

Présentation de la formation

Le DNMADE Graphisme augmenté de Boulogne-Billancourt est une formation de l'enseignement supérieur public, d'une durée de trois ans. Elle prépare les étudiants à devenir designers graphiques et, à plus long terme, directeurs artistiques. Les étudiants acquièrent tout au long des trois ans du diplôme des compétences relatives aux domaines du design graphique, du motion design, du webdesign, mais aussi de la typographie, de la photographie, de l'édition.

- La formation s'effectue en continu au sein du lycée général et technologique Jacques Prévert (M9 – Billancourt).
- Le DNMADE Graphisme augmenté de Boulogne est conventionné avec l'Université Paris Saclay (École Normale Supérieure) et le diplôme confère le grade de licence.
- L'étudiant lauréat obtient les 180 crédits ECTS correspondant aux 6 semestres de formation, facilitant ainsi la poursuite d'études dans un second cycle de grade master, ou à l'étranger.
- Le DNMADE s'adresse en priorité aux bacheliers des voies générales, technologiques et professionnelles.
- Le DNMADE est né de la refonte des filières design de l'Éducation Nationale, et bénéficie de l'expérience du BTS Design graphique présent au lycée Prévert de 2004 à 2019.
- Le lycée Prévert propose également le DSAA Graphisme et narration multimédia (Diplôme Supérieur des Arts Appliqués), avec lequel le DNMADE est associé, formant un pôle supérieur Design graphique numérique et proposant un cursus complet sur 5 ans, équivalent master.

Pour obtenir son diplôme, l'étudiant conçoit et réalise en fin de parcours un projet personnel qu'il présente devant un jury d'enseignants et de professionnels. Le projet MADE lui permet d'employer l'ensemble des compétences acquises au cours de la formation dans un projet affirmant la singularité de son identité de futur designer graphique.

MENTION DESIGN GRAPHIQUE NUMÉRIQUE

Ce DNMADE associe graphisme et numérique. Il s'appuie sur une conception augmentée du design graphique : un apprentissage des outils et méthodes du designer graphique numérique, enrichi d'une pensée critique sur les supports employés.

