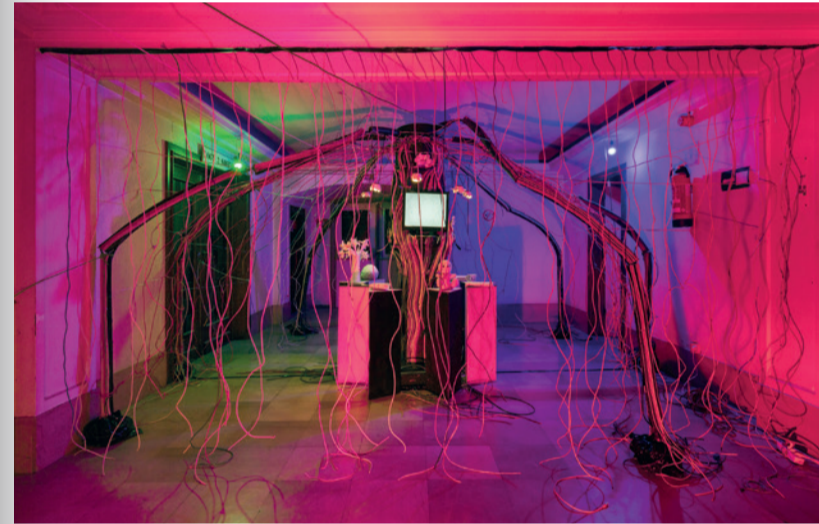
**Résonance**  
→ Emma Lannoo-Bourton, Namata Levert, Cristina Chiniac

Toute technologie suffisamment avancée est indiscernable de la magie, prophétisait Arthur C. Clarke. Dans cette continuité, *Résonance* est une collection de machines, de bruits, de déchets sonores et visuels revêtus d'un caractère sacré mettant en scène une tentative de communion avec des entités divines.



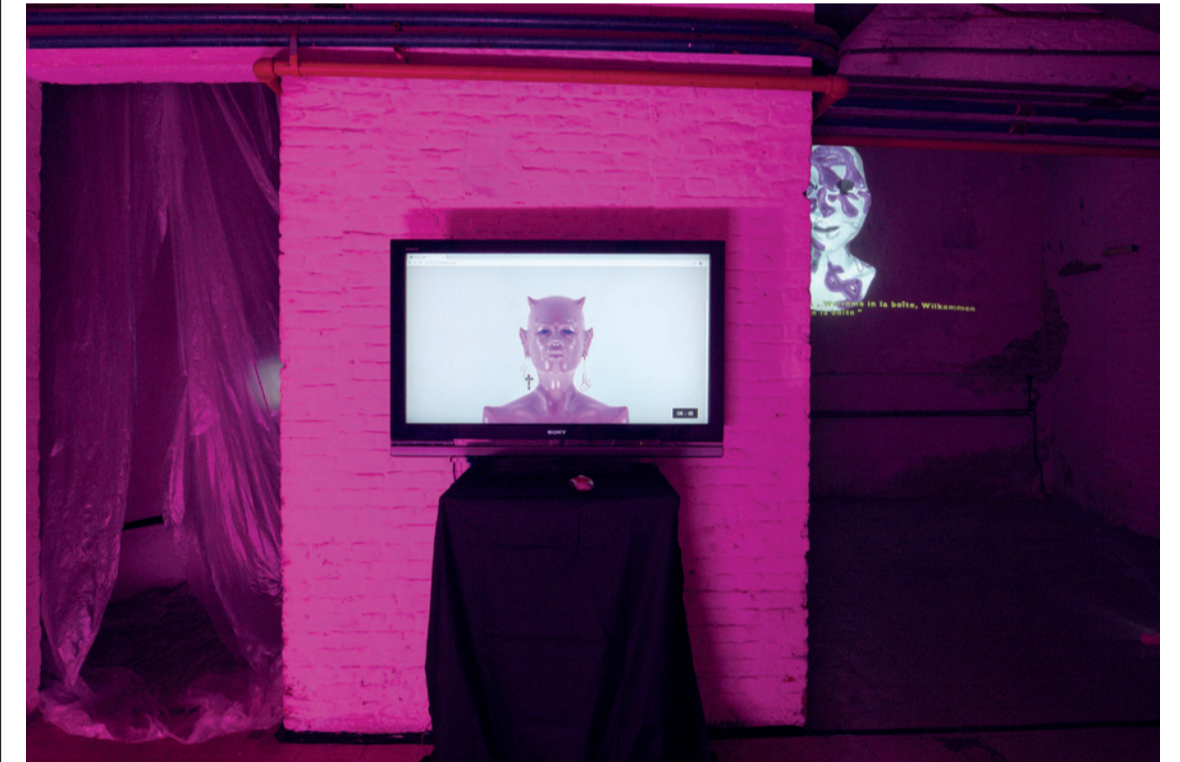
**Doomed**  
→ Theodora Ravasila, Marta Gosek, Akif Türkel

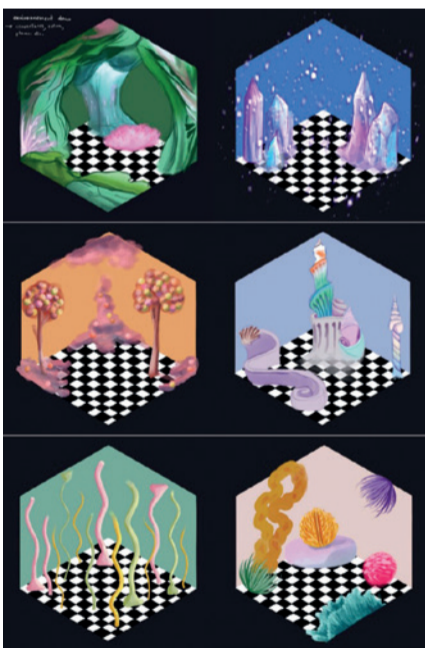
*Doomed* est une archive contenant une sombre vérité sur l'isolement créé par les intelligences artificielles. C'est le tombeau d'un imaginaire.



**La Boîte**  
→ Ninon Quéral-Gérard, Noah Destrée

Dans la *start-up nation*, le produit c'est toi. Chacun-e est dans *La Boîte*. Photographié-e, scanné-e... tes intentions sont précalculées, ton alter ego digital est une ressource confisquée, arrachée à ton corps physique. Où est passée la primauté de l'organique?





**CUBEnigma**

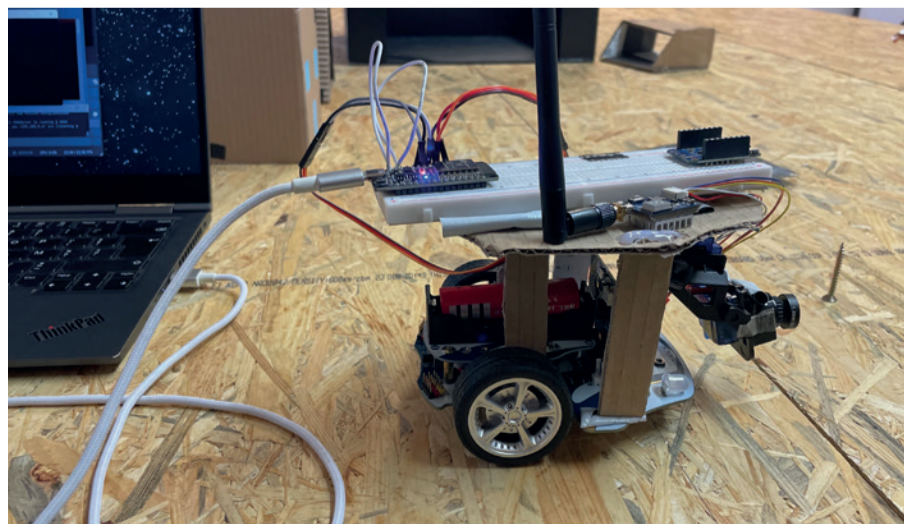
→ Camille Stocq, Julien Labiste, Reneta Hristova

La quête technologique d'un monde virtuel parfait a mal tourné. CUBEnigma est une expérience narrative et ludique qui met en relation deux joueur-ses collaborant chacun-e de leur côté de la réalité.

**Humanitea**

→ Basile Masson, Louis Civilio, Romain Lefèbvre

Humanitea c'est l'envers de la société du spectacle, c'est une parodie sucrée immersive, le cinéma dans l'écran, la douceur gourmande de repousser les limites de la consommation.



# bande dessinée – éditions



Ce cursus propose un enseignement graphique au service de la narration. Il s'agit d'apprendre aux étudiant·es la maîtrise des processus d'élaboration du texte et de l'image, afin de les aider à devenir des auteur·ices de bande dessinée capables de poursuivre leur évolution de manière autonome.

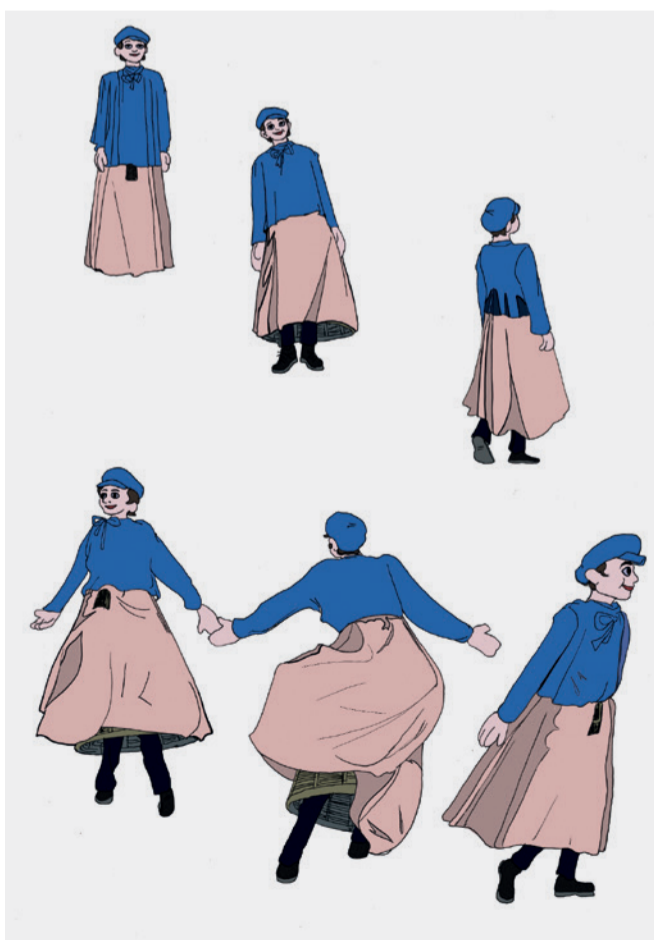
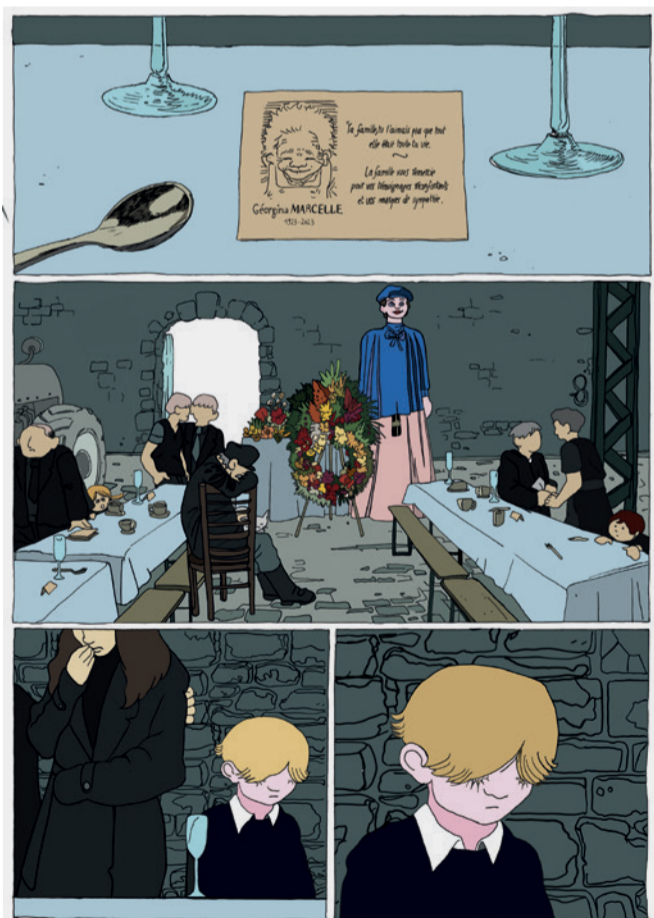
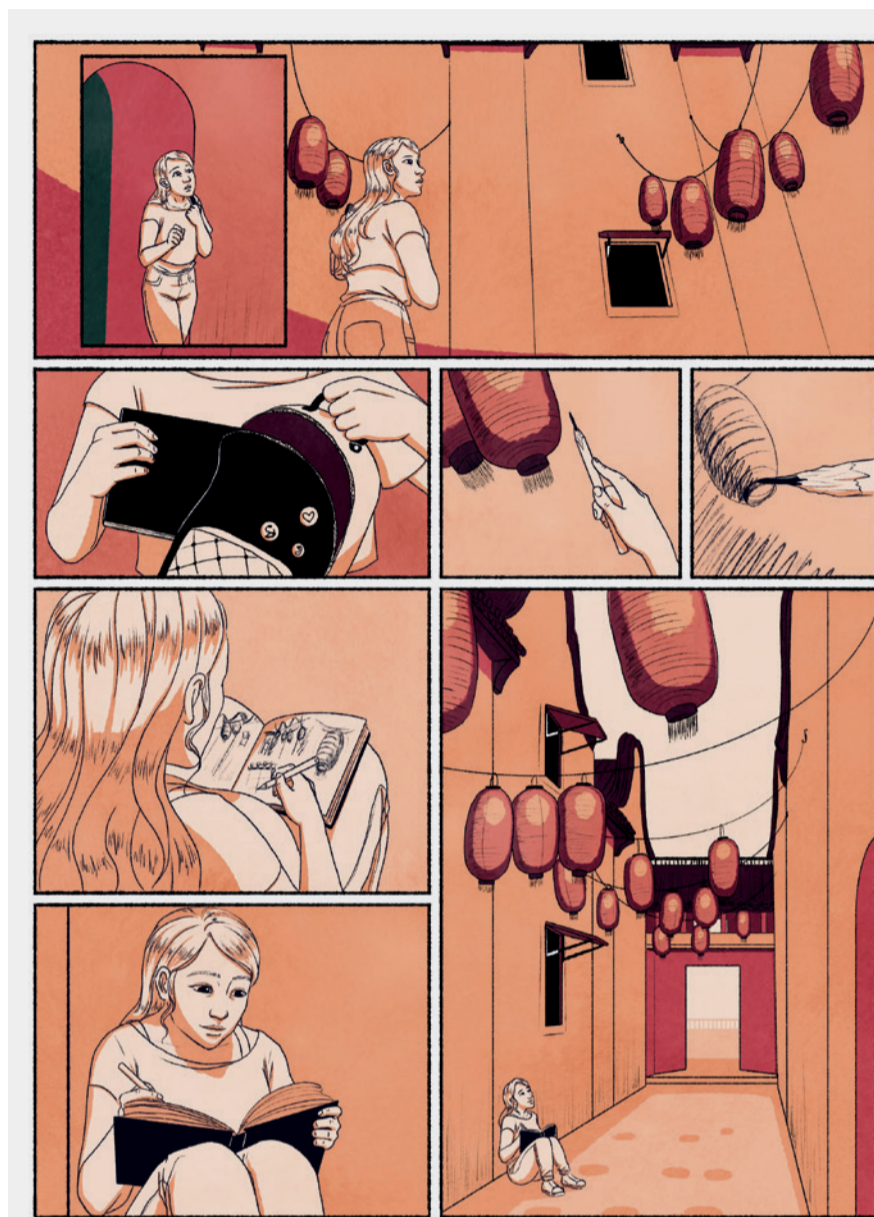
L'apprentissage du premier cycle vise une maîtrise des règles de la narration et du récit, des techniques de représentation et d'édition. Il s'agit aussi d'amener les étudiant·es à affiner leur regard sur le monde afin de nourrir leur créativité et d'affirmer leur autonomie. Cela suppose un élargissement de la formation par l'approche de champs disciplinaires connexes (illustration, peinture, dessin d'animation...). Un profil de formation a été déterminé à partir de la notion d'« auteur·ice complet·ète », maîtrisant la narration et l'image (« dessiner des mots et écrire des images »), dans une perspective éditoriale, tout en étant capable de s'adapter à des débouchés débordant le cadre spécifique de la bande dessinée.

