INSTITUT NATIONALE DES ARTS

Projet de création d'une formation supérieure en Arts Plastiques & Graphic Design

DOSSIER STRATÉGIQUE ET PÉDAGOGIQUE

Document de présentation destiné à la haute autorité et aux partenaires institutionnels

Patrimoine · Création · Design

Une formation mauritanienne de niveau Bac+3 conçue pour relier patrimoine, création contemporaine, design, numérique, audiovisuel et professionnalisation.

Licence professionnelle proposée : 3 ans · 6 semestres · 180 ECTS

NOTE DE PRÉSENTATION

Le présent dossier rassemble, harmonise et développe les documents pédagogiques préparés autour du projet de l'Institut Nationale des Arts. Il transforme les programmes, manuels, progressions pédagogiques et six livres thématiques en une proposition institutionnelle unique, lisible et défendable. Le but est de présenter non seulement une formation, mais un projet culturel, éducatif et professionnel capable de contribuer durablement à la création mauritanienne.

Le projet part d'une idée simple : la Mauritanie possède un patrimoine visuel, architectural, artisanal et immatériel considérable, mais ce patrimoine doit aussi pouvoir devenir une matière de recherche, de création, de transmission et d'innovation. La formation proposée donne aux étudiants les moyens de comprendre cet héritage, de le documenter et de le transformer avec exigence en œuvres, identités visuelles, éditions, photographies, films, interfaces numériques, animations et projets de direction artistique.

Décision recherchée

Obtenir un soutien de principe pour structurer et mettre en place la formation, lancer une phase pilote, mobiliser les partenaires publics et professionnels, équiper les ateliers essentiels et préparer l'habilitation académique du cursus.

SOMMAIRE GÉNÉRAL

1. Présentation du projet
2. Pourquoi ce projet est important pour la Mauritanie
3. Vision, mission et valeurs
4. Positionnement de la formation
5. Architecture académique : 3 ans, 6 semestres, 180 ECTS
6. Programme détaillé des six semestres
7. Les six livres pédagogiques de référence
8. Méthode pédagogique
9. Patrimoine mauritanien et création contemporaine
10. Numérique, design et audiovisuel
11. Professionnalisation, stages et débouchés
12. Projet de fin d'études « Mauritanie 2030 »
13. Infrastructures et équipements
14. Équipe pédagogique et gouvernance
15. Partenariats stratégiques
16. Admission, suivi et évaluation
17. Plan de mise en œuvre
18. Budget-cadre à construire
19. Indicateurs d'impact
20. Risques et mesures de maîtrise
21. Argumentaire de soutien institutionnel
22. Annexes pédagogiques : contenus détaillés des six livres
23. Annexe spéciale Illustrator & InDesign - 80 h
24. Conclusion et proposition de décision

1. PRÉSENTATION DU PROJET

1.1 Une école pensée à partir du contexte mauritanien

L'Institut Nationale des Arts est conçu comme un espace d'enseignement supérieur où les arts plastiques, le design graphique, le patrimoine, la photographie, la vidéo, le design numérique et la direction artistique sont réunis dans un même parcours. Le projet ne consiste pas à importer un programme étranger tel quel. Il propose une formation contemporaine construite autour de références mauritaniennes : villes anciennes, architecture, tapis, bijoux, cuir, calligraphie, textile, objets, couleurs du désert, récits, photographie patrimoniale et savoir-faire.

1.2 Le principe fondateur

Le principe central est de former des créateurs capables de passer de l'observation à la conception professionnelle. Un étudiant ne doit pas seulement savoir utiliser un logiciel ou reproduire une technique. Il doit apprendre à observer, comprendre, rechercher, expérimenter, créer, concevoir, produire, présenter et professionnaliser son travail.

La promesse du projet

Former une génération de créateurs mauritaniens capables de préserver la mémoire visuelle du pays tout en construisant les images, objets, interfaces, films et identités de la Mauritanie contemporaine.

1.3 Une formation supérieure structurée

Élément	Proposition
Niveau	Licence professionnelle - Bac+3
Durée	3 ans - 6 semestres
Crédits	180 ECTS
Orientation	Arts plastiques, design graphique, patrimoine, numérique et audiovisuel
Pédagogie	Cours courts, démonstrations, ateliers, projets, critiques, stages, portfolio
Finalité	Insertion professionnelle + capacité à développer une pratique artistique et créative autonome

2. POURQUOI CE PROJET EST IMPORTANT POUR LA MAURITANIE

2.1 Préserver en créant

La préservation du patrimoine ne repose pas uniquement sur la conservation matérielle. Elle dépend aussi de la capacité des nouvelles générations à connaître les formes, les récits, les techniques et les contextes qui leur donnent sens. La formation propose de documenter ces références avant de les réinterpréter, afin d'éviter leur réduction à de simples ornements.

2.2 Donner une place professionnelle aux métiers créatifs

Communication visuelle, édition, audiovisuel, interfaces numériques, publicité, tourisme culturel, institutions, ONG, médias, startups et entreprises ont besoin de compétences créatives. Une formation structurée permet de transformer des aptitudes souvent autodidactes en compétences professionnelles évaluables et présentables.

2.3 Construire une identité visuelle contemporaine

Une partie importante des images produites pour les institutions, événements et marques peut gagner en qualité et en cohérence lorsque les créateurs maîtrisent à la fois les standards contemporains et les références culturelles locales.

2.4 Créer des passerelles entre artisans et designers

Le programme prévoit des collaborations avec des artisans. L'objectif n'est pas de remplacer les savoir-faire traditionnels, mais de créer des échanges : documentation, dessin, motifs, édition, photographie, packaging, exposition et nouvelles applications.

2.5 Offrir une perspective à la jeunesse

Le cursus donne un cadre à des jeunes attirés par le dessin, l'image, le numérique, la photographie, la vidéo ou le design. Il leur permet de construire un portfolio, d'effectuer des stages et de se préparer à l'emploi, au freelance, à l'entrepreneuriat créatif ou à la poursuite d'études.

2.6 Renforcer le rayonnement culturel

Des étudiants capables de produire des expositions, publications, films, identités, contenus numériques et projets patrimoniaux contribuent à rendre la culture mauritanienne plus visible, mieux documentée et plus accessible aux publics nationaux et internationaux.