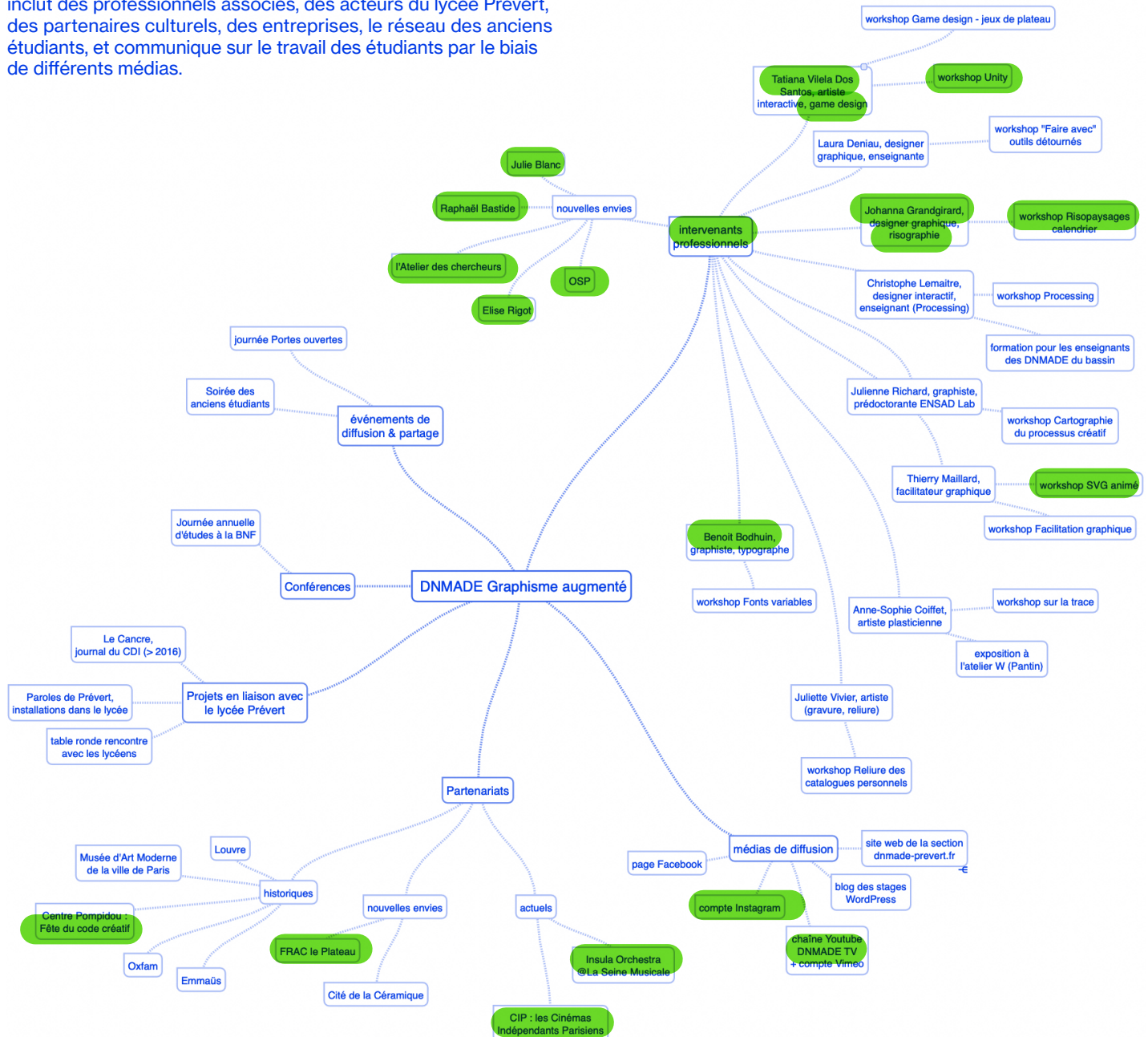
La maîtrise des outils numériques à un niveau professionnel est nourrie de pratiques exploratoires ouvrant par exemple sur des techniques issues du *print*, ou sur des démarches associant numérique et arts visuels. La synergie entre ces enseignements a pour but de stimuler des questionnements propices à l'élaboration du projet MADE en 3^e année de DNMADE, et, au delà, de former des designers graphiques conscients des enjeux de leur profession.

L'équipe pédagogique du DNMADE de Boulogne, en collaboration avec les professionnels associés à la formation et les enseignants du DSAA, ont ainsi défini le périmètre de recherche du DNMADE autour des notions de « technique et design critique » (voir pages 5 à 8).



Cartographie de la formation

Né de la réforme du BTS design graphique numérique, qui existe au lycée Prévert depuis 2004, le DNMADE est un rhizome qui se déploie au delà des murs de la classe et du lycée. Ce territoire inclut des professionnels associés, des acteurs du lycée Prévert, des partenaires culturels, des entreprises, le réseau des anciens étudiants, et communique sur le travail des étudiants par le biais de différents médias.



Équipe et équipements

L'équipe enseignante du DNMADE associe les compétences et spécialités de différents enseignants, aux parcours et aux profils variés. Interviennent en design graphique :

- **Éloïse Cariou** : enseignante agrégée et graphiste
- Mélanie Even : enseignante et graphiste
- Michaël Isler : enseignant et graphiste
- Thomas Maury : enseignant agrégé
- Frédérique Plas : enseignante et photographe
- Romuald Roudier : enseignant et chercheur

Les professionnels associés à la formation interviennent de manière régulière sur différentes thématiques et technologies :

Les professionnels associés à la formation :

- Christophe Lemaître, graphiste : programmes interactifs
- Thibéry Maillard, graphiste : facilitation graphique
- Juliette Vivier, artiste plasticienne : reliure
- Tatiana Vilela Dos Santos, artiste numérique : game design

Professionnels invités en 2020-2021 :

- Lucas Descroix, dessinateur de caractères : typographie numérique
- Julie Blanc, graphiste, chercheuse en design : html to print
- Pauline Barzilaï, graphiste, artiste : fanzines

Professionnels invités en 2019-2020 :

- Benoît Bodhuin, graphiste : dessin de caractères typographiques
- Laura Deniau, graphiste : outils d'expression
- Johanna Grandgirard, graphiste : risographie
- Julienne Richard, doctorante (EnsAD) : démarche de recherche