Projet de fin d'études : Récit d'une histoire vécue par l'auteur·ice ou vécue par un·e proche. Cette histoire peut être relatée de manière autobiographique. Elle peut également être transposée sous forme de fiction avec des modifications de contexte et d'époque.





de gauche à droite, de haut en bas  
**Lignes de fuite** → Marie Noppe  
**Bridée** → Carole San Martín Y Gomez  
**Sans titre** → Gabriel Debacker

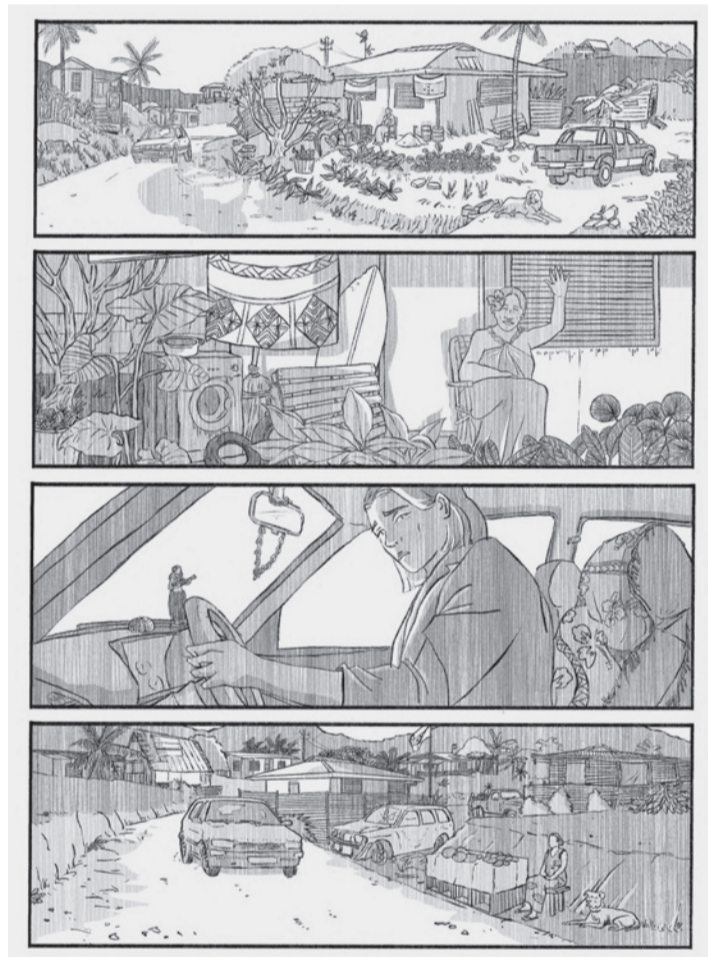
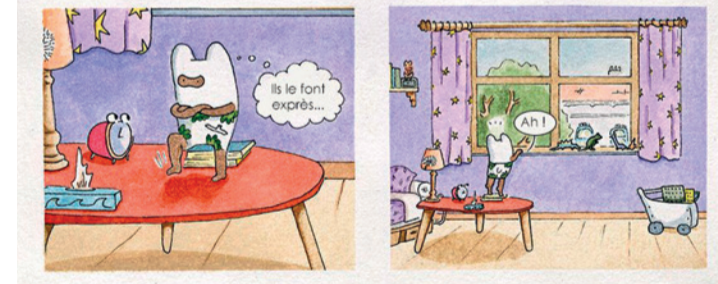


# bande dessinée – éditions master



Un profil de formation a été déterminé sur les deux cycles à partir de la notion d'auteur·ice, c'est-à-dire qui maîtrise la narration et l'image («dessiner des mots et écrire des images»), dans une perspective éditoriale, tout en étant capable de s'adapter à des débouchés dépassant le cadre spécifique de la bande dessinée. L'apprentissage dispensé en master amène l'étudiant·e à se réapproprier le processus d'élaboration d'une bande dessinée, voire à le transgresser, pour enrichir son vocabulaire personnel. Par ailleurs, il l'aide à se positionner dans le champ de l'histoire et de l'actualité de la bande dessinée ainsi que de la création artistique en général.

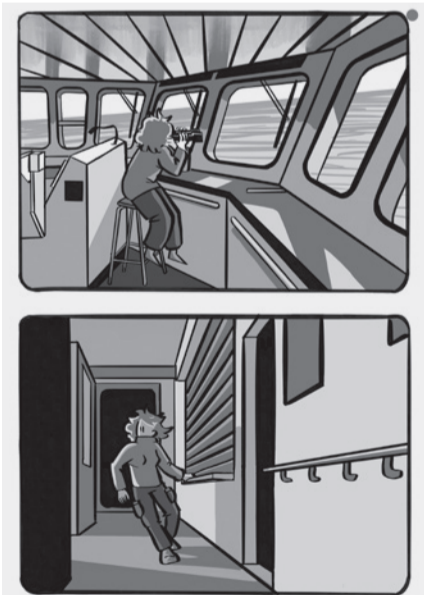
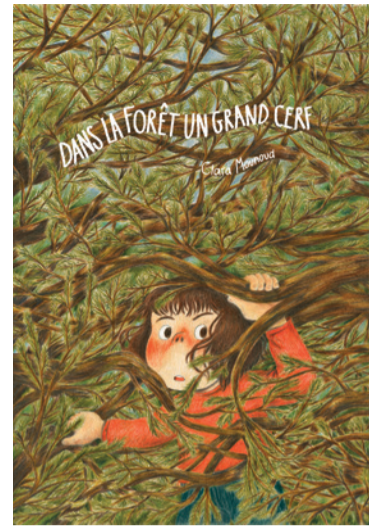
Le master BD-E propose, d'une part, une finalité approfondie organisée en partenariat avec l'Université libre de Bruxelles (Faculté de Philosophie et Sciences sociales, Faculté de Lettres, Traduction et Communication) et en collaboration avec l'erg (École de recherche graphique), qui se donne pour objectif de dispenser une formation à la recherche réflexive sur la pratique artistique et spécifiquement de la bande dessinée, notamment en vue de l'accès au doctorat en art et sciences de l'art. D'autre part, le master BD-E, propose une finalité spécialisée, «Création et Diffusion». Cette finalité questionne toutes les formes de diffusion de la bande dessinée en tant que partie intégrante du projet artistique (fanzine, micro-édition, édition en ligne, mise en espace, accrochage, performance, etc.).



de gauche à droite, de haut en bas  
Éclatax → Noémi Rivière  
Laisse-moi entrer → Chloé Van Ackeleyan  
Le Brocoli → Olivia Bécart  
Doudou moelleux → Rosalie Mascart  
Perle acide → Wolfgang Brun  
Songs of a Fish and Chips Girl → Astrid Anquetin  
La Gardienne → Candie Allard



de gauche à droite, de haut en bas  
Moé le lézard → Maxime Schertenleib  
Our Bedroom After the War → Ju Feroumont  
Go! Fighting Princess! → Camille Rousset  
Les Jeux du bar → Manon Barichard  
Abusé les fjords → Anaëlle Schang  
Ça ira mieux demain → Fanette Huylenbroeck  
Les Années à venir → Shirley Franckx  
La Faille → Gabriel Hoët  
Sans titre → Léo Hulin-Bertaud



de gauche à droite, de haut en bas  
**Réarmement démographique** → Jeanne Gauffillier  
**L'Agneau** → Julien Champy  
**Dans la forêt un grand cerf** → Clara Mounoud  
**Le Chant du bitume** → Mathilde Boucher  
**Amours** → Juliane Remy  
**La Quête de l'épée maudite** → Chris Courteille  
**Quand viendra l'automne** → Anna Couesnon  
**Des ronds de serviette pour l'Antarctique** → Daphné Laure

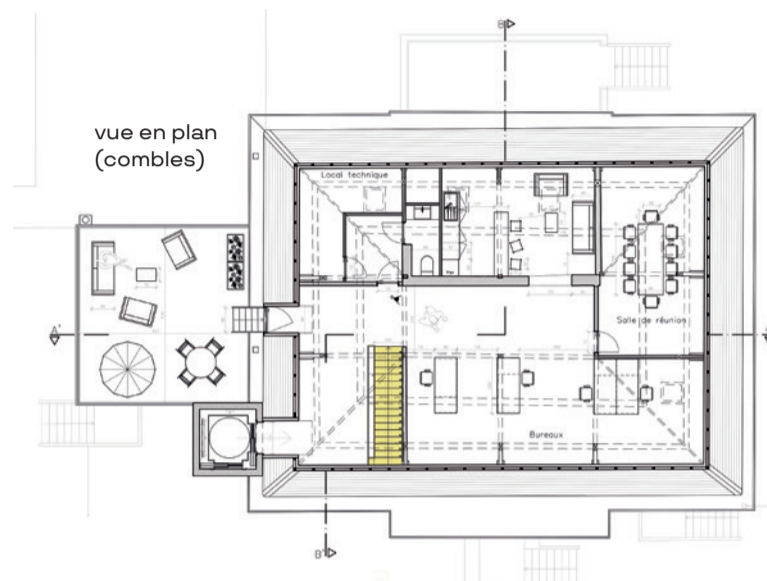
# création d'intérieurs



vue 3D



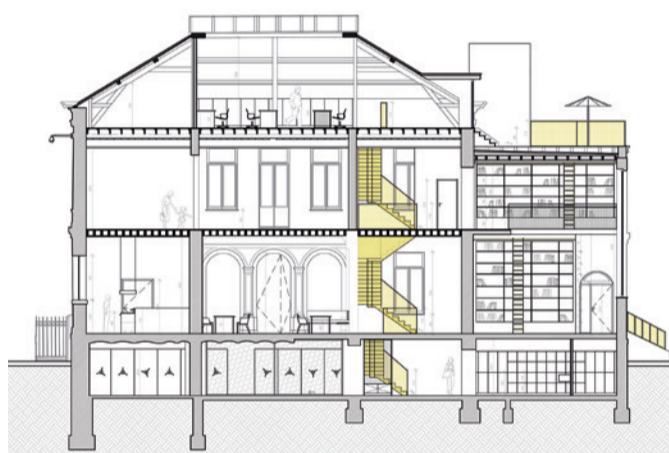
élévation nord-est



vue en plan (comble)



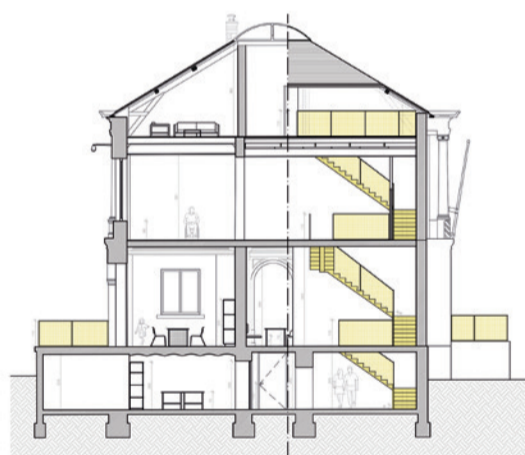
vue 3D



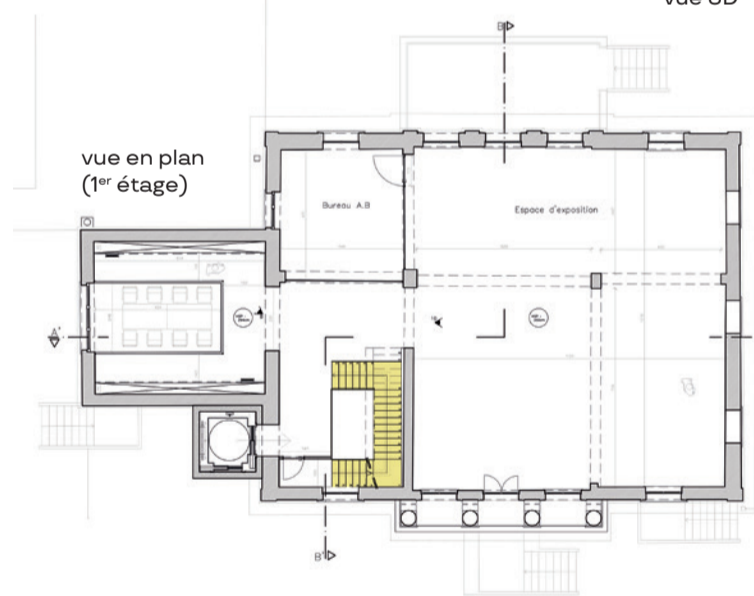
coupe A-A



vue 3D



coupe B-B



vue en plan (1er étage)

Cette formation a pour but de répondre de manière créative à des commandes d'aménagements d'espaces intérieurs privés et publics. Une connaissance approfondie des espaces permet de les optimiser en optant pour des choix adaptés aux situations rencontrées. L'étude de paramètres spécifiques tels que la volumétrie, les matériaux, la lumière, la couleur... amène l'étudiant-e à placer l'être humain et son activité pluri-sensorielle au centre des préoccupations du projet.

Projet de fin d'études : Aménagement du château Gilson à la Louvière, d'une superficie au sol approximative de 320 m<sup>2</sup>. Le projet a pour but d'accueillir le Centre Daily-Bul & C<sup>o</sup> (mouvement surréaliste belge de La Louvière) en permettant de répondre aux besoins actuels de l'institution par l'aménagement d'espaces de stockage, d'archivage et de lieux d'exposition ouverts au public.

**Le Château in-conscient**  
→ Lucie ColFs

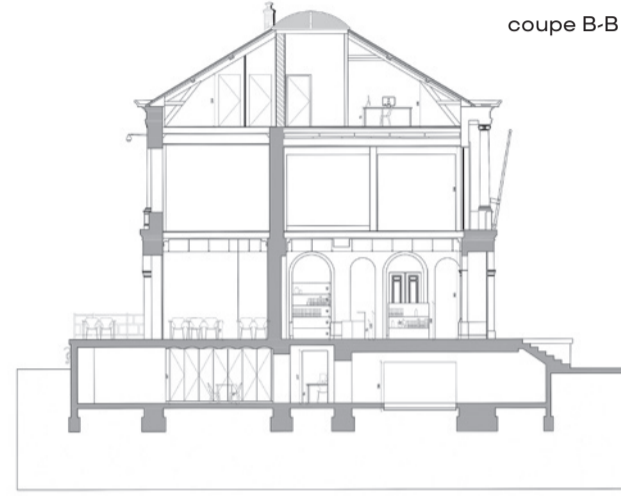
La pensée Bul est une aventure littéraire innovante, mêlant humour, impertinence et surréalisme pour offrir une alternative ludique et non conventionnelle aux voies classiques de la littérature. Elle cherche à surprendre et à libérer l'imagination, invitant à une exploration continue des possibilités littéraires. En tant qu'architecte d'intérieur, je m'inspire des surréalistes et j'associe ici l'imaginaire et l'inconscient pour permettre également au visiteur de s'utiliser son imagination afin de vivre une expérience unique et personnelle.



vue 3D

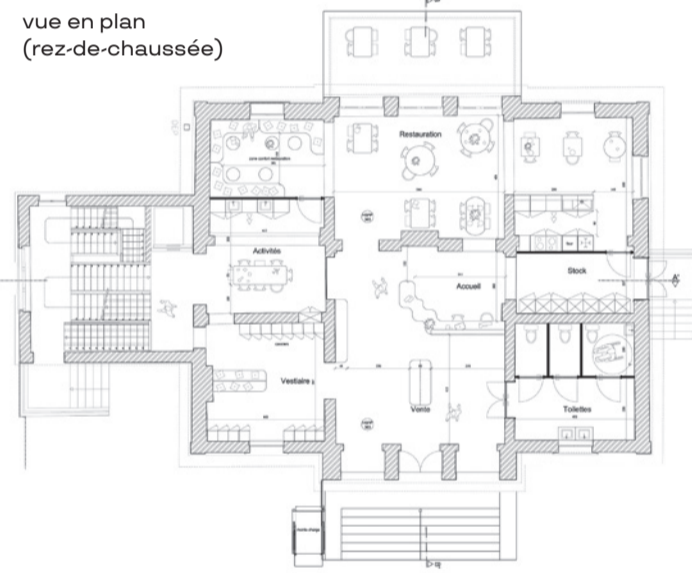


vue 3D



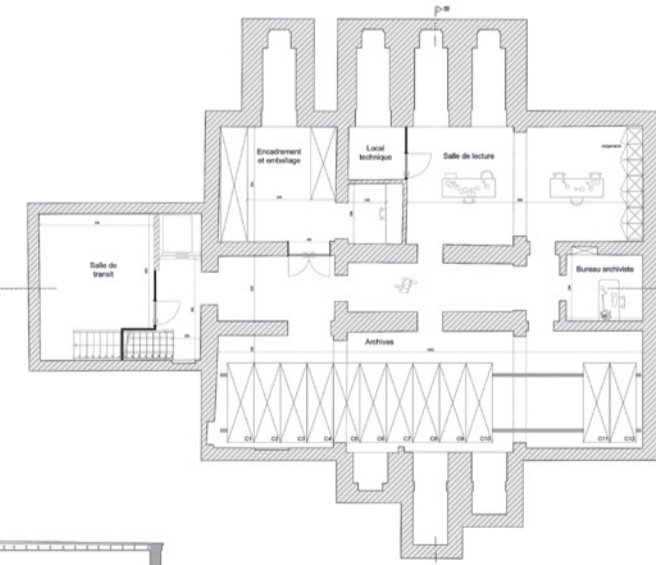
coupe B-B

vue en plan (rez-de-chaussée)



vue 3D

vue en plan (sous-sol)



vue 3D

coupe A-A

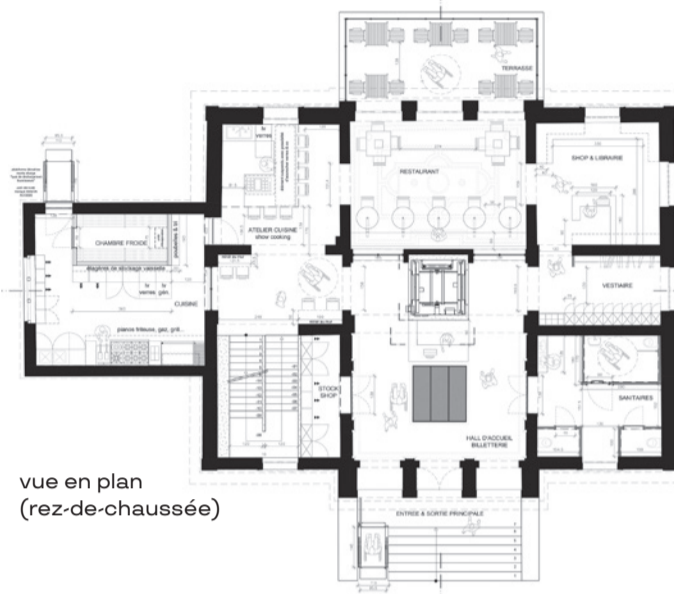


vue 3D

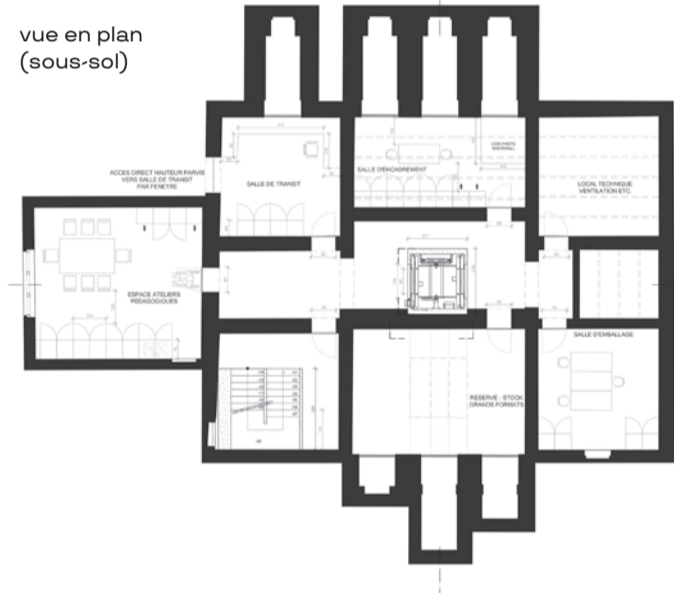


**Conserv'Action Surprenants Frigorifiques**  
→ Lena Kinn

La pensée Bul permet de découvrir un monde où les mots et les images nous emmènent en dehors de sentiers battus de la littérature, c'est pourquoi j'ai décidé de jouer avec le double sens du verbe « conserver », qui s'emploie en gastronomie mais aussi en muséologie et en archivage. *Les Surprenants frigorifiques* vise à créer un lieu où patrimoine, archives, expositions temporaires et pensée Bul se rencontrent dans un cadre éducatif un brin surréaliste.