3. VISION, MISSION ET VALEURS

Axe	Définition
Vision	Faire émerger une génération de créateurs capables de faire dialoguer patrimoine mauritanien et pratiques contemporaines du design.
Mission	Former, expérimenter, documenter, créer, professionnaliser et mettre en relation étudiants, artistes, artisans, institutions et entreprises.
Valeur 1 - Patrimoine	Comprendre avant de transformer.
Valeur 2 - Création	Développer une pensée personnelle et une capacité d'expérimentation.
Valeur 3 - Design	Répondre à un besoin réel avec méthode, clarté et qualité.
Valeur 4 - Transmission	Documenter les savoir-faire et favoriser le dialogue intergénérationnel.
Valeur 5 - Professionnalisme	Respecter les contraintes, les délais, les fichiers, les droits et la présentation.

3.1 Devise

Turâth · Ibdaa · Tasmin — Patrimoine · Création · Design

4. POSITIONNEMENT DE LA FORMATION

Le cursus se situe au croisement de l'école d'art, de la formation en design et de la professionnalisation numérique. Il conserve une base solide de dessin, couleur, histoire de l'art, matière et volume, puis introduit progressivement Photoshop, Illustrator, InDesign, UX/UI, motion design, vidéo, direction artistique et portfolio.

5. ARCHITECTURE ACADÉMIQUE : 3 ANS - 6 SEMESTRES - 180 ECTS

Semestre	Enseignements structurants	ECTS
S1 - RACINES & REGARD	Histoire de l'Art I ; Dessin Académique I ; Couleur & Matière ; Photoshop ; Typographie Arabe & Latine I	30
S2 - LE GESTE	Histoire de l'Art II ; Dessin II - Corps & Drapé ; Volume & Artisanat ; Photographie du Patrimoine ; Illustrator & InDesign	30
S3 - LE LANGAGE	Esthétique & Sémiologie ; Peinture & Techniques Mixtes ; Identité Visuelle ; UX/UI Design I ; Sérigraphie & Impression	30
S4 - NARRATION	Illustration & Édition ; Packaging ; UX/UI II & Motion Design I ; Vidéo Documentaire ; Stage	30
S5 - DIRECTION ARTISTIQUE	Direction Artistique & Gestion de Projet ; Parcours au choix ; Droit d'Auteur & Freelance ; Portfolio & Personal Branding	30
S6 - DIPLÔME	Projet de Fin d'Études « Mauritanie 2030 » ; Stage final	30

Les projets sont pensés comme une chaîne continue : une recherche graphique ou un motif produit dans un semestre peut devenir une ressource d'identité visuelle, de packaging, d'édition ou de portfolio dans les semestres suivants. Cette continuité évite l'accumulation d'exercices isolés.

6. PROGRAMME DÉTAILLÉ DES SIX SEMESTRES

S1 - RACINES & REGARD

Histoire de l'Art I - 8 ECTS - 60 h
Art rupestre du Sahara ; art islamique ; architecture mauritanienne ; Renaissance ; motifs traditionnels.

Dessin Académique I - 7 ECTS - 60 h
Observation ; perspective ; objets et structures traditionnelles ; étude graphique des tapis et de la zriba.

Couleur & Matière - 7 ECTS - 60 h
Pigments naturels ; indigo ; matières et textures ; théorie des couleurs appliquée aux couleurs du désert.

Outils Numériques - Photoshop - 5 ECTS - 50 h
Détourage ; retouche ; restauration de photographies anciennes ; premières créations numériques.

Typographie Arabe & Latine I - 3 ECTS - 30 h
Calligraphie arabe ; Kufi ; Diwani ; initiation à la typographie latine.

Résultat du semestre : production de travaux sélectionnables pour le portfolio et bilan de compétences.

S2 - LE GESTE

Histoire de l'Art II - 6 ECTS
Art moderne africain ; art arabe contemporain ; artistes et créateurs mauritaniens.

Dessin II - Corps & Drapé - 7 ECTS - 60 h
Étude du corps ; boubou et melhfa ; mouvement et drapé.

Volume & Artisanat - 5 ECTS - 40 h
Modelage ; cuir ; techniques artisanales ; collaboration avec des artisans locaux.

Photographie du Patrimoine - 5 ECTS - 40 h
Reportage ; architecture et patrimoine ; lumière désertique ; projet de terrain.

Illustrator & InDesign - 7 ECTS - 80 h
Création graphique ; motifs vectoriels ; typographie ; mise en page ; projet Festival des Villes Anciennes.

Résultat du semestre : production de travaux sélectionnables pour le portfolio et bilan de compétences.

S3 - LE LANGAGE

Esthétique & Sémiologie - 6 ECTS
Principes de l'esthétique ; signes et symboles ; lecture des images et références culturelles.

Peinture & Techniques Mixtes - 6 ECTS
Grand format ; sable ; henné ; acrylique ; expérimentation de matières.

Identité Visuelle - 6 ECTS
Recherche graphique ; logo ; charte ; projet de marque « Made in Mauritania ».

UX/UI Design I - Figma - 6 ECTS
Principes d'interface ; conception UX/UI ; prototypage ; application de valorisation du tourisme local.

Sérigraphie & Impression - 6 ECTS
Sérigraphie ; textile ; motifs ; expérimentation autour d'un bogolan revisité.

Résultat du semestre : production de travaux sélectionnables pour le portfolio et bilan de compétences.

S4 - NARRATION

Illustration & Édition - 6 ECTS
Contes mauritaniens ; album jeunesse ; édition bilingue arabe/français.

Packaging - 6 ECTS
Emballages ; dattes ; lait de chamelle ; produits artisanaux ; identité de gamme.

UX/UI II & Motion Design I - 8 ECTS
Sites vitrines ; approfondissement UX/UI ; animation graphique ; animation de logos.

Vidéo Documentaire - 4 ECTS
Langage documentaire ; prise de vue ; montage ; court film consacré à un artisan.

Stage - 6 ECTS
Immersion professionnelle obligatoire de deux mois.

Résultat du semestre : production de travaux sélectionnables pour le portfolio et bilan de compétences.

S5 - DIRECTION ARTISTIQUE

Direction Artistique & Gestion de Projet - 8 ECTS
Concept ; direction créative ; équipe ; brief client ; suivi de production.

Parcours au choix - 12 ECTS
A Patrimoine & Illustration ; B Publicité & Design Social ; C Digital & Motion.

Droit d'Auteur & Freelance - 4 ECTS
Propriété intellectuelle ; statut ; relation client ; devis ; responsabilité professionnelle.