Le pôle Design graphique du lycée Prévert possède des équipements permettant l'expérimentation et la réalisation de projets numériques :

INFOGRAPHIE

- 2 x 16 postes Mac équipés de la suite Adobe
- 16 tablettes graphiques Wacom Intuos Pro

PHOTOGRAPHIE

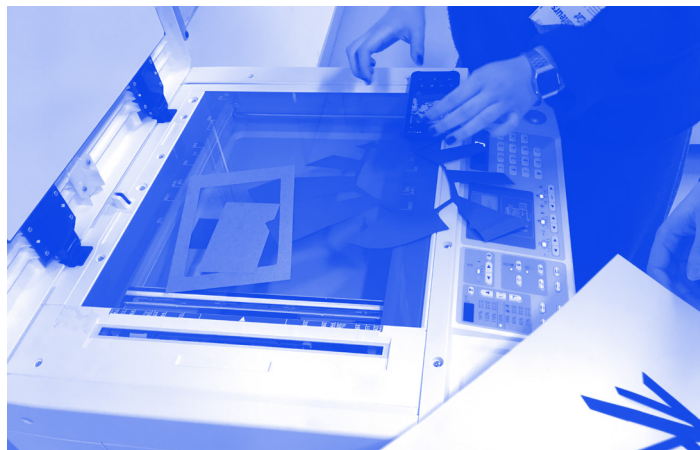
- un laboratoire photo argentique disposant d'un agrandisseur
- un studio de prise de vue équipé, avec fonds et supports, éclairages de studio (flashes et accessoires)
- 6 appareils photos reflex numériques (7D et 6D)

IMPRESSION

- une salle d'impression : un traceur, un risographe équipé de 3 tambours, et un massicot-cisaille
- une presse à gravure à bras rotatif
- un atelier d'impression sérigraphie disposant de 3 tables d'impression, une insoleuse, des claies de séchage

OUTILS NUMÉRIQUES

- une découpeuse graveuse laser Trotec
- 4 iPads
- matériel pour la réalité virtuelle : 2 casques Oculus GO 64 Go et 1 HTC Vive
- matériel de recherche et d'expérimentation : 4 Kinect, leap motion, kit Arduino, enregistreurs son
- imprimante 3D, stylo 3D

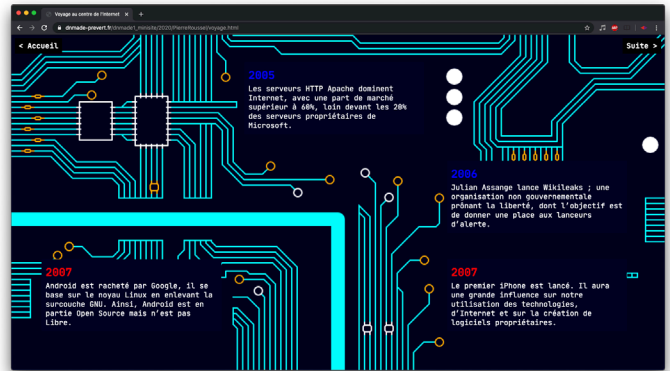


Projets d'étudiants de la formation



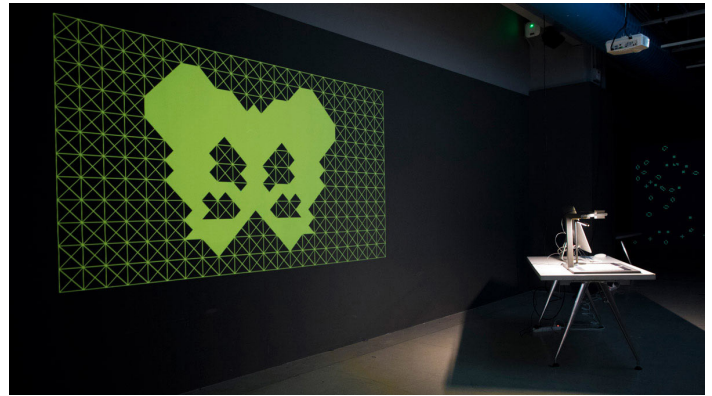
Empreinte vocale, dispositif interactif avec Processing