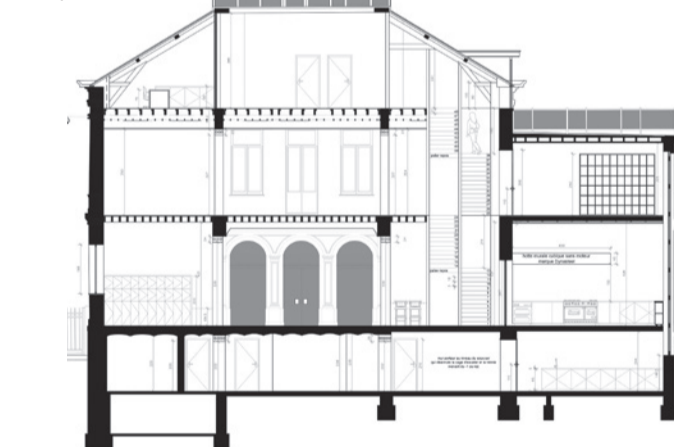


vue en plan (rez-de-chaussée)



vue en plan (sous-sol)

coupe A-A



coupe B-B



vue 3D



vue 3D



vue 3D



vue 3D

**La Capsule temporelle du Daily-Bul**  
→ Caroline Van Schandevyl

Le concept de la *Capsule temporelle du Daily-Bul* vise à mettre en avant l'avant-garde, l'innovation et l'originalité de ce courant artistique. L'idée repose sur une fiction : dans les années 60, le Daily-Bul a lancé une fusée dans l'espace pour capturer l'essence de cette époque en embarquant divers objets emblématiques. Après un voyage temporel, la capsule est revenue en 2024 au château Gilson, ramenant un trésor d'informations et d'artefacts précieux. Le musée adopte un style rétro-futuriste inspiré de la science-fiction des années 60, créant une atmosphère propice à l'apprentissage et à la découverte. Ce cadre unique stimule l'imagination et renforce le sentiment d'immersion dans l'Histoire.



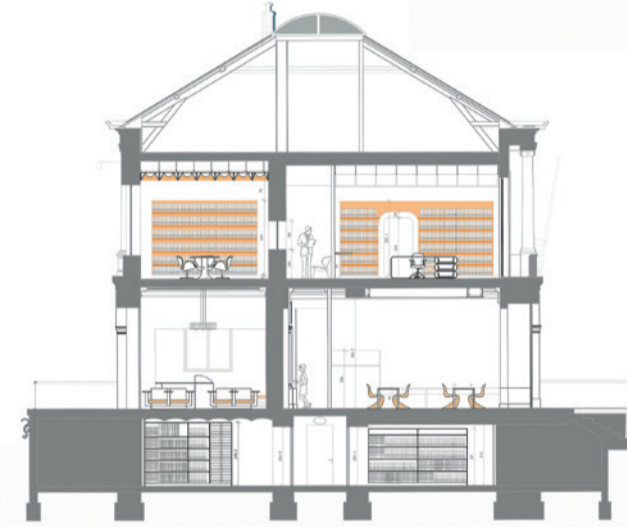
vue 3D



vue 3D



vue 3D



coupe B-B



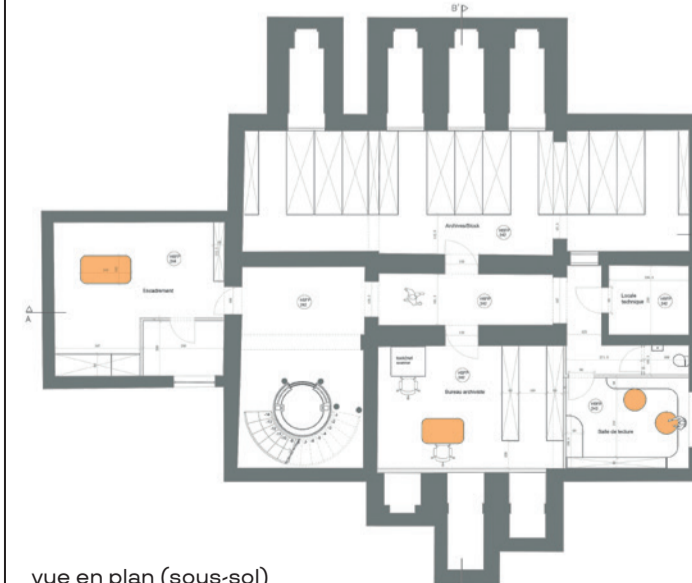
vue 3D



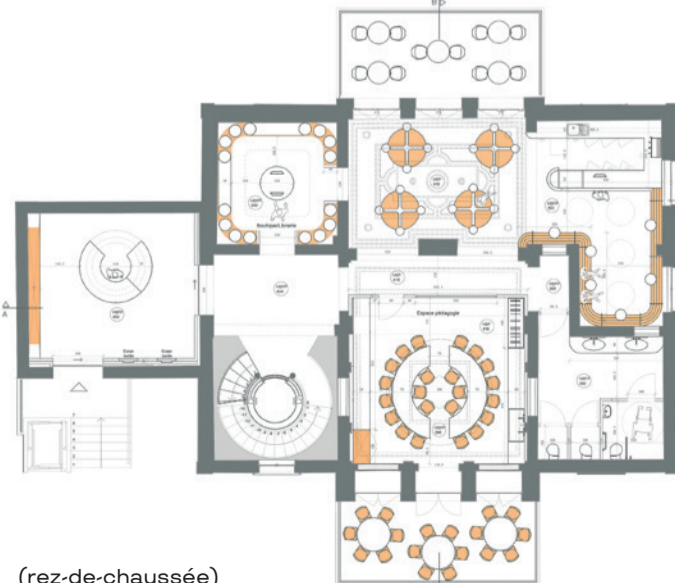
vue 3D



vue 3D



vue en plan (sous-sol)



(rez-de-chaussée)

**Daily / Délit**  
→ Sarah Evrard

Le projet joue sur deux espaces en tension, articulés autour du jeu de mot sonore «Daily (jour) / Délit». La partie *Daily* comprend des espaces calmes et apaisants principalement destinés aux travailleur-ses, incluant des bureaux, une zone de repos, une salle de transit, une salle de réunion et une salle de lecture. Cependant quelques espaces sont également accessibles aux visiteur-ses, tels que la cafétéria, la librairie/bibliothèque et la boutique. La couleur verte domine dans cette partie, en référence au logo escargot du Daily-Bul. La partie *Délit* accueille les visiteur-ses, tels des délinquant-es, avec un couloir sombre aux murs abimés, parsemé de lasers rouges et de caméras de surveillance. Les salles d'exposition présentent un espace à la sécurité renforcée où les œuvres semblent hors de portée.



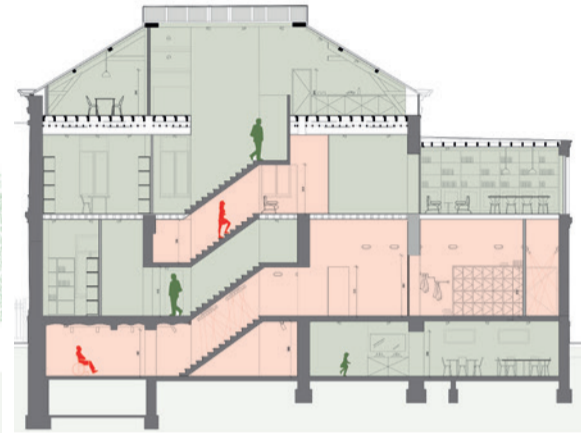
partie *Daily*, vues 3D



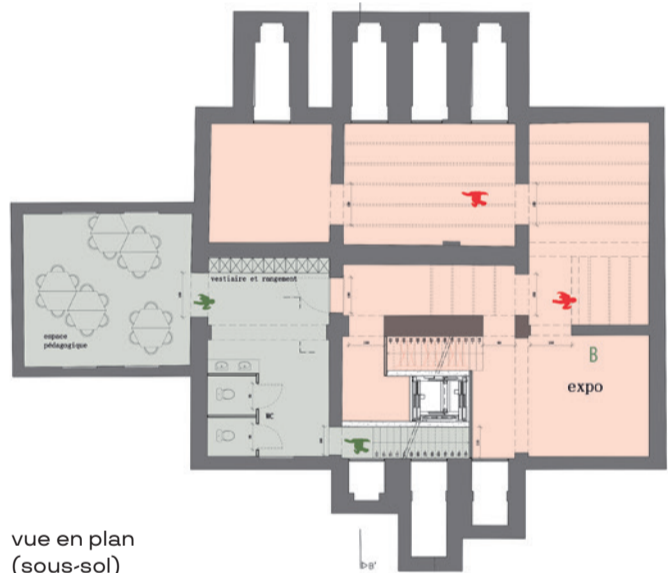
vue en plan (rez-de-chaussée)



coupe B-B



coupe A-A

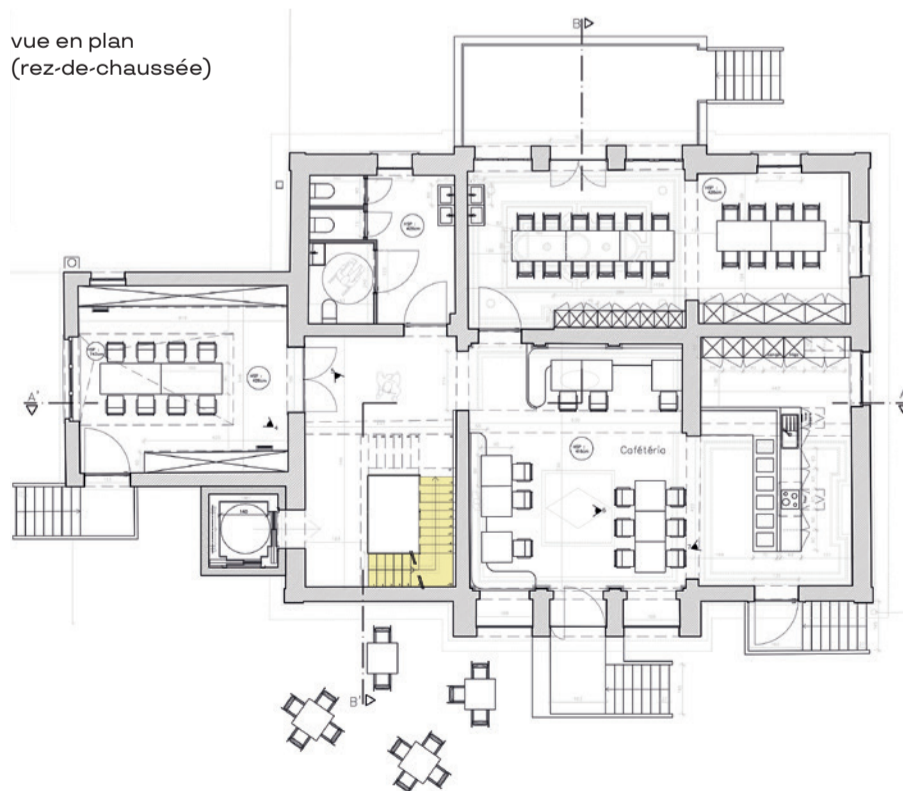


vue en plan (sous-sol)

partie *Délit*, vues 3D



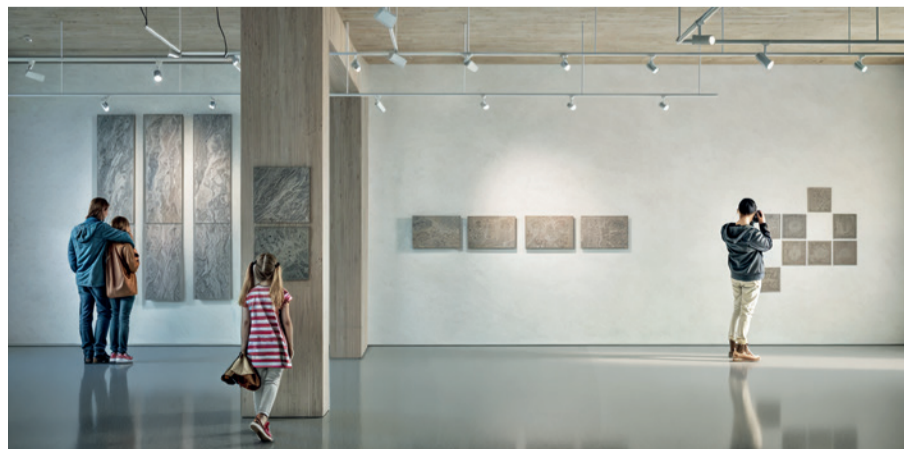
vue en plan (rez-de-chaussée)



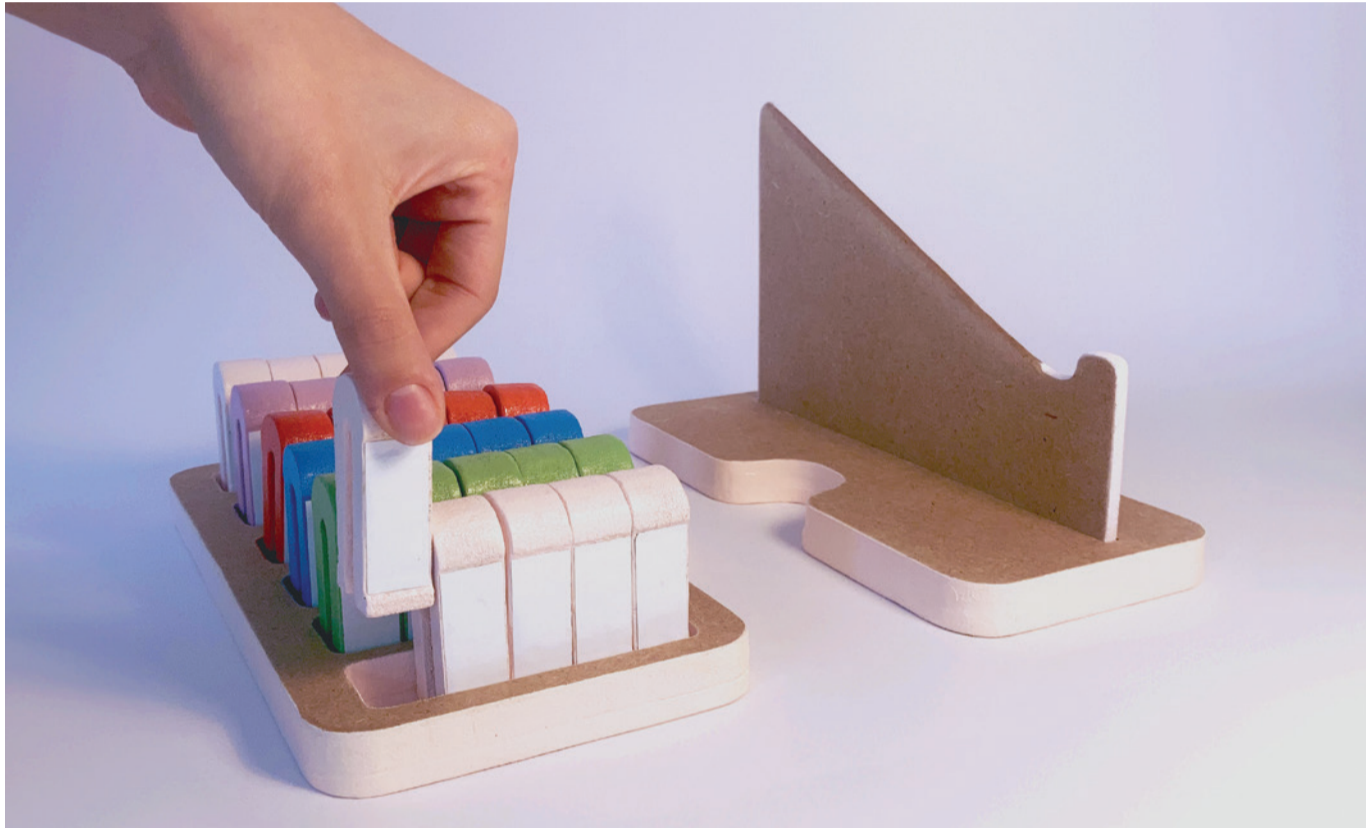
**Expérience non conformiste** → Kelly Cloes

Le projet propose une autre manière de se balader, d'explorer et d'appréhender l'espace du musée en plaçant le-a visiteur-se, tel-le une œuvre d'art, au cœur de la visite et en lui faisant découvrir une facette du musée qu'il ne connaissait pas. Créant ainsi une expérience non conformiste de l'espace musée. De cette manière, un peu à la façon du Daily-Bul, le dispositif donne à explorer des voies inhabituelles du musée et des codes de l'institution muséale.

vue 3D



# design d'innovation sociale



L'innovation sociale est une discipline qui aborde des problématiques de société par des approches créatives et novatrices, et le design se centre sur l'humain pour mettre en œuvre des solutions qui sont techniquement réalisables, économiquement viables, environnementalement responsables et humainement désirables. Combiner l'innovation sociale et le design favorise une démarche pluridisciplinaire, inclusive et participative, responsable et axée sur les utilisateur·ices (*design thinking*, *human-centred design*, design collaboratif). Sa finalité est de répondre à un enjeu social, économique ou environnemental par le biais d'un produit, d'un service, d'un aménagement spatial, d'un système, et souvent en combinant plusieurs d'entre eux. Pour en assurer la pérennité, il s'agit aussi de faire évoluer les comportements.

Le rôle du·de la designer se trouve dès lors étendu. Le cursus étant en effet ancré dans la réalité du terrain, avec des projets et des partenaires réels, le·la designer d'innovation sociale est conduit·e à mettre sa créativité et son savoir-faire au service d'une dynamique de recherche.