Portfolio & Personal Branding - 6 ECTS
Sélection et documentation des projets ; présence professionnelle ; préparation d'exposition.

Résultat du semestre : production de travaux sélectionnables pour le portfolio et bilan de compétences.

S6 - DIPLÔME

Projet de Fin d'Études - 18 ECTS
Projet artistique et professionnel autour du thème « Mauritanie 2030 » ; exposition et jury.

Stage final - 12 ECTS
Immersion de quatre mois en agence, média, ONG, startup, studio ou institution culturelle.

Résultat du semestre : production de travaux sélectionnables pour le portfolio et bilan de compétences.

7. LES SIX LIVRES PÉDAGOGIQUES DE RÉFÉRENCE

Livre 1 - Arts Plastiques : Fondamentaux

Observer, dessiner, composer, expérimenter et construire une culture visuelle.

- Langage visuel et observation
- Dessin et représentation
- Couleur et matière
- Composition
- Techniques plastiques
- Projet d'atelier

Livre 2 - Graphic Design & Identité Visuelle

Concevoir des systèmes graphiques cohérents, lisibles et culturellement pertinents.

- Principes du design graphique
- Typographie
- Logo et identité
- Couleur et système visuel
- Mise en page
- Charte graphique

Livre 3 - Photographie & Vidéo

Maîtriser l'image fixe et animée, de la prise de vue à la postproduction.

- Fondamentaux photo
- Lumière
- Composition photographique
- Langage vidéo
- Son et tournage
- Montage et finition

Livre 4 - UX/UI & Motion Design

Créer des interfaces utiles et des animations qui guident, expliquent et donnent du rythme.

- Culture UX
- Architecture de l'information
- Wireframe et prototype
- UI Design
- Motion Design
- Projet produit

Livre 5 - Patrimoine & Artisanat Mauritanien

Documenter, comprendre et réinterpréter le patrimoine sans le réduire à un décor.

- Introduction au patrimoine
- Motifs et langages décoratifs
- Architecture et espaces
- Objets et savoir-faire

- Design et réinterprétation
- Projet de valorisation

Livre 6 - Direction Artistique & Portfolio

Construire une vision, diriger un projet et présenter un portfolio professionnel convaincant.

- Rôle de la direction artistique
- Brief et concept
- Système de campagne
- Direction de production
- Portfolio
- Insertion professionnelle

8. MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

La pédagogie privilégie l'atelier et la progression. Le cours théorique reste ciblé et immédiatement relié à une pratique.

Étape	Rôle
Observer	Lire une référence, un objet, une image, un motif, une interface ou une œuvre.
Comprendre	Nommer les principes, replacer la référence dans son contexte.
Reproduire	Acquérir un geste, une technique ou une procédure.
Expérimenter	Modifier les contraintes et tester plusieurs solutions.
Créer	Développer une proposition personnelle.
Concevoir	Répondre à un brief et à un public.
Produire	Réaliser un fichier, un objet, une image, un film ou une interface exploitable.
Présenter	Argumenter les choix et recevoir une critique.
Professionnaliser	Corriger, documenter et intégrer le projet au portfolio.

8.1 Évaluation

Critère	Question pédagogique
Compréhension	Le sujet est-il compris ?
Recherche	Les références sont-elles pertinentes ?
Concept	L'idée est-elle claire ?
Technique	Les outils sont-ils correctement utilisés ?
Composition	Les éléments sont-ils organisés ?
Originalité	La proposition apporte-t-elle quelque chose ?
Finition	Le rendu est-il propre et exploitable ?
Présentation	L'étudiant sait-il expliquer ses choix ?

9. PATRIMOINE MAURITANIEN ET CRÉATION CONTEMPORAINE

Le patrimoine constitue un axe transversal. Il ne s'agit pas d'imposer une esthétique folklorique, mais d'apprendre à documenter, analyser et transformer une référence avec respect. Un motif traditionnel peut être étudié dans sa géométrie, sa répétition, ses couleurs, son usage et son contexte, puis devenir une ressource contemporaine pour une affiche, une édition, une interface ou un produit.

1. Observer ou documenter la référence.
2. Comprendre son contexte et sa fonction.
3. Identifier les éléments graphiques ou matériels essentiels.
4. Simplifier, recomposer ou traduire sans copier mécaniquement.
5. Tester plusieurs applications contemporaines.
6. Créditer et documenter les sources lorsque cela est nécessaire.

9.1 Terrains et sujets possibles

- Villes anciennes et architecture
- Tapis, textile, cuir et bijoux
- Calligraphie et typographie arabe
- Objets du quotidien et savoir-faire
- Contes, récits et mémoire orale
- Photographie patrimoniale
- Couleurs, matières et paysages
- Événements culturels et tourisme local

10. NUMÉRIQUE, DESIGN ET AUDIOVISUEL

Le numérique est traité comme un outil de création et non comme une fin en soi. Photoshop, Illustrator, InDesign, Figma, After Effects et Premiere Pro sont intégrés à des projets : restauration d'archives, identité visuelle, édition, interfaces, animation, vidéo documentaire et portfolio.

10.1 Exemple : Illustrator & InDesign - 80 heures

Bloc	Heures	Production
Introduction au design vectoriel et Illustrator	8 h	Compositions simples
Formes, tracés, couleurs et compositions	12 h	Études graphiques
Illustration et motifs patrimoniaux	12 h	Motifs vectoriels
Projet graphique Illustrator	8 h	Identité / affiche
Introduction à InDesign	8 h	Page éditoriale
Typographie, grilles et mise en page	12 h	Composition multipage
Projet éditorial InDesign	12 h	Brochure / catalogue
Projet final et présentation	8 h	Campagne Festival des Villes Anciennes

Le résultat attendu est qu'un étudiant puisse partir d'un sujet, rechercher, développer une idée graphique, créer ses éléments visuels, construire une mise en page cohérente et présenter un projet final professionnel.

11. PROFESSIONNALISATION, STAGES ET DÉBOUCHÉS

11.1 Stages

Le cursus prévoit un stage de deux mois au semestre 4 puis un stage final de quatre mois au semestre 6.