Quelle interprétation pour un signal ? Expérience interactive réalisée grâce à Processing, permettant de créer un catalogue d'empreintes vocales [BTS 2-2018]



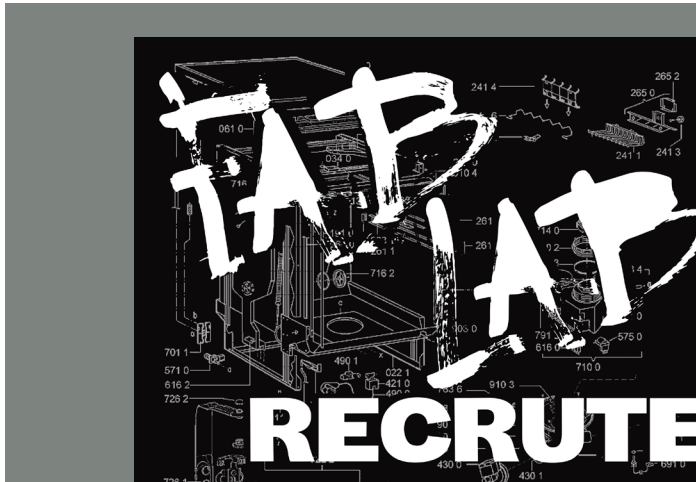
Mini site web, Internet et contre-culture

Quelles sont les origines d'Internet ? Mettre en scène une histoire dans un navigateur web grâce à l'hypertexte [DNMADE 1-2020]



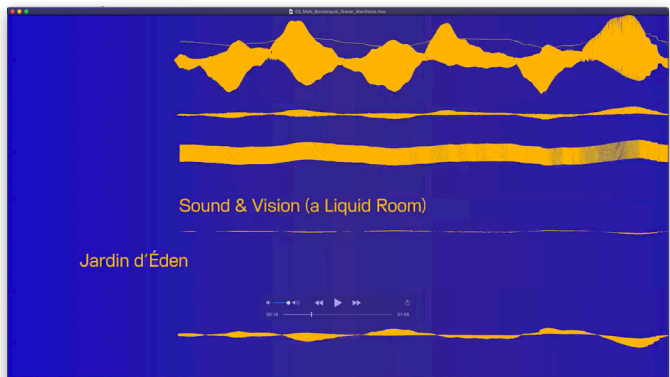
Centre Pompidou, intervention pour la Fête du code créatif : dispositifs interactifs

Comment peut-on constituer, à l'aide des moyens du numérique, une autre expérience des œuvres d'art ? [BTS 2-2018]



Campagne d'information, Fab lab de Jussieu

Comment sensibiliser le public étudiant à la culture d'un fablab et à ses usages ? Campagne d'affichage [DNMADE 1-2019]



Teaser pour le festival de musique Manifest

La musique se réduit-elle aux sons ? Mise en place d'un protocole de production graphique dans la construction des éléments de communication du festival [BTS 2-2018]

Technique et design critique : un périmètre de recherche

UNE CONSCIENCE CRITIQUE DES ENJEUX DU NUMÉRIQUE

Le design graphique numérique, et donc son enseignement, évoluent à mesure de la démocratisation des technologies de l'image – fixe ou en mouvement : réalité augmentée, réalité virtuelle, images conçues par programmation, captation d'images par drone, reconnaissance faciale... L'injonction à l'innovation pousse à implémenter ces technologies dans nos pratiques de designers numériques. Pour autant, il est important de questionner leurs rôles. Du point de vue du designer, dans quelle mesure ces technologies transforment-elles et influencent-elles les démarches de création ? Du point de vue des usagers, quelle est l'implication de ces techniques dans la transformation de nos environnements numériques et plus largement celle de notre culture visuelle ? Ces problématiques sont celles dont les designers graphiques actuels et futurs doivent s'emparer.

Notre cursus du supérieur public, conférant le grade licence, forme des apprentis-designers conscients de ces nouveaux enjeux de la production des images et plus spécifiquement de la création graphique. Contribuer à faire réfléchir l'étudiant au rôle du designer dans son environnement, autant qu'à sa propre place en tant que citoyen dans un monde technicisé.