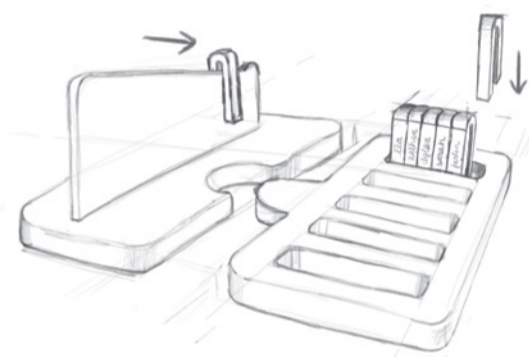
Cette formation, inédite en Belgique, est co-organisée avec le master en communication culturelle et sociale (MaCCS) de l'IHECS (HE Galilée). Elle amène les étudiant·es à travailler en équipes pluridisciplinaires sur une large palette de problématiques multidimensionnelles suivant leurs compétences respectives pour aborder de manière systémique et holistique des défis très divers, liés à l'habitat, l'urbanisation, la santé, la mobilité, la biodiversité, la cohésion sociale, le changement climatique, l'alimentation, etc.



Inspiré d'un système avec un cintre et des pinces à linge, *La file d'attente* réduit interruptions et attentes, favorise l'autonomie des élèves, et limite la sursollicitation de l'enseignant-e (vue 2).



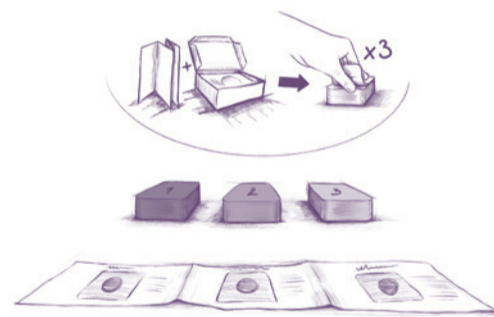
Un couloir de l'école de La Sapinière à Boitsfort.



Dernière idée après tests et avant prototypage final de *La file d'attente*.



Inspiré de dispositifs attribuant des responsabilités spécifiques aux élèves, *Le Tableau des rôles* favorise leur engagement et libère l'enseignant-e des tâches administratives. Cet outil instaure une routine claire, réduisant le stress et améliorant le climat de la classe.



Idée initiale du *Brise glace*, avec trois decks.

## Comment le design peut-il comprendre et répondre aux défis auxquels sont confronté-es les enseignant-es du primaire ?

Le bien-être des enseignant-es est crucial pour leur efficacité. En collaboration avec Yann, kinésithérapeute, nous avons créé des illustrations d'exercices pour répondre aux besoins de cardio, étirements, posture et relaxation, aidant à intégrer ces pratiques dans leur quotidien.



La communication entre enseignant-es peut être difficile, mais essentielle. Un jeu de cartes « brise-glace » avec deux decks (thèmes et illustrations) facilite les échanges en associant images et thèmes, encourageant le dialogue, la cohésion, et la collaboration.

### EDUCARE. Le design et les défis des enseignant-es du primaire → Emma Perez

*EDUCARE*, fruit de recherches approfondies et de co-création avec des enseignant-es bruxellois-es et des expert-es de la santé, propose des solutions innovantes pour la gestion de classe, le bien-être physique et mental des professeur-es, et la communication entre eux-elles. *EDUCARE* est un kit d'outils conçu par et pour les acteur-ices de l'éducation.

À travers une recherche académique approfondie du sujet et des enquêtes réalisées directement auprès d'écoles bruxelloises de milieux socio-culturels variés, le projet de design social s'est dessiné. En collaboration avec des enseignant-es et des professionnels de la santé, un processus de co-création a été mis en place pour répondre aux besoins humains. L'approche, ancrée dans la réalité quotidienne des enseignant-es du primaire, a donné naissance à *EDUCARE*, un kit d'outils axé sur la gestion de classe, le bien-être des professeur-es et la communication.

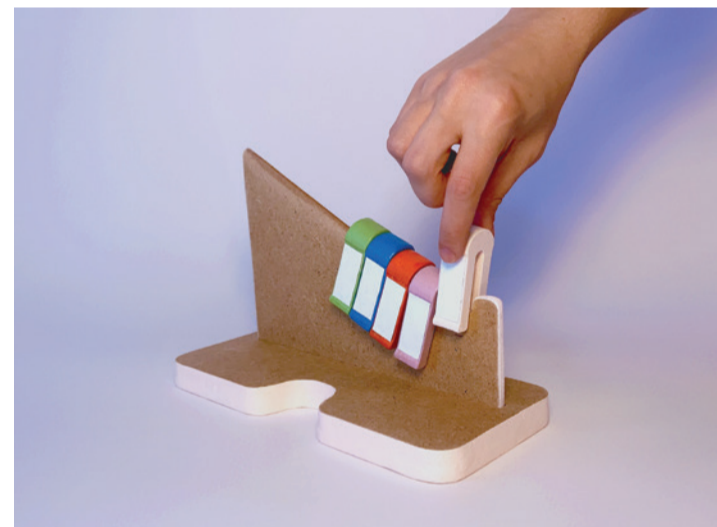
Pour le premier axe du kit, les solutions ont été inspirées par le travail des enseignant-es rencontré-es. Des systèmes de gestion de classe tel que *La file d'attente*, *Le Tableau des rôles* ou *Le collier du tutorat*, ont été adaptés pour favoriser l'autonomie des élèves et soulager la charge mentale des enseignant-es. En formalisant ces dispositifs, l'objectif était de les rendre accessibles à un plus grand nombre.

En plus de la gestion de classe, le bien-être physique et mental des enseignant-es a été pris en compte, ainsi que la communication entre collègues. En identifiant les sources de stress physiques et mentales, ainsi que les obstacles à la collaboration, de nouveaux outils ont été développés, notamment un set d'exercices personnalisés et un jeu de carte pour faciliter la communication sur des sujets sensibles.

En bref, ce projet vise à valoriser le métier d'enseignant-e en proposant des solutions concrètes aux problèmes rencontrés sur le terrain. En mettant en lumière les défis quotidiens et en proposant des solutions co-créées, il aspire à améliorer la qualité de vie professionnelle des éducateur-ices et, par conséquent, la qualité de l'éducation.

Projet de fin d'études mené en partenariat avec :  
Luc Lab (Laboratoire d'usages collaboratifs)

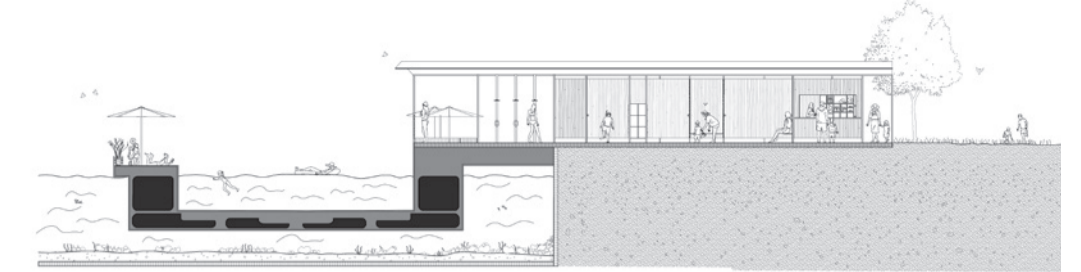
*La file d'attente* (vue 3).



Inspiré d'un collier fait de papier ou d'amulette et de ficelle, *Le collier du tutorat* attribue à certain-es élèves le rôle de tuteur-ice, réduisant la sursollicitation de l'enseignant-e. Cet outil favorise l'entraide, l'autonomie, et un environnement d'apprentissage collaboratif.

### Les Bains du Kanaal, au-delà de la peur de l'eau de là → Melina Meyer

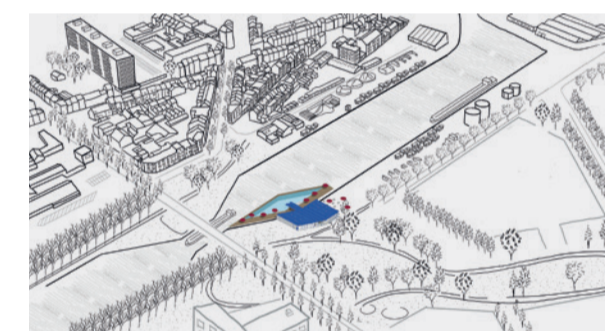
*Les Bains du Kanaal* vise à créer un lieu permanent de baignade dans le canal de Bruxelles pour combler le manque actuel d'espaces de baignade en plein air. En valorisant ce cours d'eau souvent délaissé, le projet ambitionne de redéfinir la relation des habitant-es avec leur environnement naturel et d'enrichir l'espace public bruxellois d'un endroit convivial et inclusif.



coupe 1:100



maquette 1:100



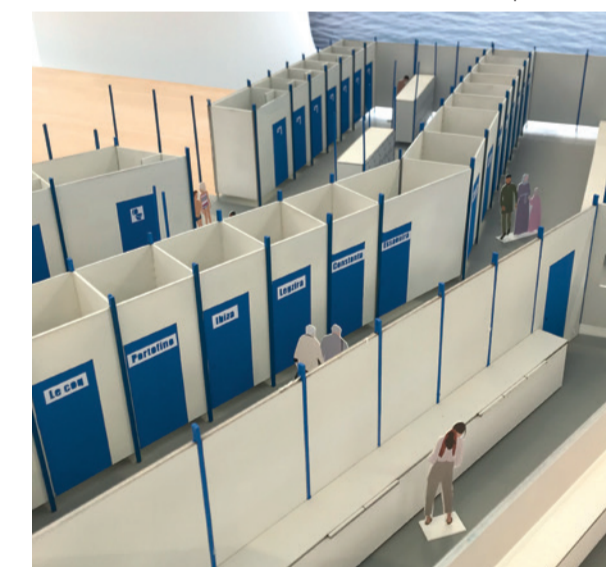
territoire, bassin de Biestebroek



vue du bâtiment



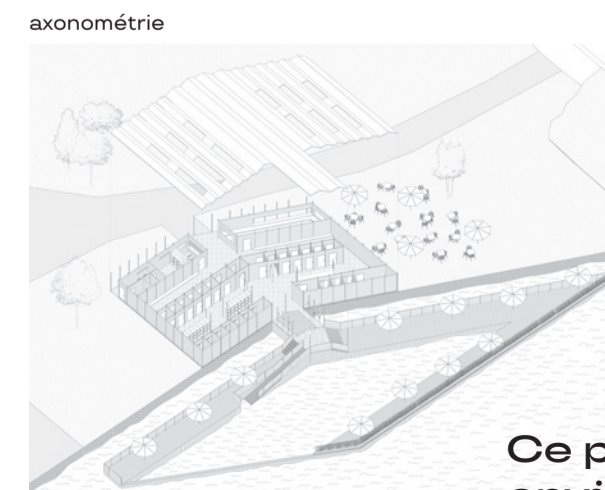
vue du bassin



maquette 1:20



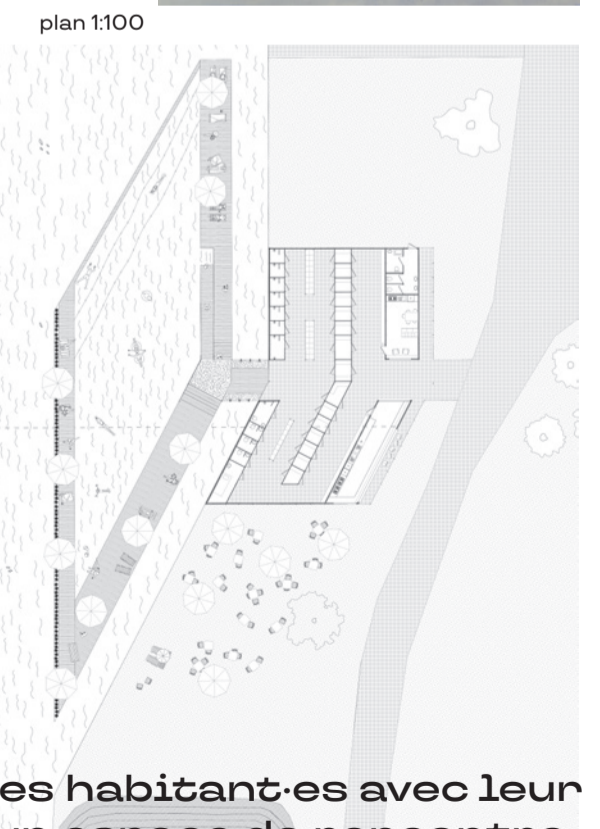
vue des casiers



axonométrie



vue de l'accueil



plan 1:100

Bruxelles fait face à un manque criant de piscines et d'espaces de baignade en plein air. La ville ne dispose actuellement que d'une seule piscine extérieure temporaire, insuffisante pour répondre aux attentes de sa population. *Les Bains du Kanaal*, a pour ambition de transformer cette réalité en créant un lieu permanent de baignade dans le canal de Bruxelles. Ce projet vise à valoriser ce cours d'eau souvent délaissé et à enrichir l'espace public bruxellois d'un nouvel endroit convivial et accueillant pour tous-tes. Le processus de conception s'est appuyé sur une analyse historique et sociologique approfondie pour comprendre l'évolution de la baignade urbaine à Bruxelles et les besoins actuels des citoyen-nes. J'ai mené des enquêtes et des entretiens avec les habitant-es et les parties prenantes, tels que Bruxelles Environnement et Pool is Cool, pour recueillir leurs avis et suggestions. Ces échanges ont révélé une forte demande pour des espaces de baignade sécurisés, accessibles à tous et toutes et respectueux de l'environnement. L'approche créative et artistique du projet s'inspire des meilleurs exemples internationaux de réhabilitation de cours d'eau urbains. J'ai conçu un aménagement modulable et durable, intégrant des éléments naturels pour purifier l'eau du canal et créer une expérience de baignade agréable et sûre. Le design des infrastructures, comprenant des douches, cabines, WC et espaces de détente, a été conçu pour garantir l'accessibilité la plus inclusive possible. En réinvestissant le canal de Bruxelles comme espace de baignade, *Les Bains du Kanaal* redéfinit la relation des habitant-es avec leur environnement naturel et crée un espace de rencontre. Ce lieu de baignade permanent offre une réponse concrète à la quête de lieux de détente et de loisirs au cœur de la ville. Il crée un espace inclusif où les citoyen-nes peuvent se rafraîchir, se retrouver et renouer avec la nature, tout en contribuant à la protection et à la valorisation de ce patrimoine aquatique. En réintroduisant la baignade urbaine, ce projet participe à la revitalisation sociale de Bruxelles, offrant une nouvelle dimension à la vie urbaine dans la capitale européenne.

Projet de fin d'études mené en partenariat avec :  
Pool is Cool, Bruxelles Environnement

**Ce projet redéfinit la relation des habitant-es avec leur environnement naturel et crée un espace de rencontre.**

**Banco. Le banc public, plus qu'une assise, un espace de vie.**  
→ Chaaghi Rigaux

Banco est un dispositif qui vise à transformer les bancs publics de Bruxelles en véritables espaces de vie interactifs. Grâce à l'ajout de divers éléments modulaires («*plugs*»), ces bancs deviennent des lieux conviviaux que les citoyen·nes peuvent s'approprier et où ils partagent des moments agréables. L'objectif est de créer une expérience unique et enrichissante pour chaque utilisateur·ices.



vue *plug* parapluie + *plug* table ampli



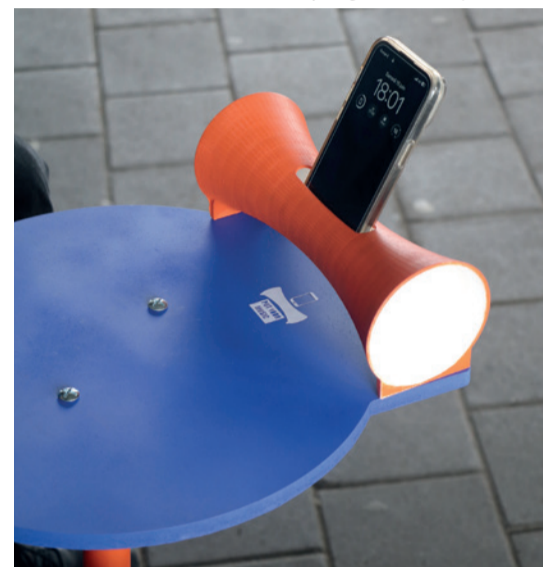
*plug* table jeux

*plug* parapluie (détail) + *plug* table lumineuse



affiche du projet

*plug* table ampli, détail



**88% des Bruxellois·es ne se sentent pas impliqués·es dans la conception du mobilier urbain. Le banc public matérialise les relations sociales entre usager·es et espace public.**

vue générale du dispositif

En se basant sur cinq archétypes, ce projet vise à rapprocher les gens en intégrant des éléments modulaires («*plugs*») qui enrichissent l'expérience des utilisateur·ices et favorisent les interactions sociales.

Le premier archétype est le tapis, qui rappelle le confort et la convivialité du salon. En appliquant un pochoir de tapis autour des bancs publics, l'objectif est de créer une atmosphère chaleureuse et accueillante. Cette touche visuelle invite les passant·es à s'asseoir, se détendre et se sentir comme chez eux·elles, favorisant ainsi les moments de repos et de convivialité.

Le deuxième archétype est le parapluie. Ce *plug* permet de fixer un parapluie sur le banc, transformant ainsi le banc en abri temporaire contre la pluie. Lorsqu'il pleut, les gens ont tendance à se rassembler sous les abris. Ce *plug* exploite cette tendance naturelle pour créer des opportunités d'interaction et de rapprochement, même par mauvais temps.

Le troisième archétype est l'amplificateur de son pour téléphone. La musique a le pouvoir de rassembler les gens et de créer une ambiance conviviale. Ce *plug* permet de connecter un téléphone au dispositif pour amplifier le son, facilitant ainsi le partage de musique et les échanges entre les passant·es.

Le quatrième archétype est la table lumineuse. Composée de trois tubes colorés, cette table s'illumine lorsque l'on place le flash de son téléphone en dessous, rappelant l'effet des photophores que l'on trouve dans les maisons. Ce *plug* rend le banc multifonctionnel, permettant de poser des objets, de travailler ou de partager un repas tout en diffusant une lumière douce et agréable.