11.2 Structures d'accueil possibles

- Agences de communication et de design
- Télévisions et médias
- ONG et organisations internationales
- Startups et entreprises numériques
- Studios photo, vidéo et création
- Institutions culturelles, musées et festivals
- Maisons d'édition et imprimeries
- Structures touristiques et patrimoniales

11.3 Métiers et activités visés

- Graphiste / designer graphique
- Illustrateur
- Photographe / vidéaste
- Motion designer junior
- UI designer junior
- Assistant directeur artistique puis directeur artistique avec expérience
- Designer éditorial
- Créateur de contenu visuel
- Chargé de communication visuelle
- Freelance / entrepreneur créatif
- Médiation et valorisation patrimoniale

12. PROJET DE FIN D'ÉTUDES « MAURITANIE 2030 »

Le PFE constitue la synthèse de trois années de formation. Le thème « Mauritanie 2030 » permet à chaque étudiant de proposer une réponse créative à un enjeu du pays : patrimoine, culture, ville, tourisme, éducation, environnement, mobilité, jeunesse, services numériques, artisanat ou communication publique.

Phase	Livrables
Recherche	Question, documentation, terrain, références, entretiens si nécessaire
Concept	Problématique, intention, public, direction artistique
Prototypage	Croquis, essais, maquettes, tests
Production	Œuvre, identité, édition, film, interface, installation ou dispositif
Documentation	Dossier de projet, crédits, méthode, bilan
Soutenance	Présentation devant un jury et exposition finale

13. INFRASTRUCTURES ET ÉQUIPEMENTS

Espace	Fonction	Équipement de base
Atelier traditionnel	Dessin, peinture, volume, cuir, techniques mixtes	Tables, chevalets, rangements, outils, point d'eau, ventilation
Laboratoire numérique	Design graphique, édition, UX/UI, motion, montage	Environ 20 postes, écrans, stockage, logiciels créatifs
Studio photo/vidéo	Portrait, produit, patrimoine, interview	Boîtiers, objectifs, trépieds, éclairage, fonds, son
Salle critique / projection	Cours, présentations, jurys	Vidéoprojecteur ou grand écran, son, mur d'accrochage
Atelier impression	Sérigraphie et petites productions	Cadres, encres, zone de séchage, matériel de sécurité
Bibliothèque spécialisée	Recherche et culture visuelle	Art islamique, africain, mauritanien, design, architecture, photo, édition
Espace exposition	Valorisation des travaux	Cimaises, éclairage, supports, vitrines selon besoins

13.1 Principe d'investissement

La mise en place peut être progressive : commencer par les espaces indispensables à la première année, puis compléter les équipements à mesure que les semestres numériques, audiovisuels et spécialisés ouvrent.

14. ÉQUIPE PÉDAGOGIQUE ET GOUVERNANCE

- Direction académique du programme
- Coordination pédagogique
- Enseignants permanents ou référents : arts plastiques, design, histoire de l'art, numérique
- Intervenants professionnels : photo, vidéo, UX/UI, motion, édition, droit, gestion de projet
- Artisans et détenteurs de savoir-faire invités
- Responsable technique ateliers et équipements
- Responsable stages, partenariats et insertion
- Jury extérieur pour projets majeurs et diplôme

Le recours à des professionnels extérieurs permet d'actualiser les pratiques, mais la cohérence du cursus doit rester pilotée par une équipe pédagogique stable qui suit les étudiants sur la durée.

15. PARTENARIATS STRATÉGIQUES

Le projet gagnera en crédibilité et en efficacité s'il est construit comme une plateforme de coopération.

Partenaire potentiel	Contribution possible
Institutions culturelles	Archives, lieux, événements, expertise patrimoniale
Artisans et coopératives	Transmission, ateliers, documentation, projets communs
Médias	Stages, production, diffusion
Agences et studios	Stages, briefs, jurys, mentorat
ONG / partenaires de développement	Projets de design social et communication d'intérêt général
Entreprises et startups	Projets numériques, innovation, stages
Festivals et événements	Commandes pédagogiques réelles, exposition
Écoles et universités partenaires	Échanges, enseignants invités, mobilité, expertise académique

16. ADMISSION, SUIVI ET ÉVALUATION

16.1 Admission proposée

- Baccalauréat ou niveau reconnu équivalent selon le cadre national
- Dossier de candidature
- Petit portfolio possible mais non obligatoire pour les débutants
- Entretien de motivation
- Exercice d'observation ou de créativité simple permettant d'évaluer le potentiel plutôt que la maîtrise préalable

16.2 Suivi

Chaque étudiant construit un dossier de progression : travaux, corrections, projets, stages, compétences et portfolio. Les jurys semestriels peuvent combiner enseignants et professionnels.

17. PLAN DE MISE EN ŒUVRE

Phase	Objectif	Résultat attendu
Phase 1 - Validation	Valider l'orientation, le portage et la gouvernance	Décision de principe et comité de pilotage
Phase 2 - Ingénierie	Finaliser maquettes, volumes horaires, référentiels, règlements	Dossier académique prêt à habilitation
Phase 3 - Ressources	Identifier locaux, enseignants, équipements et partenaires	Plan opérationnel et budget
Phase 4 - Pilote	Lancer une première cohorte à effectif maîtrisé	Test grandeur réelle et ajustements
Phase 5 - Consolidation	Évaluer les résultats et renforcer les partenariats	Programme stabilisé
Phase 6 - Rayonnement	Expositions, publications, partenariats et mobilité	Visibilité nationale et internationale

17.1 Recommandation de lancement

Pour réduire le risque, le projet peut démarrer avec une cohorte pilote de taille maîtrisée. L'investissement se concentre d'abord sur les ateliers et outils nécessaires aux deux premiers semestres, tandis que les équipements plus spécialisés sont planifiés progressivement.

18. BUDGET-CADRE À CONSTRUIRE

Les documents fournis ne fixent pas de budget global. Il serait donc imprudent d'inscrire ici un montant non justifié. Le dossier propose plutôt une structure budgétaire à chiffrer par devis.