LIER PROFESSIONNALISATION & REGARD CRITIQUE SUR SA PRATIQUE

L'étudiant de DNMADE, tout comme le designer, doivent pouvoir disposer d'un panel d'outils et de savoirs-faire. La formation lui permet d'apprendre à maîtriser de façon pointue un ensemble de logiciels professionnels, et à mettre en œuvre une démarche de design de façon autonome, des recherches créatives à la finalisation en passant par le développement de propositions variées. Complétés par deux périodes de stage, ces enseignements permettent au diplômé de se préparer au monde professionnel.

Mais au-delà, cette maîtrise des outils s'augmente, peu à peu, par l'acquisition d'un appareil critique qui permet aux étudiants de questionner sans cesse leurs choix de création. Il s'agit d'interroger les outils et les méthodes du designer graphique numérique, pour les renouveler, développer l'inventivité. Maîtriser les technologies, tout autant que de les questionner. Apprendre à suivre des méthodes, puis à les renverser.

Parce que bousculer les méthodes ne vient pas tout seul, le DNMADE est un terrain d'expérimentation. Stimuler la curiosité des étudiants envers une variété de champs contemporains est une priorité. La formation permet aussi à l'étudiant de disposer de matériaux historiques, littéraires, philosophiques, économiques, et il apprend à les collecter par lui-même, en étant à l'écoute des changements contemporains.

Le DNMADE invite également à tirer parti des richesses de la mise en commun, de la co-création, en cultivant le goût du travail en équipe, en favorisant les interactions avec des partenaires du monde professionnel et intervenants extérieurs, graphistes, typographes, développeurs, artistes ou chercheurs.

PROGRESSION PÉDAGOGIQUE

Cette orientation du DNMADE Graphisme augmenté de Boulogne se concrétise dans la progression de ses objectifs pédagogiques sur les 3 années du diplôme :

DNMADE 1^È ANNÉE

Travailler le regard critique

- Sélectionner, observer, analyser
- Expérimenter, prendre du recul

DNMADE 2^È ANNÉE

L'usage critique des outils et de la méthode

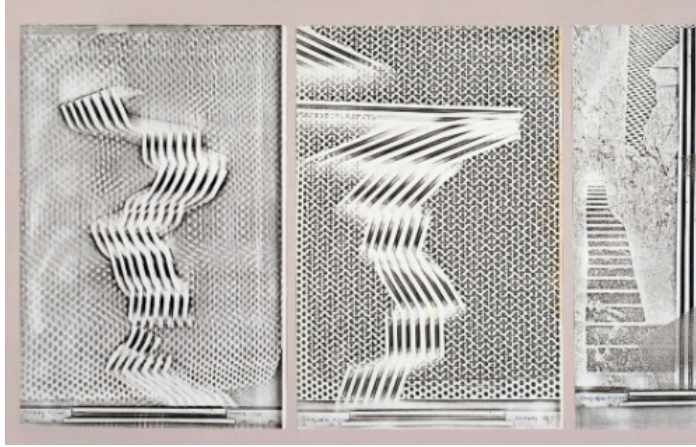
- Affirmer des parti-pris
- Développer son autonomie

DNMADE 3^È ANNÉE

La posture du designer critique

- Initier une pratique de la recherche
- « Augmenter » la commande pour développer, innover
- Construire son identité de designer

Technique et design critique en quelques références



Bruno Munari, Xerographies Originales, à partir de 1963-64.
Il est le premier à mener des expérimentations plastiques et visuelles sur photocopieur Xerox, fin des années 1960. Le Xerox vient alors d'être commercialisé. Épreuves rassemblées dans le recueil *Xerografie Originali*, 1977. Se servir de la machine comme d'un crayon. Revenir à la notion d'original avec une machine créée pour produire des multiples. [image Indexgrafik]



Jon Wozencroft et Neville Brody, la revue FUSE
Dans le courant de la typographie digitale postmoderne des années 1990, les graphistes lancent la revue trimestrielle FUSE ("fusible") en 1991: une boîte de carton ondulé contient une disquette, un poster de présentation et un essai critique sur un thème spécifique à chaque numéro. La disquette contient 4 caractères digitaux originaux, que le lecteur peut installer sur son propre ordinateur. FUSE propose au lecteur d'expérimenter la typographie par lui-même. [Image Royal College of Art]



CORP (Damien Baïs, Vincent Gobber, Fabrice Sabatier), rapport d'activités du CNAP, 2010.