Enfin, le cinquième archétype est le jeu à roulettes. Installé sur le banc, ce jeu invite les passant·es à s'asseoir et à se divertir ensemble. Les activités ludiques facilitent les conversations et renforcent les liens entre les utilisateur·ices, transformant ainsi un simple banc en un point de rencontre dynamique et interactif.

En intégrant ces cinq archétypes, *Banco* redéfinit l'utilisation des bancs publics en encourageant les citoyen·nes à se les approprier et à vivre des expériences enrichissantes et partagées. Ce projet aspire à rendre les moments de pause en ville plus confortables, conviviaux et engageants, et à transformer les bancs publics en véritables points de rassemblement social. Les bancs ainsi réinventés deviennent des lieux où les citoyen·nes peuvent se rencontrer, interagir et partager des moments agréables, contribuant ainsi à une ville plus connectée et plus humaine.

Projet de fin d'études mené en partenariat avec :  
Pali Pali (accélérateur de projets culturels, sociaux et solidaires)



# dessin et technologie en architecture



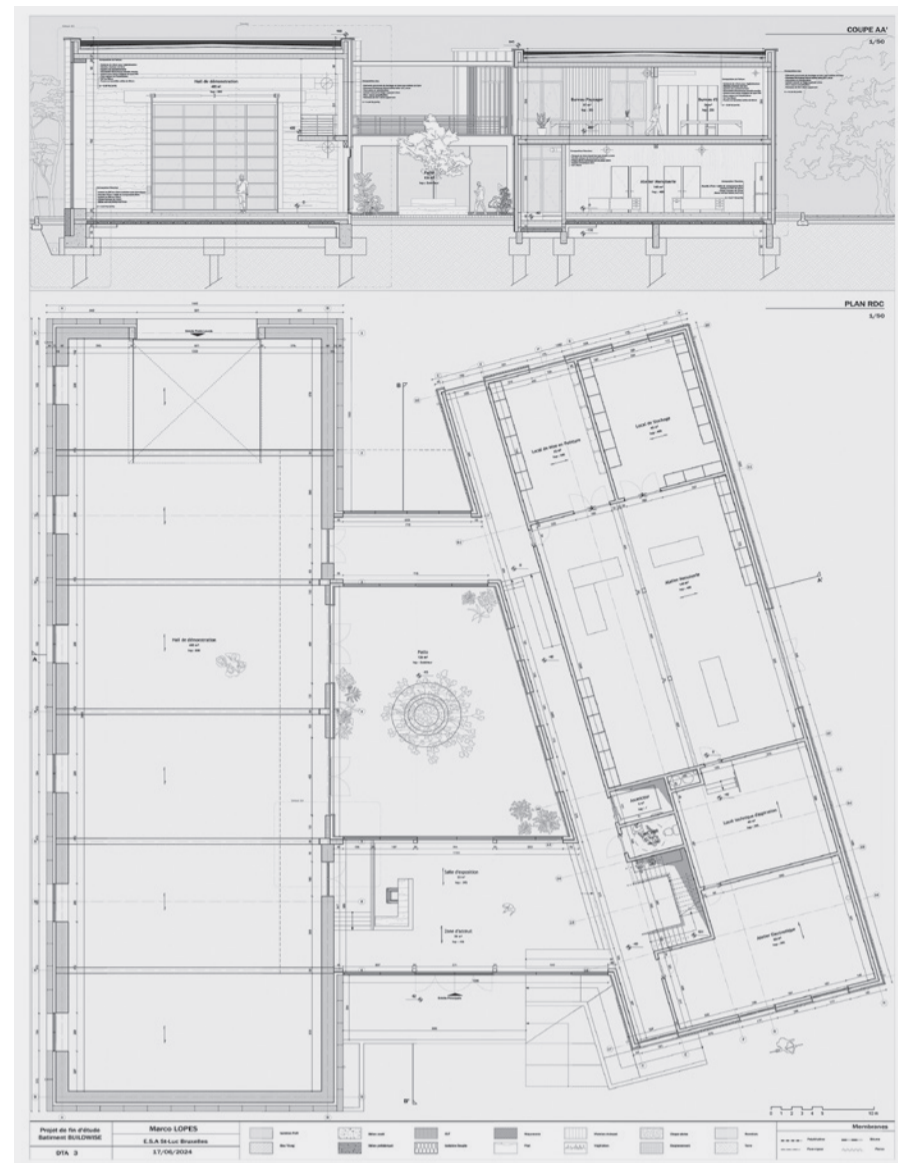
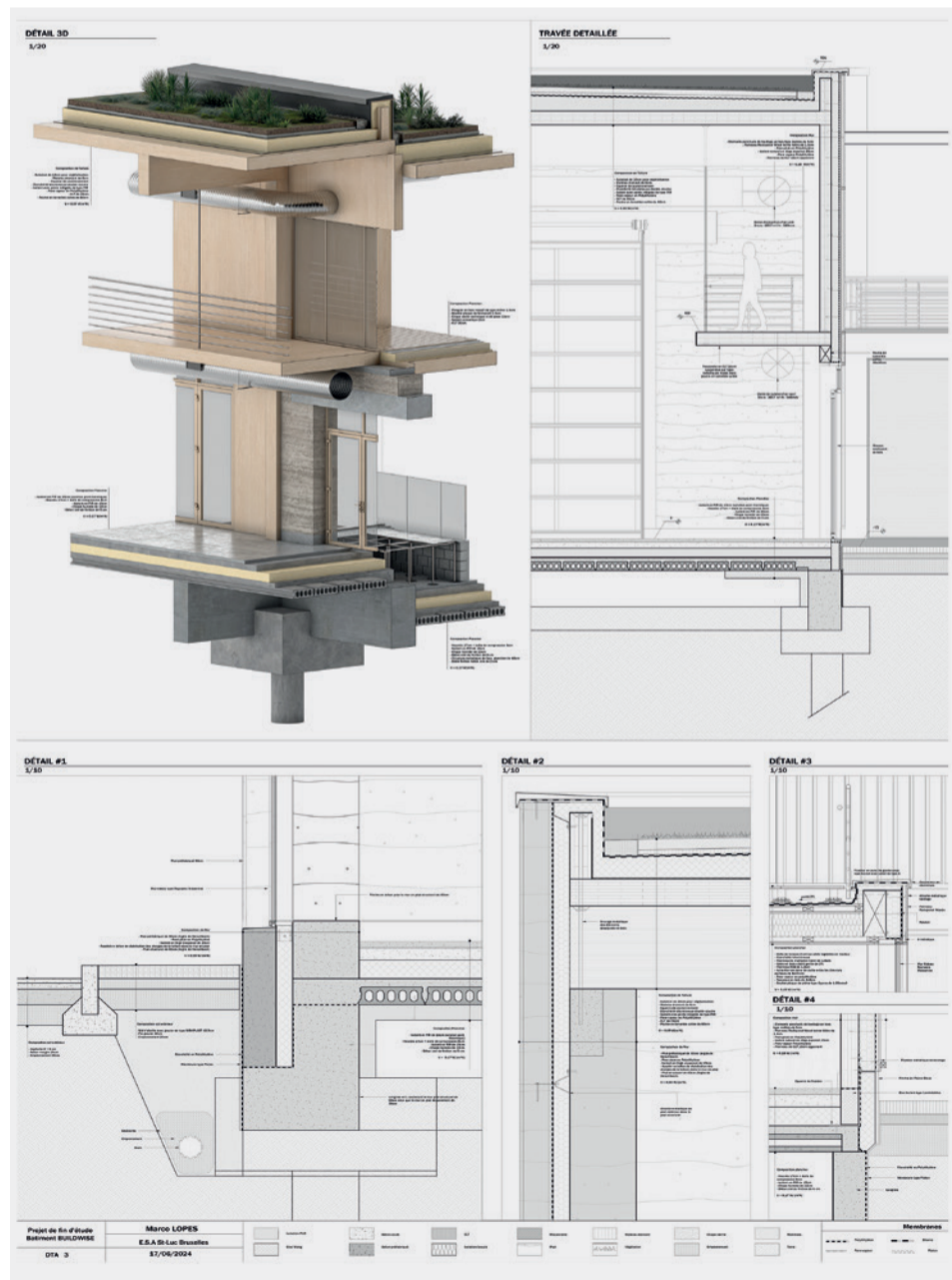
Le cursus Dessin et technologie en architecture forme des dessinateur·rices / projeteur·ses dans le secteur du bâtiment. Des études passionnantes et variées où l'étudiant·e est amené·e à mettre en application ses acquis graphiques et techniques au travers de projets d'architecture. Chaque année, un thème, de complexité croissante, est proposé. Le cursus aborde ainsi successivement le dessin et la conception complète de logements individuels, de logements collectifs et de bâtiments publics. En trois ans, cette formation professionnalisante fournit les connaissances nécessaires à l'exercice d'un métier à responsabilités au sein d'un bureau d'architecture, d'une entreprise de construction ou d'un bureau d'études. Les compétences que l'étudiant·e y développe s'articulent autour de trois disciplines : le dessin, art de la (re)présentation ; la technologie, dimensions techniques et environnementales ; l'architecture, art de bâtir.

Projet de fin d'études : Plans pour le bâtiment de démonstration de BUILDWISE, anciennement CSTC (Centre scientifique et technique de la Construction).



présentation → Marco Lopes De Bessa

détails → Marco Lopes De Bessa



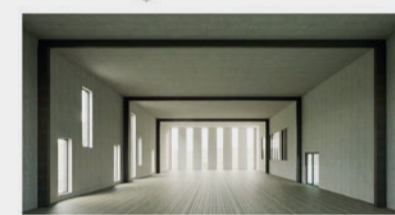
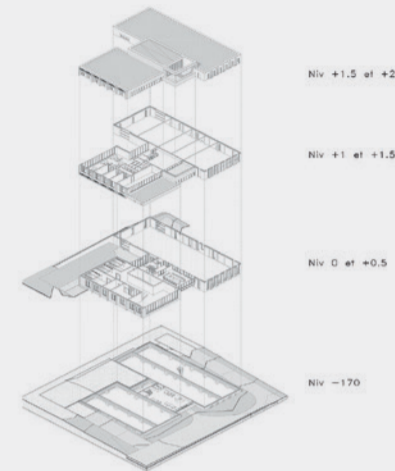
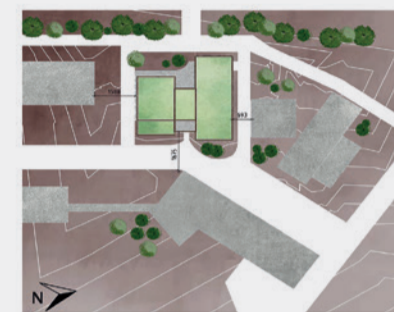
plans généraux → Marco Lopes De Bessa



**PROJET FINAL**

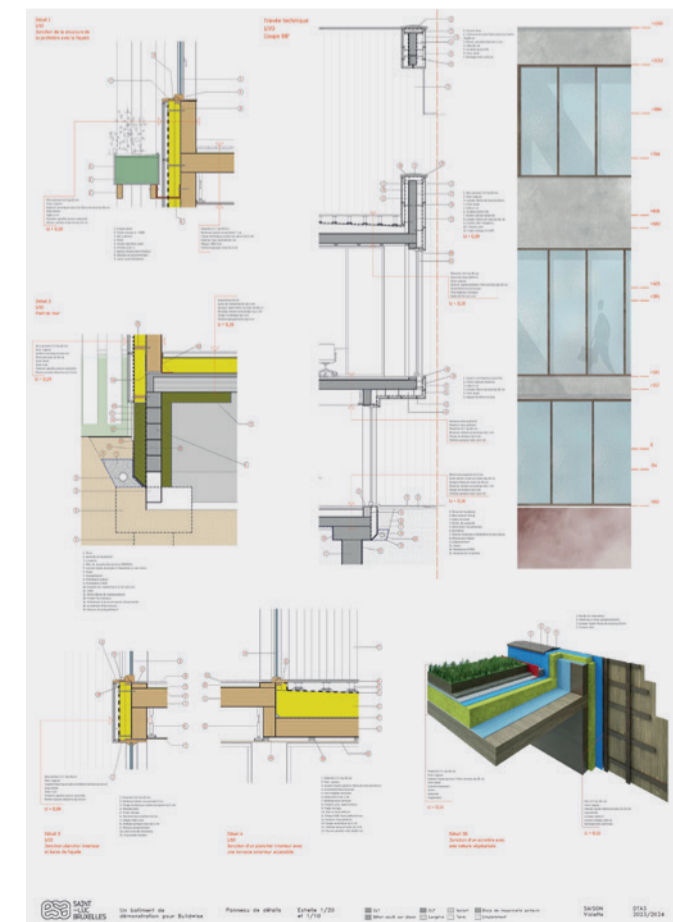
**Un bâtiment de démonstration pour Buildwise**

Buildwise, appelé jusqu'en 2022 Centre scientifique et technique de la construction (CSTC), est un Institut de recherche privé fondé en 1959 en application de l'arrêté-loi De Groot. Cet arrêté-loi, qui porte le nom du ministre des Affaires économiques de l'époque, visait à promouvoir la recherche appliquée dans le secteur, à offrir un appui aux entreprises de construction et à améliorer leur compétitivité. Buildwise est notamment connu pour son magazine bi-mensuel, sa base de données « Détails constructifs » et ses notes d'information techniques (NIT).