Poste	Éléments à chiffrer
Locaux	Aménagement, sécurité, électricité, réseau, ventilation, mobilier
Ateliers	Chevalets, tables, rangements, outils, consommables
Numérique	Postes, écrans, stockage, réseau, licences ou solutions logicielles
Photo / vidéo	Caméras, optiques, lumière, son, trépieds, fonds
Impression	Sérigraphie, imprimantes, consommables, finitions
Bibliothèque	Acquisition de fonds, abonnements, documentation
Ressources humaines	Coordination, enseignants, intervenants, technique
Stages / terrain	Déplacements, missions, visites, projets patrimoniaux
Expositions	Accrochage, impression, communication, jury
Maintenance	Renouvellement, réparation, sauvegarde, sécurité

19. INDICATEURS D'IMPACT

Domaine	Indicateurs possibles
Formation	Taux de réussite, assiduité, progression des compétences
Professionnalisation	Stages réalisés, insertion, missions freelance, poursuites d'études
Création	Nombre de projets, expositions, publications, films, prototypes
Patrimoine	Sujets documentés, collaborations avec artisans, archives produites
Partenariats	Structures partenaires, briefs réels, jurys professionnels
Rayonnement	Présentations publiques, concours, festivals, visibilité numérique
Équité	Accès de profils divers, participation des femmes, provenance géographique selon politique d'admission

20. RISQUES ET MESURES DE MAÎTRISE

Risque	Réponse proposée
Formation réduite à l'apprentissage de logiciels	Maintenir dessin, culture, recherche, atelier et projet au cœur du cursus.
Folklorisation du patrimoine	Documenter le contexte et exiger une transformation argumentée.
Équipements coûteux ou mal maintenus	Déploiement progressif, responsable technique, maintenance planifiée.
Difficulté à recruter tous les enseignants	Noyau permanent + intervenants professionnels + partenariats.
Décalage avec le marché	Stages, jurys, briefs réels et conseil professionnel annuel.
Travaux étudiants peu visibles	Exposition annuelle, portfolio, édition et plateforme de présentation.
Programme trop ambitieux au démarrage	Cohorte pilote et montée en charge progressive.

21. ARGUMENTAIRE DE SOUTIEN INSTITUTIONNEL

Le soutien institutionnel demandé ne se limite pas à financer des cours. Il permettrait de créer une infrastructure de transmission et de création dont les résultats seraient visibles : étudiants formés, patrimoine documenté, expositions, publications, films, identités visuelles, interfaces, stages et collaborations avec les acteurs économiques et culturels.

21.1 Pourquoi un soutien de haut niveau est décisif

- Il donne au projet une légitimité permettant de réunir les ministères, établissements, partenaires et professionnels.
- Il facilite l'accès aux locaux, aux équipements et aux partenariats nécessaires à une formation pratique.
- Il permet de penser la formation sur plusieurs années plutôt que comme une succession d'ateliers ponctuels.
- Il inscrit la création et le design dans une stratégie de valorisation du patrimoine, de jeunesse et de compétences.
- Il rend possible une première cohorte pilote dont les résultats pourront être évalués avant extension.

Proposition de décision

Accorder un soutien de principe à la création de l'Institut Nationale des Arts et mandater un comité de préfiguration chargé de finaliser l'habilitation, le budget, les partenariats, les locaux, le recrutement pédagogique et le calendrier de lancement.

22. ANNEXES PÉDAGOGIQUES - CONTENUS DÉTAILLÉS DES SIX LIVRES

Livre 1 - Arts Plastiques : Fondamentaux

Observer, dessiner, composer, expérimenter et construire une culture visuelle.

Langage visuel et observation

Objectif : comprendre les principes essentiels, analyser des références, pratiquer à travers des exercices courts puis produire une réalisation autonome. La séquence suit une logique démonstration → exercice guidé → variante → atelier → critique → correction.

- Point, ligne, forme, volume et espace
- Contraste et hiérarchie
- Rythme et répétition
- Équilibre et tension

Exercice type : réaliser deux versions, l'une sous contraintes précises et l'autre plus expérimentale ; comparer les résultats selon la lisibilité, la cohérence, la maîtrise technique et la pertinence de l'intention.

Dessin et représentation

Objectif : comprendre les principes essentiels, analyser des références, pratiquer à travers des exercices courts puis produire une réalisation autonome. La séquence suit une logique démonstration → exercice guidé → variante → atelier → critique → correction.

- Observation
- Proportions
- Perspective
- Valeurs et ombres

Exercice type : réaliser deux versions, l'une sous contraintes précises et l'autre plus expérimentale ; comparer les résultats selon la lisibilité, la cohérence, la maîtrise technique et la pertinence de l'intention.

Couleur et matière

Objectif : comprendre les principes essentiels, analyser des références, pratiquer à travers des exercices courts puis produire une réalisation autonome. La séquence suit une logique démonstration → exercice guidé → variante → atelier → critique → correction.

- Cercle chromatique
- Harmonies
- Contrastes
- Textures

Exercice type : réaliser deux versions, l'une sous contraintes précises et l'autre plus expérimentale ; comparer les résultats selon la lisibilité, la cohérence, la maîtrise technique et la pertinence de l'intention.

Composition

Objectif : comprendre les principes essentiels, analyser des références, pratiquer à travers des exercices courts puis produire une réalisation autonome. La séquence suit une logique démonstration → exercice guidé → variante → atelier → critique → correction.

- Cadrage

- Espace positif et négatif
- Point focal
- Séries et variations

Exercice type : réaliser deux versions, l'une sous contraintes précises et l'autre plus expérimentale ; comparer les résultats selon la lisibilité, la cohérence, la maîtrise technique et la pertinence de l'intention.

Techniques plastiques

Objectif : comprendre les principes essentiels, analyser des références, pratiquer à travers des exercices courts puis produire une réalisation autonome. La séquence suit une logique démonstration → exercice guidé → variante → atelier → critique → correction.

- Dessin
- Peinture
- Collage
- Techniques mixtes

Exercice type : réaliser deux versions, l'une sous contraintes précises et l'autre plus expérimentale ; comparer les résultats selon la lisibilité, la cohérence, la maîtrise technique et la pertinence de l'intention.

Projet d'atelier

Objectif : comprendre les principes essentiels, analyser des références, pratiquer à travers des exercices courts puis produire une réalisation autonome. La séquence suit une logique démonstration → exercice guidé → variante → atelier → critique → correction.

- Recherche
- Expérimentation
- Production
- Accrochage et critique

Exercice type : réaliser deux versions, l'une sous contraintes précises et l'autre plus expérimentale ; comparer les résultats selon la lisibilité, la cohérence, la maîtrise technique et la pertinence de l'intention.

Livre 2 - Graphic Design & Identité Visuelle

Concevoir des systèmes graphiques cohérents, lisibles et culturellement pertinents.

Principes du design graphique

Objectif : comprendre les principes essentiels, analyser des références, pratiquer à travers des exercices courts puis produire une réalisation autonome. La séquence suit une logique démonstration → exercice guidé → variante → atelier → critique → correction.