CORP propose une approche originale de l'édition en générant des visualisations graphiques de données avec le logiciel libre **Processing**, développé par Benjamin Fry et Casey Reas. [image CORP]



Julie Blanc, Fred Chasen et Julien Taquet (Cabbage Tree Labs), paged.js

Initiée par Adam Hyde, **paged.js** est une librairie open-source JavaScript permettant la mise en page de n'importe quelle page web et ainsi de travailler des objets éditoriaux directement en HTML et CSS, avec un langage plutôt qu'un logiciel. [image slides.julieblanc.fr]



Martin Deknudt, Rehap, mémoire de DNSEP, École Supérieure d'Art de Cambrai, 2019

Redonner à tous les moyens de production et les méthodes de création du design graphique. Contre l'hégémonie des logiciels propriétaires, il se place lui-même en hacker et utilise des outils libres pour mettre en pages (Scribus) et diffuser son mémoire (HTML CSS). [image Martin Deknudt]

Technique et design critique : bibliographie

La bibliographie ci-contre et ci-après tente de définir un périmètre de recherche autour des notions de technique et design critique. On y retrouvera des ouvrages dans le champ du design graphique, de la philosophie des techniques, des humanités numériques, de l'histoire des médias, du design fiction. Certains ouvrages sont travaillés avec les étudiants et d'autres ont pour rôle de constituer une bibliothèque de références communes.

ARCHIBALD, Samuel. *Le texte et la technique, la lecture à l'heure des médias numériques*, Québec : Le Quartanier, coll. Erres Essais, 2009.

AGEMBEN, Giorgio. *Qu'est-ce qu'un dispositif ?*, trad. de l'italien par M. Rueff. Paris : Payot & Rivages, coll. Petite Bibliothèque, 2006.
–, *Profanations*, trad. de l'italien par M. Rueff. Paris : Payot & Rivages, 2005.

BENJAMIN, Walter. *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique* [1939], trad. de l'allemand par M. de Gandillac, revue par Rainer Rochlitz. Paris : Gallimard, coll. Folio Plus philosophie, 2007.

CHANCOGNE, Thierry. *Histoire du graphisme avant la modernité en trois temps et cinq mouvements*, Le Havre : Franciscopolis, 2018.

DERRIDA, Jacques. *Papier machine*, Paris : éditions Galilée, 2001.

DUNNE, Anthony ; RABY, Fiona, *Speculative Everything*, Cambridge : The MIT press, 2013.

HOCHULI, Jost. *Le détail en typographie* [1987], trad. de l'allemand par V. Guégan et P. Malherbet, Paris : éditions B42, 2015.

HUYGHE, Pierre-Damien. *À quoi tient le design ?*, Paris : De l'incidence, 2018.
–, *L'art au temps des appareils*, Paris : L'Harmattan, 2006.
–, « L'outil et la méthode », in *Milieus* 33, Le Creusot, 1988.

JOUBERT, Roxane. *Graphisme Typographie Histoire*, Paris : Flammarion, 2005.

KINROSS, Robin. *La typographie moderne. Un essai d'histoire critique* [1992], trad. de l'anglais par A. Szidon. Paris : B42 éditions, coll. Essais, 2012.

LANTENOIS, Annick (sous la dir.). *Lire à l'écran. Contribution du design aux pratiques et aux apprentissages des savoirs dans la culture numérique*, Paris : éditions B42, 2011.
–, *Le Vertige du funambule*. Paris : B42, 2013

LUDOVICO, Alessandro. *Post-digital print. La mutation de l'édition depuis 1894*, Paris : éditions B42, coll. essais, 2016.

LYOTARD, Jean-François. *Le Postmodernisme expliqué aux enfants* [1986], Paris : éditions Galilée, 2005.
–, *Discours, figures*, Paris : éditions Klincksieck, 1971.

MOHOLY-NAGY, László. « Production – Reproduction » in *Peinture photographie film et autres écrits sur la photographie* [1922], trad. de l'anglais par J. Kempf et G. Dallez. Paris : Folio, 2007.