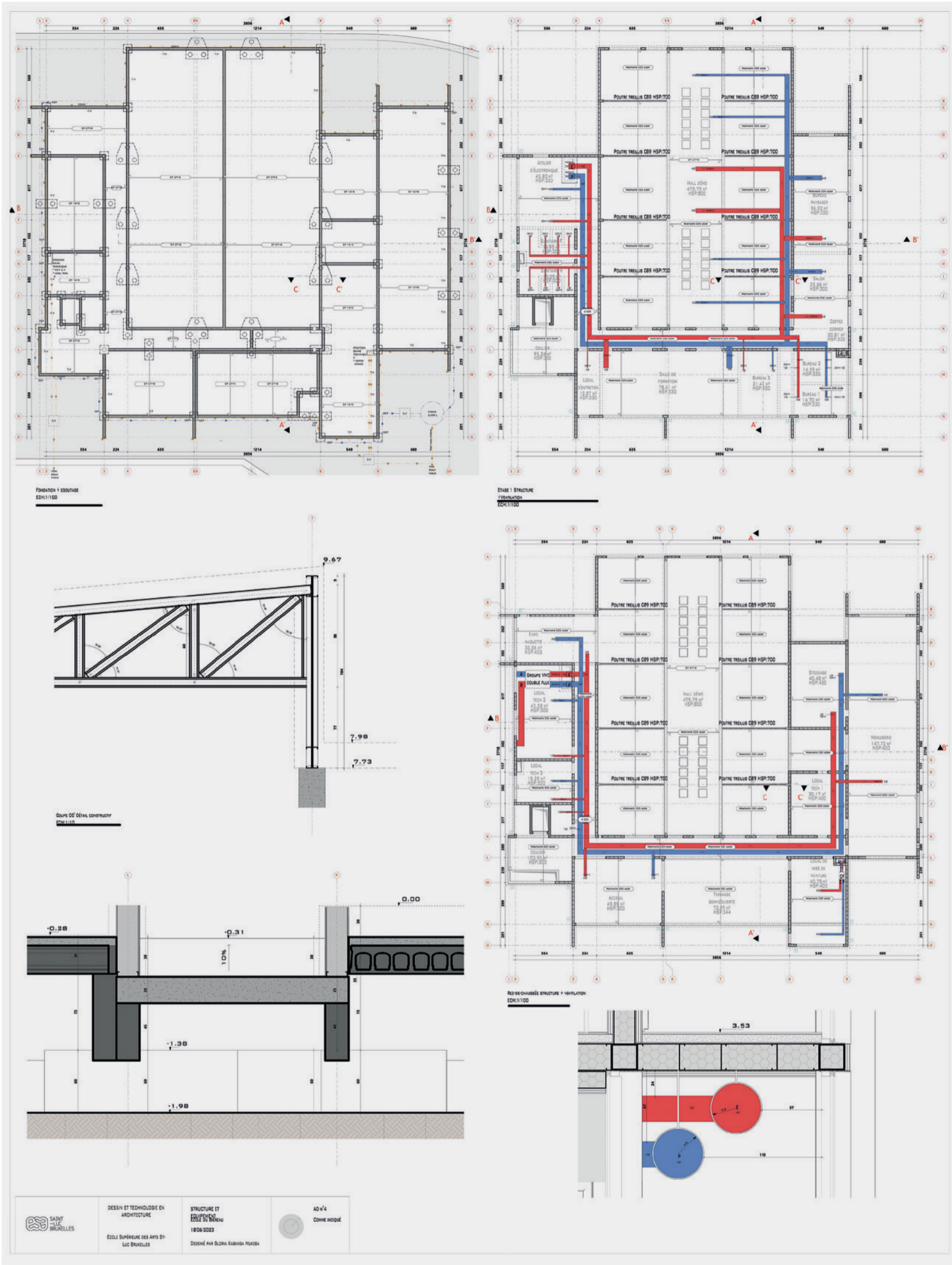
présentation → Violette Saison

détails → Violette Saison



plans généraux → Violette Saison





techniques spéciales → Gloria Mukeba Kabanga



DESIGN ET TECHNOLOGIE EN ARCHITECTURE

STRUCTURE ET COUVERTURE

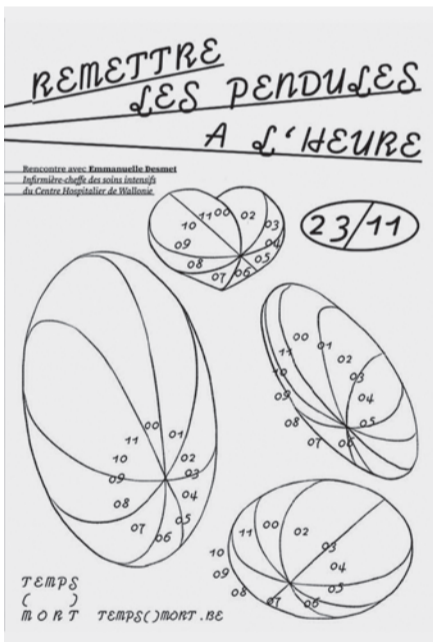
AD n°4  
COURNE NOUË

ÉCOLE SUPÉRIEURE DES ARTS ST-LUC BRUXELLES

1806-2023

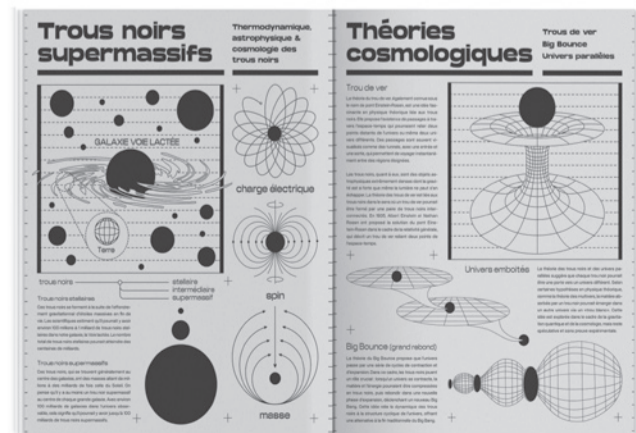
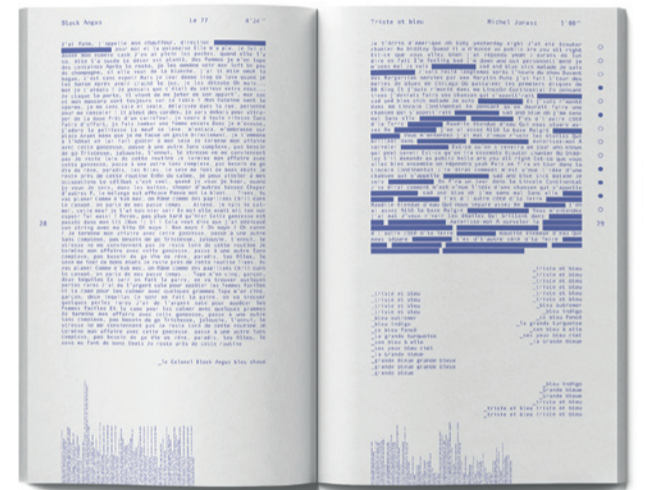
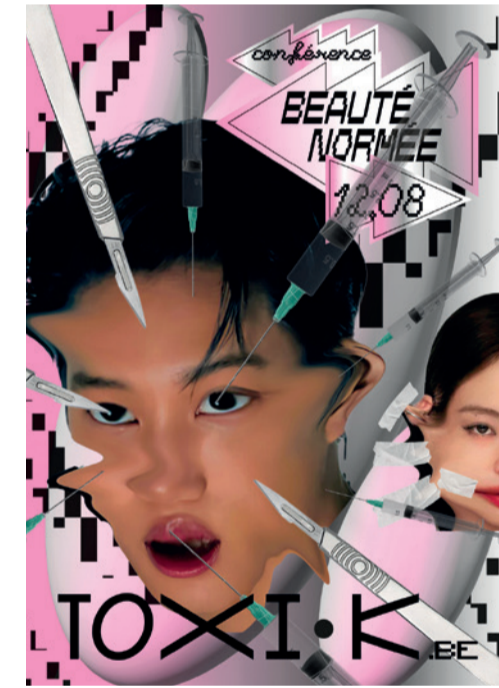
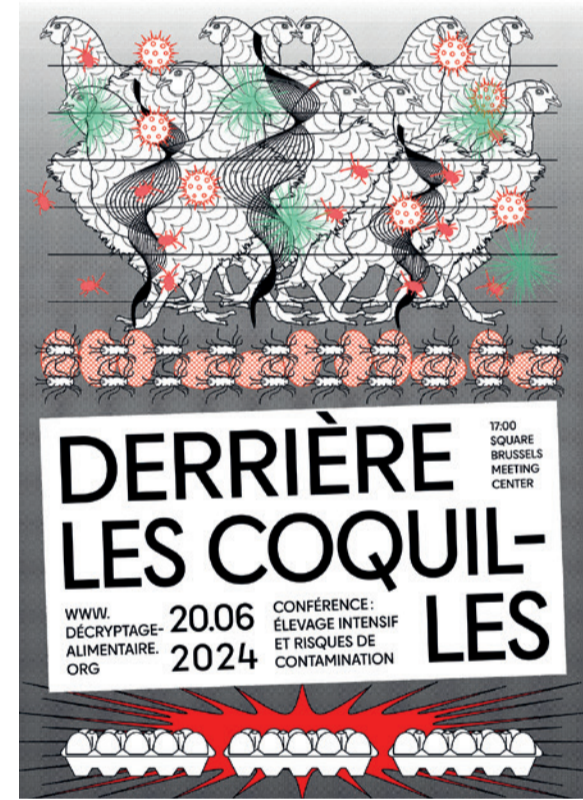
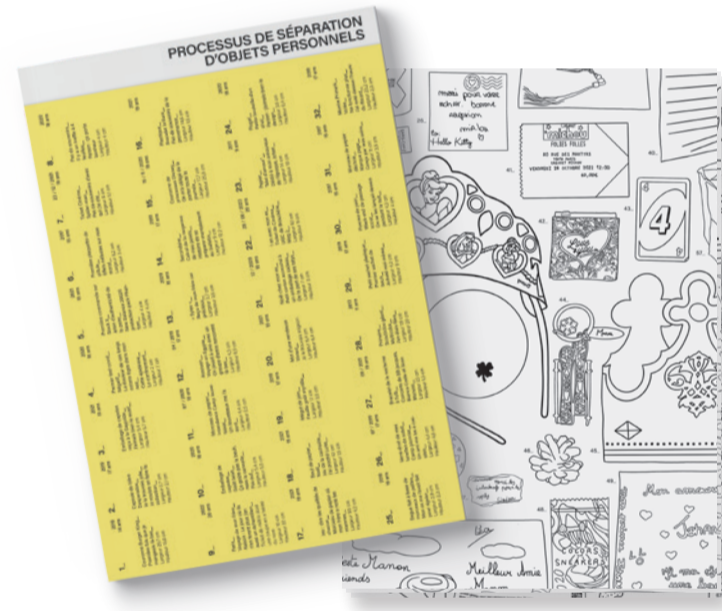
DESIGNÉ PAR GLORIA KABANGA MUKIBA

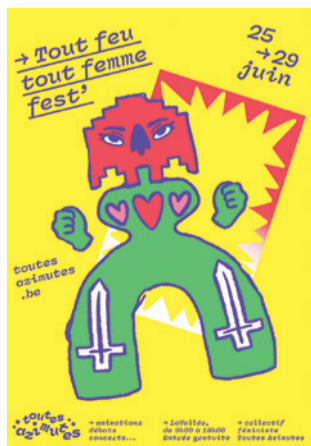
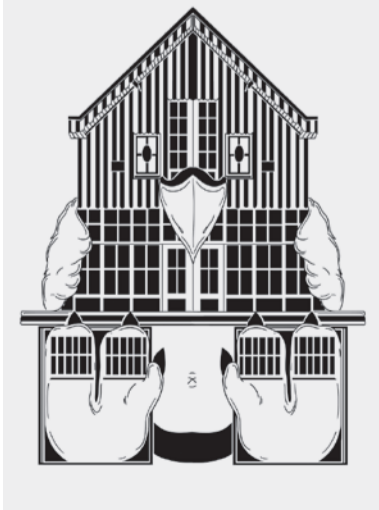
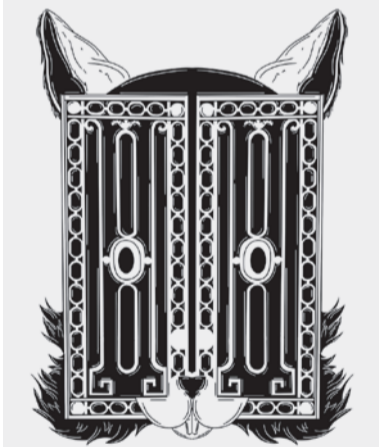
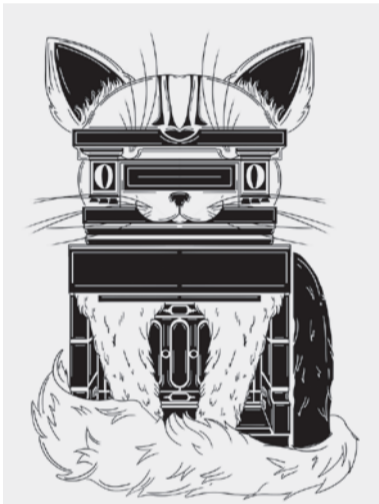
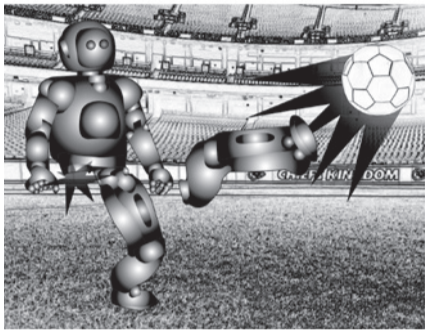
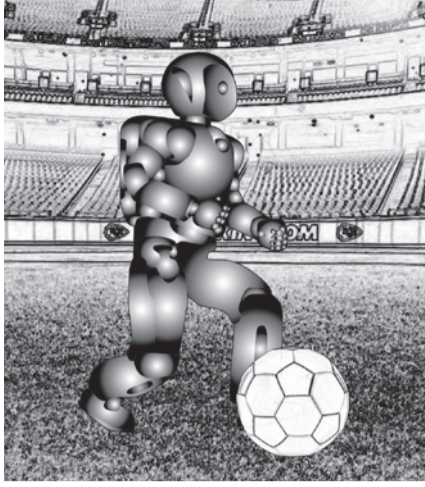
# graphisme



Ce cursus forme des concepteur·ices / créateur·ices, plasticien·nes de la communication, capables de développer une communication visuelle et graphique destinée à transmettre des messages ou des points de vue singuliers. Il propose un enseignement dispensant les moyens nécessaires pour véhiculer efficacement un message quels que soient les supports utilisés. Il comprend un éventail de cours assurant à l'étudiant·e l'acquisition des outils indispensables pour développer l'imagination et le sens de la créativité en se basant sur la recherche documentée et argumentée et l'expérimentation graphique.

Il s'agit de former des créateur·ices aptes à communiquer un message sous la forme d'une image – qu'elle soit dessinée, typographique, photographique, infographique, en volume ou animée –, et capables de déployer leurs compétences typographiques dans des champs aussi divers que l'identité visuelle et l'édition.





page 2, de gauche à droite, de haut en bas  
 → Clothilde Bernard  
 → Théo Anciaux  
 → Manon Electeur  
 → Koloïna Rabemananjara  
 → Célia Peters  
 → Anahy Dainville  
 → Tom Levasseur

page 3, de gauche à droite, de haut en bas  
 → Clara Frisson  
 → Antoine Yaouanq  
 → Thomas Garcia Sanchez  
 → Shi Hao Xu  
 → Laura Vanhille

page 4, de haut en bas, de gauche à droite  
 → Clara Frisson  
 → Emeric Darquenne  
 → Alicia Blanpain  
 → Sarah Blanc  
 → Clara Wegnez  
 → Louane Chapon

# illustration



Ce cursus forme des auteur·ices illustrateur·ices capables de poursuivre leur évolution de manière autonome dans les domaines de l'édition et des arts graphiques (édition pour jeune public et adulte, couvertures de livres, affiches, etc.). Basée sur l'étude du langage plastique, narratif et littéraire, ce cursus associe une formation graphique diversifiée et une approche théorique approfondie. L'étudiant·e est amené·e à s'approprier progressivement les processus, les pratiques et les méthodes qui favorisent l'inventivité et la mobilité d'esprit. De cette manière, iel affirmera son regard critique, développera une personnalité de communication et expérimentera des modes d'expression appropriés afin de structurer son travail en l'orientant vers un langage précis et maîtrisé.

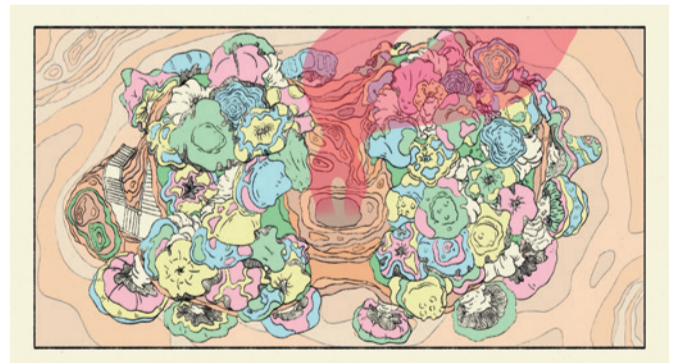
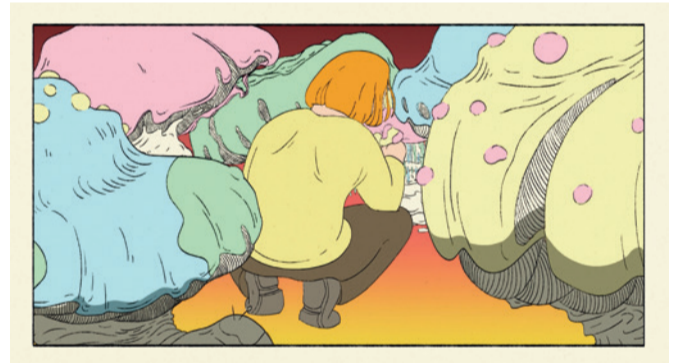
En 2023–24, les étudiant·es se sont attelé·es à *Deviner le monde* (Giulio Busi, Éditions Vues de l'esprit). Nous leur avons demandé d'écouter leurs intuitions, leur pressentiments et pourquoi pas de découvrir des pratiques divinatoires ou de renouer avec une pensée collective dont les présages répondraient à cette crise de la sensibilité que traverse notre société contemporaine. Iels ont aussi développé un leporello qui donnait à penser l'espace du livre comme un lieu évocateur de synchronicités, presciences et de coprésence des temps futur, passé et présent. Iels ont également participé au concours de BD Fumetto (Lucerne, Suisse) dont le thème *Flesh/Meat* a été abordé de manière large, de la consommation responsable au plus profond des cellules de notre corps humain.



page 2 : de gauche à droite, de haut en bas  
**Mater Dolorosa** → Circé Béguin  
**Khépri** → Adèle Tesnière  
**La Rivière** → Louise Oudard  
**Boum lumineux dans les cieux** → Alice Charbon

page 3 : de gauche à droite, de haut en bas  
**AIÓN** → Lucie Detraux  
**Arrête toi!** → Antilia Duflo  
**Gérarda** (saynète en 3D) → Cloé Carpentier  
**Cabin Fever** → Agostino Polzoni  
**Utile, inutile, non-traité** → Sarah Gohy





de gauche à droite, de haut en bas  
**C'est juste une maladresse** → Clémence Ilco  
**Eat Meat** → Clara Blondiau  
**Butcherie** → Élise Maquere  
**Peace** (animation) → Cyrille Marchal  
**Humus** → Lilou Haeseleer

# publicité



Le cursus Publicité forme des créatif·ves publicitaires, appelé·es à évoluer dans une agence de publicité ou de communication. La formation a pour objectif de permettre aux étudiant·es d'acquérir et de maîtriser les moyens d'expression nécessaires à la formulation d'idées originales : dessin, typographie, infographie, rédaction, photographie, internet, marketing, nouveaux médias... Les étudiant·es sont également appelé·es à porter un regard ouvert, critique et constructif sur la société.

Développer la créativité et l'inventivité : lors de chaque exercice, les étudiant·es imaginent des réponses créatives et inédites afin d'atteindre les objectifs fixés par le briefing, c'est-à-dire la demande d'une marque, d'une institution culturelle ou d'un organisme humanitaire.

Au fil de leur formation, les étudiant·es abordent de manière progressive les modes d'expression et les stratégies conceptuelles utilisés en publicité. Et ce, dans le but de leur garantir un maximum de chances d'insertion professionnelle.

Projet de fin d'études : Dans le cadre de leur jury de fin d'études en publicité, les étudiant·es ont créé la campagne de lancement d'un nouveau jeu à gratter de la Loterie nationale. Ce jeu permet de gagner deux semaines de vacances par an à vie, n'importe où. Le message : « Vivez des vacances extraordinaires et variées chaque année gratuitement ! » Les médias demandés sont une campagne d'affichage, une activation (idée hors médias classiques), un logo, une signature de marque et un nouveau design de billet à gratter.

Jeu : Journey Jackpot  
Concept : Pas facile de montrer tout ce que des vacances à vie ont à offrir.  
→ Antoine Le Grelle

**ON POURRAIT MONTRER DES DAUPHINS QUI NAGENT.**

MAIS GAGNER 2 SEMAINES DE VACANCES À VIE, C'EST BIEN PLUS QUE ÇA.

6 Journey Jackpot

VOUS POURRIEZ AUSSI GAGNER 2 SEMAINES DE VACANCES À VIE. MAINTENANT DISPONIBLE DANS TOUTES LES LIBRAIRIES DE BELGIQUE !

**ON POURRAIT MONTRER UN MONUMENT DE FOU.**

MAIS GAGNER 2 SEMAINES DE VACANCES À VIE, C'EST BIEN PLUS QUE ÇA.

6 Journey Jackpot

VOUS POURRIEZ AUSSI GAGNER 2 SEMAINES DE VACANCES À VIE. MAINTENANT DISPONIBLE DANS TOUTES LES LIBRAIRIES DE BELGIQUE !

GAGNER 2 SEMAINES DE VACANCES À VIE, C'EST AUSSI

**2 SEMAINES DE WAW À VIE.**

6 Journey Jackpot

TENTEZ VOUS AUSSI DE GAGNER 2 SEMAINES DE VACANCES À VIE. MAINTENANT DISPONIBLE DANS TOUTES LES LIBRAIRIES DE BELGIQUE !

POUR 7% DES BELGES, GAGNER 2 SEMAINES DE VACANCES À VIE ÇA COMMENCE PAR

**ESSAYER DES ACTIVITÉS À SENSATION.**

6 Journey Jackpot

ET POUR VOUS, GAGNER 2 SEMAINES DE VACANCES À VIE ÇA COMMENCE PAR OÙ ? TENTEZ-LE JOUR DES MAINTENANT.