- Fonction et message
- Hiérarchie
- Grille
- Contraste

Exercice type : réaliser deux versions, l'une sous contraintes précises et l'autre plus expérimentale ; comparer les résultats selon la lisibilité, la cohérence, la maîtrise technique et la pertinence de l'intention.

Typographie

Objectif : comprendre les principes essentiels, analyser des références, pratiquer à travers des exercices courts puis produire une réalisation autonome. La séquence suit une logique démonstration → exercice guidé → variante → atelier → critique → correction.

- Anatomie
- Lisibilité
- Hiérarchie
- Arabe et latin

Exercice type : réaliser deux versions, l'une sous contraintes précises et l'autre plus expérimentale ; comparer les résultats selon la lisibilité, la cohérence, la maîtrise technique et la pertinence de l'intention.

Logo et identité

Objectif : comprendre les principes essentiels, analyser des références, pratiquer à travers des exercices courts puis produire une réalisation autonome. La séquence suit une logique démonstration → exercice guidé → variante → atelier → critique → correction.

- Recherche
- Simplification
- Système de marque
- Déclinaisons

Exercice type : réaliser deux versions, l'une sous contraintes précises et l'autre plus expérimentale ; comparer les résultats selon la lisibilité, la cohérence, la maîtrise technique et la pertinence de l'intention.

Couleur et système visuel

Objectif : comprendre les principes essentiels, analyser des références, pratiquer à travers des exercices courts puis produire une réalisation autonome. La séquence suit une logique démonstration → exercice guidé → variante → atelier → critique → correction.

- Palette
- Cohérence
- Accessibilité
- Applications

Exercice type : réaliser deux versions, l'une sous contraintes précises et l'autre plus expérimentale ; comparer les résultats selon la lisibilité, la cohérence, la maîtrise technique et la pertinence de l'intention.

Mise en page

Objectif : comprendre les principes essentiels, analyser des références, pratiquer à travers des exercices courts puis produire une réalisation autonome. La séquence suit une logique démonstration → exercice guidé → variante → atelier → critique → correction.

- Grilles
- Marges
- Images
- Édition

Exercice type : réaliser deux versions, l'une sous contraintes précises et l'autre plus expérimentale ; comparer les résultats selon la lisibilité, la cohérence, la maîtrise technique et la pertinence de l'intention.

Charte graphique

Objectif : comprendre les principes essentiels, analyser des références, pratiquer à travers des exercices courts puis produire une réalisation autonome. La séquence suit une logique démonstration → exercice guidé → variante → atelier → critique → correction.

- Règles
- Gabarits
- Supports
- Livraison

Exercice type : réaliser deux versions, l'une sous contraintes précises et l'autre plus expérimentale ; comparer les résultats selon la lisibilité, la cohérence, la maîtrise technique et la pertinence de l'intention.

Livre 3 - Photographie & Vidéo

Maîtriser l'image fixe et animée, de la prise de vue à la postproduction.

Fondamentaux photo

Objectif : comprendre les principes essentiels, analyser des références, pratiquer à travers des exercices courts puis produire une réalisation autonome. La séquence suit une logique démonstration → exercice guidé → variante → atelier → critique → correction.

- Triangle d'exposition
- Focale
- Mise au point
- Formats

Exercice type : réaliser deux versions, l'une sous contraintes précises et l'autre plus expérimentale ; comparer les résultats selon la lisibilité, la cohérence, la maîtrise technique et la pertinence de l'intention.

Lumière

Objectif : comprendre les principes essentiels, analyser des références, pratiquer à travers des exercices courts puis produire une réalisation autonome. La séquence suit une logique démonstration → exercice guidé → variante → atelier → critique → correction.

- Naturelle
- Artificielle
- Direction
- Contraste

Exercice type : réaliser deux versions, l'une sous contraintes précises et l'autre plus expérimentale ; comparer les résultats selon la lisibilité, la cohérence, la maîtrise technique et la pertinence de l'intention.

Composition photographique

Objectif : comprendre les principes essentiels, analyser des références, pratiquer à travers des exercices courts puis produire une réalisation autonome. La séquence suit une logique démonstration → exercice guidé → variante → atelier → critique → correction.

- Cadrage
- Plans
- Perspective
- Série

Exercice type : réaliser deux versions, l'une sous contraintes précises et l'autre plus expérimentale ; comparer les résultats selon la lisibilité, la cohérence, la maîtrise technique et la pertinence de l'intention.

Langage vidéo

Objectif : comprendre les principes essentiels, analyser des références, pratiquer à travers des exercices courts puis produire une réalisation autonome. La séquence suit une logique démonstration → exercice guidé → variante → atelier → critique → correction.

- Plans
- Mouvements
- Raccords
- Continuité

Exercice type : réaliser deux versions, l'une sous contraintes précises et l'autre plus expérimentale ; comparer les résultats selon la lisibilité, la cohérence, la maîtrise technique et la pertinence de l'intention.

Son et tournage

Objectif : comprendre les principes essentiels, analyser des références, pratiquer à travers des exercices courts puis produire une réalisation autonome. La séquence suit une logique démonstration → exercice guidé → variante → atelier → critique → correction.

- Microphones
- Interview
- Organisation
- Sécurité

Exercice type : réaliser deux versions, l'une sous contraintes précises et l'autre plus expérimentale ; comparer les résultats selon la lisibilité, la cohérence, la maîtrise technique et la pertinence de l'intention.

Montage et finition

Objectif : comprendre les principes essentiels, analyser des références, pratiquer à travers des exercices courts puis produire une réalisation autonome. La séquence suit une logique démonstration → exercice guidé → variante → atelier → critique → correction.

- Dérushage
- Montage
- Son
- Étalonnage et export

Exercice type : réaliser deux versions, l'une sous contraintes précises et l'autre plus expérimentale ; comparer les résultats selon la lisibilité, la cohérence, la maîtrise technique et la pertinence de l'intention.

Livre 4 - UX/UI & Motion Design

Créer des interfaces utiles et des animations qui guident, expliquent et donnent du rythme.

Culture UX

Objectif : comprendre les principes essentiels, analyser des références, pratiquer à travers des exercices courts puis produire une réalisation autonome. La séquence suit une logique démonstration → exercice guidé → variante → atelier → critique → correction.