NEURATH Otto. *Des hiéroglyphes à l'isotope* [1943-45], Paris : éditions B42, 2018.

MANOVICH, Lev. *Le langage des nouveaux médias* [2001], trad. de l'anglais par Richard Crevier, Paris : Les presses du réel, coll. Perceptions, 2010.

MASURE, Anthony. *Design et humanités numériques*, Paris : éditions B42, coll. Esthétique des données, 2017.

MCLUHAN, Marshall. *Pour comprendre les médias. Les prolongements technologiques de l'Homme* [1968], Paris : Le Seuil, coll. Points, 2015.
–, *La Galaxie Gutenberg : la genèse de l'homme typographique* [1962], traduit de l'anglais par Jean Paré, Paris : CNRS éditions, coll. Biblis, 2017.
–, *The Medium is the Message: An Inventory of Effects*, New-York : Bantham books, 1964.

MONDZAIN Marie-José. *Le Commerce des regards*, Paris : Le Seuil, 2003.

NEGROPONTE, Nicholas. *Being Digital*, New York : éditions Alfred A. Knopf, 1995.

NOVA, Nicolas. *Futurs? La panne des imaginaires technologiques*, Les Moutons électriques éditions : Bordeaux, 2014.

Technique et design critique : bibliographie (suite)

PERROUSSEAU, Yves. *Histoire de l'écriture typographique*, vol. II, t. 1 : *Le XVIII^e siècle*, Méolans-Revel : Atelier Perrousseau, 2010.

—, *Histoire de l'écriture typographique*, vol. I : *De Gutenberg au XVIII^e siècle*, Méolans-Revel : Atelier Perrousseau, 2006.

PHILIZOT, Vivien ; SAINT-LOUBERT BIÉ, Jérôme. *Technique et design graphique. Outils, médias, savoirs*, Paris : éditions B42, 2020.

PORTER, Norman. *Qu'est-ce qu'un designer ?* [2011], Paris : B42 éditions, trad. de l'anglais par G. Rouffineau et D. Suboticki, 2018.

POYNOR, Rick. *Transgression, graphisme et postmodernité*, Paris : Pyramyd éditions, 2003.

QUINZ, Emanuele. *Strange Design : Du design des objets au design des comportements*, sous la dir. de Dautrey Jehanne et Quinz Emanuele, Villeurbanne : It:editions, 2004.

ROUFFINEAU, Gilles. *Éditions off-line. Projet critique de publications numériques 1989-2001*, Paris : Édition B42, coll. Esthétique des données, 2018.

SALANSKIS, Jean-Michel. *Le Monde du computationnel*, Paris : Les Belles Lettres, coll. Encre marine, 2011.

SMET de, Catherine. *Pour une critique du design graphique. Dix-huit essais*. Paris : B42, 2012.

— (sous la direction de). *Les formes de l'histoire*, Paris : B42 éditions, 2017.

SIMONDON, Gilbert. *L'invention dans les techniques. Cours et conférences* [1968-1976], éd. établie par Jean-Yves Chateau, Paris : Seuil, coll. Traces écrites, 2012.

—, *Du mode d'existence des objets techniques* [1958], Paris : Aubier, 2012.

TURNER, Fred. *Aux sources de l'Utopie numérique, de la contre-culture à la cyberculture, Steward Brand, un homme d'influence* [2006], trad. de l'anglais par L. Vannini, Caen : C&F éditions, 2012.

VANDENDORPE, Christian. *Du papyrus à l'hypertexte, essais sur les mutations du texte et de la lecture*, Paris : La découverte, 1999.



Contacts/coordonnées du DNMADE

SITE WEB

→ www.dnmade-prevert.fr

RÉSEAUX SOCIAUX

→ facebook.com/dnmadeprevert

→ instagram.com/dgn_prevert/

→ youtube.com/channel/UC8ZWSEjky04a64eZDSsi6Yw

→ vimeo.com/user10887203

ADRESSE

Lycée Jacques Prévert
163 rue de Billancourt
92100 Boulogne-Billancourt
Métro 9 station Billancourt

E-MAIL

contact@btsprevert.fr