POUR 43% DES BELGES, GAGNER 2 SEMAINES DE VACANCES À VIE ÇA COMMENCE PAR

**DÉCOUVRIR LA CULTURE JAPONAISE.**

6 Journey Jackpot

ET POUR VOUS, GAGNER 2 SEMAINES DE VACANCES À VIE ÇA COMMENCE PAR OÙ ? TENTEZ-LE JOUR DES MAINTENANT.

Jeu : Dreambreak  
Concept : Vous aussi devenez un-e insupportable globe-trotteuse !  
→ Alicia Bartholomé

**FLEX PIX IA**

Vous rêvez vous la pêter ? Partyz

► DREAM BREAK CRÉE SA PROPRE IA

Dream Break lance sa propre intelligence artificielle, nommée "Flex Pix IA". Cette IA génère des photos de vous dans les meilleurs lieux photographiques.

Ainsi, vous pourrez planifier des vacances dans des endroits parfaits pour vous vanter.

dreambreak

**FEED INSTA**

Tes accessoires pour la pêter !

TON ACCESSOIRE TES ACCESSOIRES

dreambreak

**"TU VOIS LÀ MON TATOUAGE ÇA SIGNIFIE PAIX EN VIETNAMIEN"**

GRATTE, GAGNE ET DEVIENS CET ENFOIRÉ QUI PART TOUS LES ANS EN VACANCES À VIE !

6 loterie nationale

En un mouvement de pièce, Dream Break change ta vie.

Jeu : Nomade  
Concept : Pour changer de décor, il suffit de gratter  
→ Valentine Bellon

/activation

**FLASH TRAFIK\_É**

Le premier flashe qui nous flash parce que l'on roule trop lentement.

Insight : Nous passons en moyenne 195 heures par an dans les embouteillages. Cette perte de temps engendre un sentiment de frustration, faisant des embouteillages un problème majeur qui perturbe notre quotidien et affecte notre qualité de vie.

Concept : Les radars routiers nous flashent généralement pour excès de vitesse, mais dans les embouteillages, c'est impossible. Dans ce nouveau concept, un radar flashe les voitures trop lentes à cause des embouteillages. La photo prise est imprimée sur un ticket de loterie nationale et envoyée comme une contravention par la poste. L'automobiliste, surpris de recevoir un PV, découvre en ouvrant l'enveloppe qu'il a en fait reçu un ticket de la loterie nationale (Nomade) gratuit en compensation du temps perdu dans les embouteillages.

6 NOMADE 2 SEMAINES DE VACANCES À VIE

**UN GRATTAGE POUR UNE VIE DE VOYAGES.**

Tentez de remporter 2 semaines de vacances à vie avec le nouveau ticket de la loterie nationale.

6 loterie nationale

Des vacances à vie, ça se joue maintenant.

**UN GRATTAGE POUR UNE VIE DE VOYAGES.**

6 loterie nationale

**GARDEZ LE SOURIRE, VOUS REPARTEZ L'ANNÉE PROCHAINE!**

Jouez à HoliSave et gagnez deux semaines de vacances à vie!

6

Jeu : HoliSave  
Concept : Vacances ratées ? Pas grave, vous repartez l'année prochaine.  
→ Sacha Derwael

**GARDEZ LE SOURIRE, VOUS REPARTEZ L'ANNÉE PROCHAINE!**

JOUER HOLISAVE ET GAGNER DEUX SEMAINES DE VACANCES À VIE!

6 HOLI SAVE

**Jeu : Mode Avion**  
**Concept : Quand on gagne des vacances à vie,**  
**on essaie de rester en vie!**  
 → Kevin Kaputula



# PHOTOSAFESPOTS

LE FOND VERT QUI PERMET DE FAIRE DES SELFIES DANGEREUX EN SÉCURITÉ

DES VACANCES À VIE VOUS ATTENDENT,  
 NE LA RACCOURCISSEZ PAS.



ICI PROFITEZ DES SELFIES DANGEREUX,  
 LÀ-BAS DE LA VIE.



**Insight :**  
 Les selfies font plus de morts que les attaques de requins. Et aujourd'hui, on a bien trop souvent le réflexe de faire des selfies de nos vacances plutôt que de réellement vivre le moment.

**Objectif :**  
 Faire en sorte que les gens vivent plus longtemps, pour pouvoir profiter des vacances à vie.

**Concept :**  
 Installer des zones "Photo Safe Spots" qui sont des fonds verts permettant de faire des selfies avec un décor dangereux, tout en étant en toute sécurité.



#PROFITEZENPLEINEMENT

# liste des diplômé·es 2024/ list of 2024 graduates

## → colophon

Responsable d'édition /  
Publishing manager  
Septembre Tiberghien

Coordination /  
Coordination  
Olivier Moulin  
Germain Papillon  
Laurence Vandeputte

Conception Graphique /  
Graphic design  
Brush (graphicdressers)

Traduction anglaise /  
English translation  
Micheal Leahy,  
The Write Stuff

Relecture /  
Proofreading  
Philippe Lepinois  
Septembre Tiberghien  
Laurence Vandeputte

Image de couverture /  
Cover image  
Lucie Detraux, AIÓN  
(insta : luuciedtx)

Crédits photographiques  
(sauf mention contraire) /  
Photo credits (unless  
otherwise stated)  
esa St-Luc Bruxelles



Cofinancé par  
l'Union européenne

Les projets soutenus par Erasmus+  
figurent aux pages suivantes /  
Projects supported by Erasmus+  
are listed on the following pages:  
– Actualités, p. 5, 6, 9, 10, 11  
– English translation, p. 2, 3, 4



Place Louis Morichar 30  
1060 Bruxelles  
+32 2 533 08 80  
raffaella@stluc-esa-bxl.org  
www.stluc-bruxelles-esa.be

## → ont participé à la formation des étudiant·es / took part in the training of the students

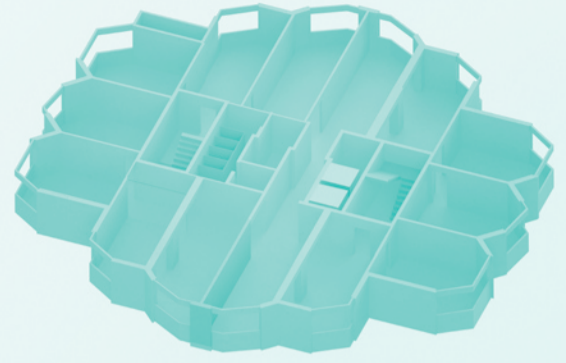
Véronique Almeida Cruz  
Chloé Andries  
Yannick Antoine  
Aurélie Arpigny  
Pierre Bailly  
Nathalie Balthazar  
Nicolas Belayew  
Violette Bernard  
Eugénie Bidaut  
Sébastien Biset  
Nathalie Borlée  
Denis Bosman  
Guillaume Bouckaert  
Antoine Boute  
Eve Bouvy  
Eve Bouyer  
Sylvain Brillault  
Catherine Brison  
Simon Brunfaut  
Gwenola Carrere  
Corinne Clarysse  
Marie-Laure Cliquennois  
Sophie Colens  
Quentin Cornette  
Roman Couchard  
Thierry Cuvelier  
Hichem Dahes  
Olivier Dartevelle  
Thisou Dartois  
Michel De Backer  
Philippe Debongnie  
Bertrand Degreef  
Stéphane De Groef  
Erwin Dejasse  
Matthias De Jonghe  
Stéphane de Longree  
Denis Deprez  
Eve Deprez  
Jérémy Depuydt  
Maxime de Radiguès  
Ronan Deriez  
Elke de Rijcke  
Laurent Duffaut  
Camille Dufour  
Alix Dumont De Chassart  
Sabine Dupont  
Philippe Dupuy  
Pierre Échard  
Cédric Évrard

Vincent Évrard  
Stefano Ferracini  
Filippo Fontana  
Laetisia Franck  
Philippe Franck  
Aline Gheysens  
Alessandra Ghiringhelli  
Quentin Gille  
Olivier Gilson  
Grégory Ginterdaele  
Noemi Giovannetti  
Jean-François Glorieux  
Dominique Goblet  
Jun Gobron  
Sacha Goeng  
Matthieu Gorissen  
Thiébaut Grivel  
Thomas Günzig  
Nicolas Gyömörey  
Frédérique Halbardier  
Zaïneb Hamdi  
Philippe Henkart  
Alice Horlait  
Paul Hortegat  
Rafaella Houlstan  
Jérémy Husquin  
Julie Jadoul  
Alice Janne  
Hélène Jeudy  
Alain Kazinierakis  
Caroline Kints  
Nicholas Kite  
Nadia Laabidi  
Eric Lambé  
Charlotte Lancelot  
Dominique Langendries  
Denis Larue  
Mathieu Lautredoux  
Vincent Le Bour  
Sandrine Leclercq  
Jean-Louis Lefebvre  
Philippe Lepinois  
Stéphane Malandrin  
Cédric Manche  
Noémie Marsily  
Cyprien Mathieu  
Maxence Mathieu  
Léa Mayer  
David Merveille

Sylvia Minnaert  
Olivier Moulin  
Laurie Neve  
Kenny Ozier-Lafontaine  
Juan Paparella  
Germain Papillon  
Frédéric Paques  
Paulus Serge  
Luc Petitot  
Jean-Sébastien Philippart  
Loo Hui Phang  
Anne Pintus  
Martin Pirson  
Laurent Poisson  
Christophe Poot  
Céline Prestavoine  
Nicolas Prignot  
Michel Robert  
Paul Roger  
Annvéronike Roland  
Xavier Roland  
Jean-François Rondeaux  
Stéphane Rouffart  
Frédéric Roussel  
Frédéric Ruymen  
Fabrice Sabatier  
Maud Salembier  
Agnès Schils  
Carolina Serra  
Pascale Seys  
Olivier Spinewine  
Anne Stevens  
Nicolas Stevens  
Pierre Toby  
Anne Valkenborgh  
Xavier Van Buylaere  
Jerôme Van Den Broeck  
Dominique Vandendaelen  
Hélène Vanderbrecht  
Laurent Vanderputten  
Thierry Van Hasselt  
Julien Vanopdenbosch  
Cestmi Vesela  
Jade Vijt  
Damien Walckiers  
Nathalie Wathelet  
Ilan Weiss  
Nicolas Wouters

→ liste des diplômé·es 2024

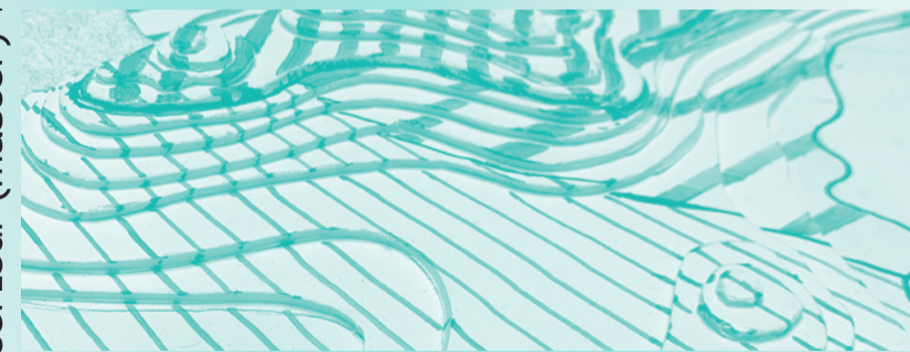
architecture d'intérieur



Professeur-es de l'atelier 3<sup>e</sup> année : Nicholas Kite, Charlotte Lancelot, Anne Pintus, Ann-Véronique Roland, Anne Stevens

Luca Amormino	luca.amormino@gmail.com	
Clemence Blanc	clemenceblanc1@icloud.com	
Arold Borgers	aroldborgers@hotmail.com	
Narjes Chenoufi	narjeschenoufi@hotmail.com	
Sasha Courtois	courtoissasha1430@gmail.com	
Charlotte de Theux	chachoudetheux@hotmail.com	
Tatiana Deroover	tatianaderoover1@gmail.com	
Salma El Amaoui Kamel	salma1180a@hotmail.com	
Loïc Étienne	loicetienne04@gmail.com	
Doha Jaïdi	djaidi.mt@icloud.com	
Améthyste Kama	amethystekama2002@gmail.com	
Océane Messenger	oceane.messenger567@gmail.com	
Camelia Michalski	camelia_michalski@outlook.com	
Lisa Michiels	michielslisa1@outlook.com	
Zoé Moinil	zoemoinil@hotmail.com	
Mariana Moreno Molina	mariana.moreno@hotmail.fr	
Jérémie Mugenyi	jeremiemugenyi@gmail.com	
Elisabeth Nève de Mévergnies	elisabeth.neve2002@gmail.com	
Esin Parlar	parlaresin@gmail.com	
Marie Pignon	mariepignon46@gmail.com	p.4/4
Maxime Renard	maximerenard73@gmail.com	
TheIma Riche	thelmariche@gmail.com	
Ben Sarikaya	ben.sarikaya@hotmail.com	
Eliott Stevens	stevenseliott116@gmail.com	
Paloma Tur	paloma_tur@hotmail.fr	
Sara Valencia Santana	sara.valencia1303@gmail.com	
Karine Van Roy	karine.vanroy@hotmail.com	
Eva van Zeeland	evazeeland@gmail.com	
Lara Warnez	lara.warniez@gmail.com	
Lisa Wauthion	lisa.wauthion@gmail.com	

architecture d'intérieur (master)



Professeur-es de l'atelier 2<sup>e</sup> année : Aline Gheysens, Raffaella Houlstan-Hasaerts, Nicholas Kite, Pierre Toby

Tina Nazal	tinasahi@hotmail.com	
Basile Amigues	basileamigues@hotmail.fr	
Lorette Arcay	arcaylorette@gmail.com	
Nathan Depré	nathandepre@hotmail.com	
Fanny Moreno Duborgel	fanny.morenoduborgel@gmail.com	
Lucie Vanderhasselt	lucievdh@gmail.com	
Zineb Auouam	zinebauouam26@gmail.com	
Maillyss Collaer	m.collaer@outlook.be	
Benjamin Courtois	benjamin.courtois98@gmail.com	
Sarah Delatte	delatte.sarah@outlook.com	
Justine Delfosse	justinedelfosse@hotmail.com	
Tifaine Di Domenico	tifainedi@netcourrier.com	p.2/4
Alexandra Holbrechts	alex_holbrechts@hotmail.com	p.3/4
Apoline Ligot	ligotapo12@gmail.com	
Zinneb Mahria	mahriazinneb@gmail.com	p.4/4
Camille Stiens	stiens.camille@hotmail.fr	
Julie Thorn	julie.thorn1999@gmail.com	
Johan Wauthier	johan.wauthier@hotmail.be	

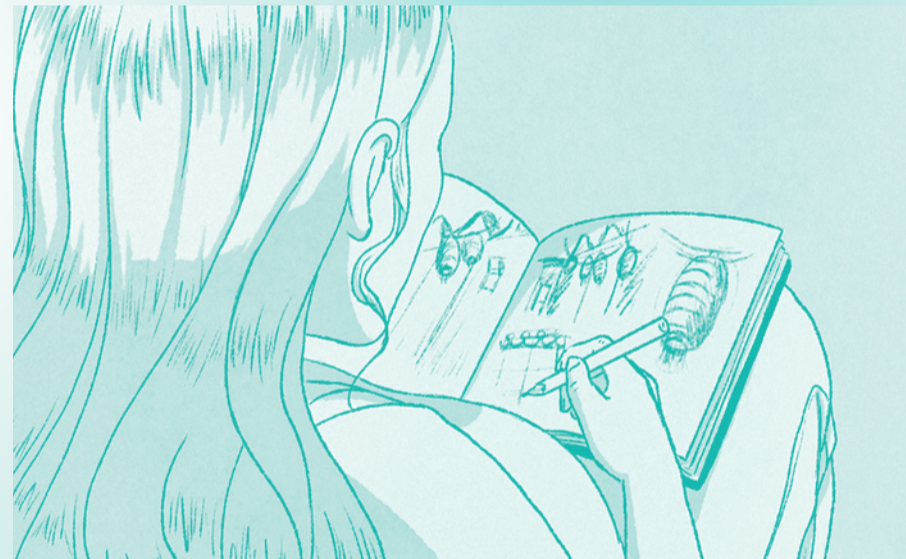
arts numériques



Professeurs de l'atelier 3<sup>e</sup> année : Yannick Antoine, Thierry Cuvelier, Vincent Evrand, Quentin Gille, Nicolas Wouters

Cristina Chiriac	cristina.chiriac.an123@gmail.com	p.2/4
Louis Civilio	Louis.civilio@gmail.com	p.4/4
Noah Destrée	noah.destree@gmail.com	p.3/4
Marta Gosek	gosekmarta@gmail.com	p.2/4
Reneta Hristova	hristovareneta@gmail.com	p.4/4
Julen Labiste	julenlabiste@gmail.com	p.4/4
Emma Lannoo-Bourton	emmalannoo@hotmail.com	p.2/4
Romain Lefebvre	romain.ac27@gmail.com	p.4/4
Namata Levert	namatalevert@gmail.com	p.2/4
Basile Masson	massonbasile274@gmail.com	p.4/4
Ninon Quéral Gérard	ninon.querai@gmail.com	p.3/4
Theodora Ravasila	teoravasila@gmail.com	p.2/4
Camille Stocq	camille.stocq@hotmail.be	p.4/4
AkiF Türköl	aturkel3569@gmail.com	p.2/4
Elena Vandenbranden	elena.vdbd@hotmail.com	

bande dessinée – éditions



Professeur-es de l'atelier 3<sup>e</sup> année : Éric Lambé, Denis Larue, Loo Hui Phang