- Besoin utilisateur
- Problème
- Parcours
- Test

Exercice type : réaliser deux versions, l'une sous contraintes précises et l'autre plus expérimentale ; comparer les résultats selon la lisibilité, la cohérence, la maîtrise technique et la pertinence de l'intention.

Architecture de l'information

Objectif : comprendre les principes essentiels, analyser des références, pratiquer à travers des exercices courts puis produire une réalisation autonome. La séquence suit une logique démonstration → exercice guidé → variante → atelier → critique → correction.

- Contenus
- Navigation
- Priorités
- Flux

Exercice type : réaliser deux versions, l'une sous contraintes précises et l'autre plus expérimentale ; comparer les résultats selon la lisibilité, la cohérence, la maîtrise technique et la pertinence de l'intention.

Wireframe et prototype

Objectif : comprendre les principes essentiels, analyser des références, pratiquer à travers des exercices courts puis produire une réalisation autonome. La séquence suit une logique démonstration → exercice guidé → variante → atelier → critique → correction.

- Croquis
- Wireframe
- Prototype
- Test

Exercice type : réaliser deux versions, l'une sous contraintes précises et l'autre plus expérimentale ; comparer les résultats selon la lisibilité, la cohérence, la maîtrise technique et la pertinence de l'intention.

UI Design

Objectif : comprendre les principes essentiels, analyser des références, pratiquer à travers des exercices courts puis produire une réalisation autonome. La séquence suit une logique démonstration → exercice guidé → variante → atelier → critique → correction.

- Grille
- Typographie
- Composants
- Responsive

Exercice type : réaliser deux versions, l'une sous contraintes précises et l'autre plus expérimentale ; comparer les résultats selon la lisibilité, la cohérence, la maîtrise technique et la pertinence de l'intention.

Motion Design

Objectif : comprendre les principes essentiels, analyser des références, pratiquer à travers des exercices courts puis produire une réalisation autonome. La séquence suit une logique démonstration → exercice guidé → variante → atelier → critique → correction.

- Timing
- Easing
- Transitions
- Micro-interactions

Exercice type : réaliser deux versions, l'une sous contraintes précises et l'autre plus expérimentale ; comparer les résultats selon la lisibilité, la cohérence, la maîtrise technique et la pertinence de l'intention.

Projet produit

Objectif : comprendre les principes essentiels, analyser des références, pratiquer à travers des exercices courts puis produire une réalisation autonome. La séquence suit une logique démonstration → exercice guidé → variante → atelier → critique → correction.

- Brief
- Prototype
- Tests
- Présentation

Exercice type : réaliser deux versions, l'une sous contraintes précises et l'autre plus expérimentale ; comparer les résultats selon la lisibilité, la cohérence, la maîtrise technique et la pertinence de l'intention.

Livre 5 - Patrimoine & Artisanat Mauritanien

Documenter, comprendre et réinterpréter le patrimoine sans le réduire à un décor.

Introduction au patrimoine

Objectif : comprendre les principes essentiels, analyser des références, pratiquer à travers des exercices courts puis produire une réalisation autonome. La séquence suit une logique démonstration → exercice guidé → variante → atelier → critique → correction.

- Matériel et immatériel
- Inventaire
- Sources
- Éthique

Exercice type : réaliser deux versions, l'une sous contraintes précises et l'autre plus expérimentale ; comparer les résultats selon la lisibilité, la cohérence, la maîtrise technique et la pertinence de l'intention.

Motifs et langages décoratifs

Objectif : comprendre les principes essentiels, analyser des références, pratiquer à travers des exercices courts puis produire une réalisation autonome. La séquence suit une logique démonstration → exercice guidé → variante → atelier → critique → correction.

- Géométrie
- Répétition
- Couleur
- Symboles

Exercice type : réaliser deux versions, l'une sous contraintes précises et l'autre plus expérimentale ; comparer les résultats selon la lisibilité, la cohérence, la maîtrise technique et la pertinence de l'intention.

Architecture et espaces

Objectif : comprendre les principes essentiels, analyser des références, pratiquer à travers des exercices courts puis produire une réalisation autonome. La séquence suit une logique démonstration → exercice guidé → variante → atelier → critique → correction.

- Ksour
- Habitat
- Tente
- Documentation

Exercice type : réaliser deux versions, l'une sous contraintes précises et l'autre plus expérimentale ; comparer les résultats selon la lisibilité, la cohérence, la maîtrise technique et la pertinence de l'intention.

Objets et savoir-faire

Objectif : comprendre les principes essentiels, analyser des références, pratiquer à travers des exercices courts puis produire une réalisation autonome. La séquence suit une logique démonstration → exercice guidé → variante → atelier → critique → correction.

- Cuir
- Bijoux
- Textile
- Gestes

Exercice type : réaliser deux versions, l'une sous contraintes précises et l'autre plus expérimentale ; comparer les résultats selon la lisibilité, la cohérence, la maîtrise technique et la pertinence de l'intention.

Design et réinterprétation

Objectif : comprendre les principes essentiels, analyser des références, pratiquer à travers des exercices courts puis produire une réalisation autonome. La séquence suit une logique démonstration → exercice guidé → variante → atelier → critique → correction.

- Analyse
- Extraction
- Transformation
- Application

Exercice type : réaliser deux versions, l'une sous contraintes précises et l'autre plus expérimentale ; comparer les résultats selon la lisibilité, la cohérence, la maîtrise technique et la pertinence de l'intention.

Projet de valorisation

Objectif : comprendre les principes essentiels, analyser des références, pratiquer à travers des exercices courts puis produire une réalisation autonome. La séquence suit une logique démonstration → exercice guidé → variante → atelier → critique → correction.

- Terrain
- Documentation
- Création
- Restitution

Exercice type : réaliser deux versions, l'une sous contraintes précises et l'autre plus expérimentale ; comparer les résultats selon la lisibilité, la cohérence, la maîtrise technique et la pertinence de l'intention.

Livre 6 - Direction Artistique & Portfolio

Construire une vision, diriger un projet et présenter un portfolio professionnel convaincant.

Rôle de la direction artistique

Objectif : comprendre les principes essentiels, analyser des références, pratiquer à travers des exercices courts puis produire une réalisation autonome. La séquence suit une logique démonstration → exercice guidé → variante → atelier → critique → correction.

- Intention
- Concept
- Cohérence
- Références

Exercice type : réaliser deux versions, l'une sous contraintes précises et l'autre plus expérimentale ; comparer les résultats selon la lisibilité, la cohérence, la maîtrise technique et la pertinence de l'intention.

