

Introduction générale

Le DN MADE "Graphisme augmenté" de Boulogne-Billancourt prépare les étudiants à devenir designers graphiques et à plus long terme directeurs artistiques. Cette formation associe graphisme et numérique. Elle s'appuie sur une conception "augmentée" de la communication, c'est-à-dire enrichie d'expérimentations, du développement d'écritures graphiques personnelles et d'une pensée critique sur les supports employés (en numérique et print), avec une approche prospective des médias et des outils utilisés. Le graphisme que nous défendons s'appuie sur une exploration de différents domaines voisins, issus du design et des arts visuels en général.

Durant trois ans, les étudiants sont formés à la conception et à la réalisation de projets de communication sur médias numériques et imprimés. Ils abordent ainsi les logiciels relevant aussi bien du support imprimé (Photoshop, Illustrator, Indesign, etc.) que du multimédia (webdesign HTML/CSS, After effects, logiciels de montage et retouche vidéo, son, etc.). Les cours de culture graphique et typographique, par une approche à la fois contemporaine et historique, les invitent à se constituer une culture visuelle singulière et personnelle. En parallèle, la pratique du dessin, de la vidéo, de l'animation et de la photographie leur permet d'enrichir leurs réponses aux différentes commandes. Puisque cette formation est professionnalisante, nous prêtons une attention particulière à la réalisation finale des projets, qui est la plus aboutie possible. Différents artistes, chercheurs, théoriciens, graphistes et acteurs du monde professionnel sont invités tout au long de la formation pour accompagner les étudiants dans la construction d'une pensée critique et pour partager et présenter leurs travaux.

Au terme des trois années, les étudiants développent un projet professionnel personnel qui synthétise l'ensemble de leurs acquis. Une poursuite d'étude est possible au niveau bac + 4 dans différentes écoles ou universités, au niveau Master (recherche ou pro), en DSAA, dans des formations professionnalisantes ou en alternance (comme les Gobelins), aux Arts Décoratifs, aux Beaux-Arts, etc.

Cette section est ouverte à tous les bacheliers. Le recrutement se fait sur dossier et sur entretien. Il faut s'inscrire sur Parcoursup.

1) La fabrique des programmes

explication générale

Dès les premiers mois de leur formation, nos étudiants abordent différentes techniques et logiciels spécifiques qui leur sont présentés en lien avec leurs contextes historiques et économiques. Les programmes enseignés leur permettent de faire rapidement l'acquisition des outils employés par les graphistes professionnels.

Tout au long de la formation, ces savoir-faire sont ensuite questionnés et mis en œuvre dans une démarche exploratoire et critique.

explication détaillée

Comment les logiciels et programmes que les graphistes utilisent pour donner corps à leurs idées conditionnent-ils les manières de faire et les formes produites ? Par une approche à la fois pratique et théorique, les étudiants sont amenés à réfléchir et à discuter des façons de faire en rapport avec les interfaces, les langages et les logiciels qu'ils emploient. Certains logiciels propriétaires, même s'ils sont très souvent employés dans le milieu professionnel, peuvent ainsi être remplacés, ou complétés, par des logiciels libres ou par différents programmes alternatifs.

La formation accorde une importance à la manipulation, à la découverte et à l'expérimentation collective.

ouvrages bibliographiques

Anthony Masure, *Design et humanités numériques*, Paris, B42, 2018.

Lev Manovich, *Le Langage des nouveaux médias* [2001], traduit de l'anglais par Richard Crevier, Dijon, Les Presses du réel, 2010.

Jack Goody, *La Raison graphique. La domestication de la pensée sauvage*, Paris, Minuit, coll. Le sens commun, 1979.

Fred Turner, *Aux sources de l'utopie numérique, De la contre-culture à la cyberculture, Steward Brand, un homme d'influence* [2006], traduit de l'anglais par Laurent Vannini, Caen, C&F éditions, 2012.

Marshall McLuhan, *Pour comprendre les médias. Les prolongements technologiques de l'homme* [1977], Bibliothèque Québécoise, Sciences humaines, 1993.

références

Norman McLaren - Dots (1940)

<https://www.youtube.com/watch?v=E3-vsKwQ0Cg>

Manfred Mohr - Cubic Limit 1973-74

<https://www.youtube.com/watch?v=j4M28FEJFF8>

After Effects 1 demo reel - 1993

<https://www.youtube.com/watch?v=-4Zb-Qz68Ek>

exemples d'étudiants

2/ Surfaces, supports

explication générale

Le DN MADE "Graphisme augmenté" envisage le graphisme et la typographie dans la grande diversité des supports et des surfaces convoqués, en pensant leur complémentarité. Il s'agit de penser aux implications de chaque support, sur écran ou papier, et d'envisager les liens et les passages entre numérique et imprimé.

explication détaillée

Pour chaque projet, l'étudiant est invité à réfléchir à la question du format. Quelles sont ses déterminations et ses contraintes ? Quelles sont les différentes stratégies à mettre en place sur papier ou sur écran ? Ces questions sont abordées avant d'envisager plus spécifiquement le passage d'un format à l'autre, à travers les notions de déclinaison, de flexibilité ou d'évolutivité. La notion de surface renvoie directement à la dimension physique du support : la surface du papier, sa texture, son grain, et la surface de l'écran, sa définition (numérique ou analogique), sa résolution (basse ou haute résolution), son format ou ses possibilités d'interaction (ergonomie, expérience utilisateur). Entre virtuel et réel, l'étudiant pense des passages entre les formats et les supports.

ouvrages bibliographiques

Marshall McLuhan, *La Galaxie Gutenberg* [1962], Paris, CNRS éditions, 2017.
Alessandro Ludovico, *Post-digital print. La mutation de l'édition depuis 1894*. Paris, Éditions B42, Collection essais, 2016.
Rick Poyner, *Transgression, graphisme et postmodernité*, Paris, Éditions Pyramyd, 2003.
Jacques Derrida, *Papier Machine*, Paris, Éditions Galilée, 2001.

références

- Éditions Volumiques <https://volumique.com/v2/portfolio/prototypes/> (certains prototypes sont pas mal du tout, d'autres...)
 - John Maeda <https://maedastudio.com/>
 - Exemple d'identité flexible qui s'adapte au format (Sagmeitster, ... ?)

Ryoji Ikeda

Paul Cox - Amoveo, décors et costumes (chorégraphie Benjamin Millepied) 2006

exemples d'étudiants

3/ Ecritures et traductions graphiques

explication générale

La formation propose, sur les trois années, un espace de recherche et d'expérimentation qui permet à chaque étudiant de s'emparer des outils du dessin (fixe ou animé) afin de développer une écriture graphique personnelle. Ce travail de mise en forme est guidé par les contraintes spécifiques de la communication visuelle, liés à une commande précise (identité visuelle, affiche, logotype, campagne de communication) qui doit être analysée.

explication détaillée

La retranscription graphique dépend d'un cahier des charges établi par un commanditaire. L'étudiant est amené à découvrir et interroger toutes les étapes de réponse à une

commande, de l'identification d'un problème de communication (souvent implicitement formulé dans le brief) à la formulation d'axes créatifs qui y répondent.

La part d'interprétation du design graphique est ici valorisée et doit permettre à chaque étudiant de jouer avec les contraintes, pour permettre l'émergence d'une écriture personnelle au service d'un projet.

Il s'agit à terme d'appréhender la place et le rôle critique du designer graphique, en tant que facilitateur ou traducteur, pour des publics ciblés et des contextes économiques et culturels variés.

ouvrages bibliographiques

Intriguer, ou le paradoxe du graphiste, Jean-François Lyotard, ...

références