Gloria Agbo	gloriaagbo9@gmail.com	
Claire Axensalva	claire.axensalva@gmail.com	p.2/4
Emilie Baudoux	8kira.emilie@gmail.com	
Christophe Buyse	chpbuyse@gmail.com	
Gabriel Debacker	gabriel.debacker@stluc.com	p.4/4
Héloïse Dumont	helodum0711@gmail.com	
Nina Grandguillot	ninagrandguillot@orange.fr	
Margot Grandjean	margotgrandjean@gmail.com	
Simon Hamey	simon.hamey@gmail.com	p.2/4
Thomas Joux	thomas.joux.draw@gmail.com	p.3/4
Elijah Lambert	chloe.lambert.egremy@gmail.com	p.1/4
Florian Lamousse	lamousse.florian@gmail.com	
Mylan Legoff	mylan.legoff.a@gmail.com	
Yasmine Mcharek	yasminoph@gmail.com	
Barnabé Noefnet	barn61020@gmail.com	p.2/4
Marie Noppe	mariennoppe92@gmail.com	p.4/4
Lucija Premzl	lucijapremzl@gmail.com	
Cyann Quédémneur	cyann.quems@gmail.com	p.3/4
Kayyis Sadey	sad.katleen@gmail.com	p.3/4
Andréa Safarian	andrea.safarian75@gmail.com	
Carole San Martín Y Gomez	carolecsmpro@gmail.com	p.4/4
Emma Tressos	emma.tressos@gmail.com	p.2/4
Melissa Windaal	windaal.mel@gmail.com	p.2/4
Inès Zarich	zarinesquimo@gmail.com	p.3/4

création d'intérieurs



Professeur-es de l'atelier 3<sup>e</sup> année : Philippe Henkart, Sandrine Leclercq, Jean-Louis Lefebvre, Paul Roger

Pauline Albrecq	pauline.albrecq@outlook.com	
Anna Bailly	annabailly.c@gmail.com	
Julia Beaucarne	julia.beaucarne@gmail.com	
Pauline Camps	pauline.camps@hotmail.be	
Lucie Chapelle	luciechappelle2002@gmail.com	
Soufiane Chuitar de Callatay	chuitarsofiane@gmail.com	
Kelly Cloes	kellycloes@gmail.com	p.1-4/4
Laetizia Cohn	Laetizia.cohn@gmail.com	
Lucie Colfs	lucie.colfs@gmail.com	p.2/4
Delphine Cornette	delphine.cornette@gmail.com	
Céleste de Vries	devries.cel@gmail.com	
Zoé Demoulin	zoedemou@hotmail.com	

bande dessinée – éditions (master)



Professeur-es de l'atelier 2<sup>e</sup> année : Dominique Goblet, Sacha Goerg, Noémie Marsily, Thierry Van Hasselt

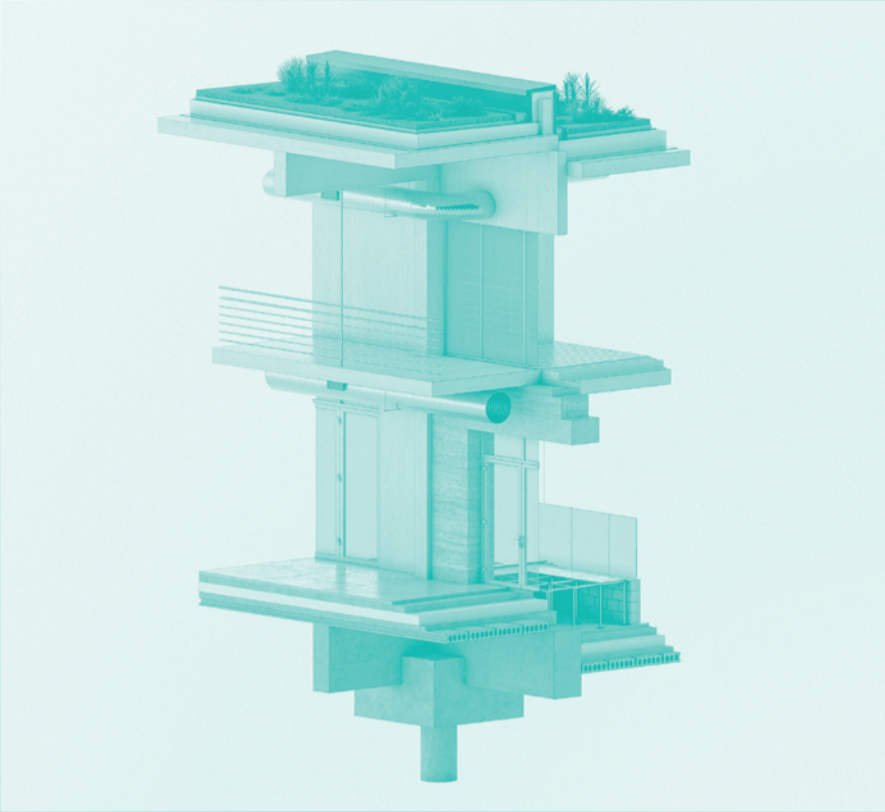
Candie Allard	candieallard@netcourrier.fr	p.2/4
Astrid Anquetin	anquetin.astrid@gmail.com	p.2/4
Manon Barichard	manon.barichard@gmail.com	p.3/4
Olivia Bécart	olmaa.niak@gmail.com	p.2/4
Mathilde Boucher	bouchermathilde@hotmail.be	p.4/4
Wolfgang Brun	wolfgangbrunkotaro@yahoo.fr	p.2/4
Julien Champy	champyjulien@gmail.com	p.4/4
Anna Couesnon	anna.couesnon@gmail.com	p.4/4
Chris Courteille	christoucourt.eille@gmail.com	p.4/4
Ju Feroumont	juferoumont@gmail.com	p.3/4
Shirley Franckx	shirley100678@gmail.com	p.3/4
Jeanne Gauffillier	jeannegauffillier@orange.fr	p.4/4
Joachim Guex	joachimleogux@gmail.com	p.1/4
Gabriel Hoët	gabrielhoet@gmail.com	p.3/4
Léo Hulin-Bertaud	hulin.leo@orange.fr	p.3/4
Fanette Huylenbroeck	fanettehuylenbroeck@gmail.com	p.3/4
Sarah Langolf	sarah.langolf@gmail.com	p.1/4
Daphné Laure	lauredaphne@gmail.com	p.4/4
Rosalie Mascart	rosalie.mascart@gmail.com	p.2/4
Clara Mounoud	mounoudclara@gmail.com	p.4/4
Nittaya Phayakhuan	nittaya.phayakhuan@gmail.com	p.1/4
Juliane Remy	juliane.remy690@gmail.com	p.4/4
Noémi Rivière	noemi.riviere@laposte.net	p.2/4
Camille Rousset	camille-rousset@live.fr	p.3/4
Anaëlle Schang	anaelle.schang@hotmail.fr	p.3/4
Maxime Schertenleib	maxime.schertenleib@gmail.com	p.3/4
Chloé Van Ackeleyen	chloeavanacklyn@gmail.com	p.2/4

design d'innovation sociale (master)



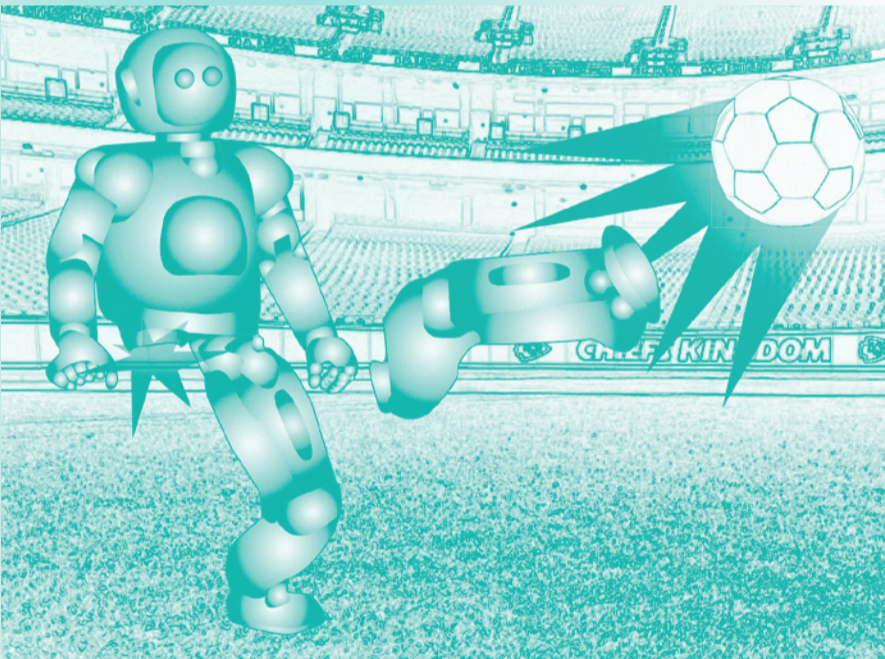
Professeur-es de l'atelier 2<sup>e</sup> année : Laurent Duffaut, Pierre Échard, Olivier Gilson, Charlotte Lancelot

Alyssia Ertrijckx	alyssia.ertrijckx@gmail.com	
Germaine Christelle Bella	bellagerchrist@gmail.com	
Eric Dassi Tcha	dassitichae@yahoo.fr	
Alexandra Gigot	gigotalexandra@gmail.com	
Pacôme Le Rouge de Rusunan	pacomelerouge@gmail.com	
Daniel Mabu Lu Nsimba	danielmabul@gmail.com	
Shaloom Mbambu Kabeya	mbambukabeya@hotmail.fr	
Melina Meyer	meyermelina99@gmail.com	p.3/4
Graciella Mosh Kiese	graciellamoshi2@gmail.com	
Franck Mudiangombe Kadiata	m16kadiatafranck@gmail.com	
Vanel Mudimbi	vanel.mud@gmail.com	
Steve Ngaponhouo Kuie	ngaponhouos@gmail.com	
Duclair Ngnoupa Ngnoussé	ngnoupa@gmail.com	
Emma Perez	em.prz83@gmail.com	p.1-2/4
Chaaghi Rigaux	chaaghi.rigaux@gmail.com	p.4/4
Zahra Soussi	zahrasoussi25@gmail.com	
Yosra Taboubi	yosra.tab@gmail.com	
Fogou Tazo Voufo	tazofog17@gmail.com	
Louis Vidil	louisvidil.etudiant@outlook.com	



Professeur-es de l'atelier 3<sup>e</sup> année : Paul Hortegat, Dominique Langendries, Agnès Schils, Paul Roger

Amina Asbai	asbaiamina98@gmail.com	
Dylan Azambou Kana	kana.dylank10@gmail.com	
Eléonore Brasseur	eleonore.brasseur.10@gmail.com	
Cyril Delhez	cdelhz@gmail.com	
Cédric Fornier	cedric.fornier@gmail.com	
Marco Lopes De Bessa	itsmemarcolopes@hotmail.com	p.2/4
Thibaut Martin	thibautmrt@gmail.com	p.1/4
Gloria Mukeba Kabanga	gloriamukeba628@gmail.com	p.4/4
Violette Saison	saisonviolette@gmail.com	p.3/4



Professeur-es de l'atelier 3<sup>e</sup> année : Violette Bernard, Germain Papillon

Théo Anciaux	theoanciaux20@gmail.com	p.2/4
Clothilde Bernard	clothilde_bernard@yahoo.com	p.2/4
Sarah Blanc	sarahalba@gmail.com	p.4/4
Alicia Blanpain	aliciablanpain.ab@gmail.com	p.4/4
Louane Chapon	louane.chapon@gmail.com	p.4/4
Anahy Dainville	anahydainville1@gmail.com	p.2/4
Emeric Darquenne	emeric.darq@gmail.com	p.4/4
Manon Electeur	manonelectr@gmail.com	p.2/4
Juliette Escudé	juliette.escude@orange.fr	p.1/4
Clara Frisson	frisson.clara25@gmail.com	p.3-4/4
Thomas Garcia Sanchez	thom.garciasanchez@gmail.com	p.3/4
Tom Levasseur	tom.levasseur12@gmail.com	p.2/4
Célia Peters	celia.peters@proximus.be	p.2/4
Koloïna Rabemananjara	koli.rabe31@gmail.com	p.2/4
Lola Tordeur	lola.tordeur@gmail.com	p.1/4
Laura Vanhille	lauravanhille98@gmail.com	p.3/4
Clara Wegnez	wegnez.17@gmail.com	p.4/4
Shi Hao Xu	xushihao1234@gmail.com	p.3/4
Antoine Yaouanq	arceaut@icloud.com	p.3/4



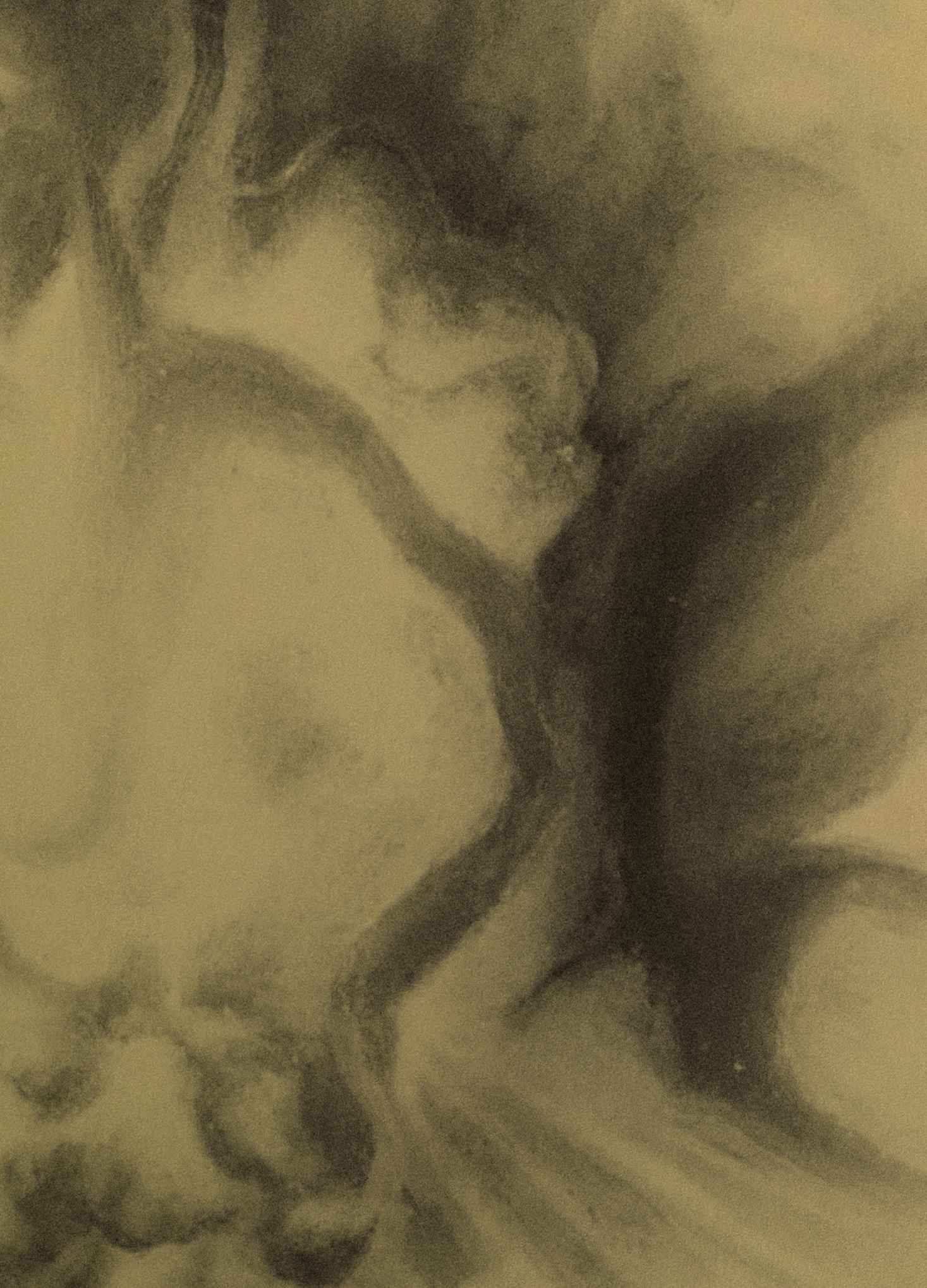
Professeur-es de l'atelier 3<sup>e</sup> année : Antoine Boute, Gwénola Carrère, Thisou Dartois, Alessandra Ghiringhelli, Frédérique Halbardier, Olivier Moulin, Kenny Ozier-Lafontaine, Xavier Van Buylaere

Circé Béguin	circe@gulfred.net	p.2/4
Clara Blondiau	catblondiau@gmail.com	p.4/4
Cloé Carpentier	cloecarpentier123@gmail.com	p.3/4
Alice Charbon	alice.charbon@outlook.fr	p.2/4
Lucie Detraux	luucie.detraux@gmail.com	p.3/4
Antilia Duflo	antilia.duflo@gmail.com	p.3/4
Sarah Gohy	gohy.sarah@icloud.com	p.3/4
Lilou Haeseleer	haeseleerlilou@gmail.com	p.4/4
Clémence Iloo	iloooclemence@gmail.com	p.4/4
Élise Maquere	esilemaquere@gmail.com	p.4/4
Cyrille Marchal	cyrille@netcourrier.com	p.4/4
Louise Oudard	l.oudard20@gmail.com	p.2/4
Élise Piette	elisepitim@gmail.com	p.1/4
Agostino Polzoni	agostinopolzoni@live.co.uk	p.3/4
Adèle Tesnière	adele.tesniere@gmail.com	p.2/4



Professeurs de l'atelier 3<sup>e</sup> année : Bertrand Degreef, Laurent Duffaut

Alicia Bartholomé	aliciazambito@hotmail.be	p.2/4
Valentine Bellon	valentine.bellon@live.be	p.3/4
Chiara Blonda	chiara.blonda16@gmail.com	
Valérie Burlacu	valeriesophie118@gmail.com	
Lisa Casillas Jimenez	casillas-jim-lisa@hotmail.com	
Emma Decock	decock.emma28@gmail.com	
Sacha Derwael	sacha.derwael.97@gmail.com	p.3/4
Kevin Kaputula	kapsjr243@gmail.com	p.4/4
Louis Kayaert	louiskayaert@gmail.com	
Mehdi Khalloufi	nanuk2003@hotmail.com	
Nawaëlle Khane	nawaellekhane1@gmail.com	
Antoine Le Grelle	antoinelg2410@gmail.com	p.1-2/4
Salomé Lelièvre	slelievr03@gmail.com	
Lucas Meuwis	lucasmeuw10@gmail.com	
Juliette Pedron	juliettededron1999@gmail.com	
Jalil Remorie	jalilremorie@gmail.com	
Arthur Riche	richearthur2001@gmail.com	
Alexia Rios Barron	alexiarioslepage@hotmail.com	
Pierre Sabbe	saabbep@gmail.com	
Raffaele Vitale	vitale.raff02@gmail.com	



SAINT  
-LUC  
BRUXELLES