Brief et concept

Objectif : comprendre les principes essentiels, analyser des références, pratiquer à travers des exercices courts puis produire une réalisation autonome. La séquence suit une logique démonstration → exercice guidé → variante → atelier → critique → correction.

- Problème
- Public
- Moodboard
- Axe

Exercice type : réaliser deux versions, l'une sous contraintes précises et l'autre plus expérimentale ; comparer les résultats selon la lisibilité, la cohérence, la maîtrise technique et la pertinence de l'intention.

Système de campagne

Objectif : comprendre les principes essentiels, analyser des références, pratiquer à travers des exercices courts puis produire une réalisation autonome. La séquence suit une logique démonstration → exercice guidé → variante → atelier → critique → correction.

- Key visual
- Déclinaisons
- Formats
- Cohérence

Exercice type : réaliser deux versions, l'une sous contraintes précises et l'autre plus expérimentale ; comparer les résultats selon la lisibilité, la cohérence, la maîtrise technique et la pertinence de l'intention.

Direction de production

Objectif : comprendre les principes essentiels, analyser des références, pratiquer à travers des exercices courts puis produire une réalisation autonome. La séquence suit une logique démonstration → exercice guidé → variante → atelier → critique → correction.

- Équipe
- Planning
- Shooting
- Contrôle qualité

Exercice type : réaliser deux versions, l'une sous contraintes précises et l'autre plus expérimentale ; comparer les résultats selon la lisibilité, la cohérence, la maîtrise technique et la pertinence de l'intention.

Portfolio

Objectif : comprendre les principes essentiels, analyser des références, pratiquer à travers des exercices courts puis produire une réalisation autonome. La séquence suit une logique démonstration → exercice guidé → variante → atelier → critique → correction.

- Sélection
- Case study
- Mise en page
- Présentation

Exercice type : réaliser deux versions, l'une sous contraintes précises et l'autre plus expérimentale ; comparer les résultats selon la lisibilité, la cohérence, la maîtrise technique et la pertinence de l'intention.

Insertion professionnelle

Objectif : comprendre les principes essentiels, analyser des références, pratiquer à travers des exercices courts puis produire une réalisation autonome. La séquence suit une logique démonstration → exercice guidé → variante → atelier → critique → correction.

- Cv
- Réseau
- Freelance
- Soutenance

Exercice type : réaliser deux versions, l'une sous contraintes précises et l'autre plus expérimentale ; comparer les résultats selon la lisibilité, la cohérence, la maîtrise technique et la pertinence de l'intention.

23. ANNEXE SPÉCIALE - ILLUSTRATOR & INDESIGN - 80 HEURES

Ce module constitue un exemple détaillé de la philosophie pédagogique du cursus. Il intervient au semestre 2 et relie directement apprentissage logiciel, culture visuelle, patrimoine et projet professionnel.

Étape	Compétences	Mise en pratique
1. Comprendre le design graphique - 6 h	Vectoriel/matriciel, formats, résolution, RVB/CMJN, impression.	Analyse d'affiches et créations graphiques.
2. Prendre en main Illustrator - 8 h	Interface, outils, calques, formes, sélection, transformation, alignement.	Compositions simples.
3. Couleur et composition - 6 h	Nuanciers, dégradés, harmonies, équilibre, contraste.	Composition inspirée des couleurs du désert.
4. Dessiner avec Illustrator - 10 h	Plume, tracés, courbes, Pathfinder, construction.	Simplification de motifs traditionnels.
5. Motifs et illustrations - 8 h	Répétition, symétrie, motifs, illustration vectorielle.	Motif inspiré d'un tapis ou élément architectural.
6. Typographie - 6 h	Hiérarchie, alignement, associations arabe/latin.	Composition typographique.
7. Logo et identité - 8 h	Recherche, croquis, simplification, symbole, logo, couleurs.	Identité autour d'un élément patrimonial.
8. Prendre en main InDesign - 8 h	Pages, marges, colonnes, grilles, blocs texte et image.	Page éditoriale.
9. Mise en page professionnelle - 8 h	Styles, gabarits, hiérarchie, images, multipage.	Brochure.
10. Projet final - 12 h	Recherche, concept, création, mise en page, préparation.	Affiche + flyer/programme du Festival des Villes Anciennes.

23.1 Projet Festival des Villes Anciennes

Brief pédagogique : concevoir une campagne graphique pour un événement culturel. Le support principal est une affiche, complétée par une publication pour réseaux sociaux et un flyer. La proposition doit être lisible, cohérente et inspirée par l'architecture ou les motifs des villes anciennes sans reproduire mécaniquement les références.

7. Recherche documentaire
8. Moodboard
9. Croquis
10. Choix de direction artistique
11. Création vectorielle
12. Mise en page
13. Déclinaisons
14. Présentation
15. Corrections
16. Livraison finale

24. CONCLUSION ET PROPOSITION DE DÉCISION

L'Institut Nationale des Arts peut devenir un outil structurant pour la culture, la jeunesse et les métiers créatifs en Mauritanie. Sa force réside dans l'articulation entre fondamentaux artistiques, patrimoine, outils contemporains, projets réels, stages et professionnalisation. Les documents pédagogiques déjà élaborés montrent qu'il existe une base de programme cohérente : six semestres, 180 ECTS, une progression claire, des manuels thématiques, des modules détaillés et une pédagogie par projet.

La prochaine étape n'est donc pas de repartir de zéro, mais de transformer cette base en dispositif institutionnel : validation académique, équipe de préfiguration, budget chiffré, locaux, équipements, partenariats et calendrier.

Décision proposée à la haute autorité

1) Soutenir officiellement la phase de préfiguration ; 2) désigner un comité de pilotage ; 3) autoriser la préparation du dossier d'habilitation ; 4) identifier un site pilote ; 5) lancer le chiffrage des équipements et ressources humaines ; 6) mobiliser les partenaires culturels, professionnels et académiques ; 7) préparer l'ouverture d'une première cohorte.

Mot de clôture

Former des artistes et des designers, c'est aussi former celles et ceux qui donneront une forme visible aux institutions, aux entreprises, aux récits, aux objets, aux espaces et aux ambitions du pays. Investir dans cette formation, c'est créer les conditions pour que le patrimoine mauritanien ne soit pas seulement conservé, mais compris, transmis et réinventé par une nouvelle génération.