

Design numérique L'orientation Design numérique propose d'explorer les modes de création graphiques et de diffusion en milieu numériques en apprivoisant les outils de production digitaux. Elle met l'accent sur les formes éditoriales qui se frottent aux outils numériques et aux media. Ces formes de publications peuvent avoir plusieurs statuts : flux digitaux, formes stables imprimées ou hybrides. Le cours propose de développer des pratiques favorisant le détournement, le hacking et la posie, la magie et les recettes, parfois la lenteur et la maladresse. Enfin, il propose d'analyser dans les entrailles des objets et système digitaux leur enjeux politiques, économiques, anthropologiques et historiques — des enjeux de design.

BAC 1	
L	Quelle est la spécificité de l'orientation ? <ul style="list-style-type: none"> τ Créer des travaux graphiques à l'aide du numérique.
L	Mais c'est le cas de manière générale dans le graphisme non ? Je veux dire, tous les graphistes utilisent le numérique actuellement. Ce serait quoi le truc qui différencie l'approche du numérique que l'on a à l'Erg ? <ul style="list-style-type: none"> τ Utiliser les outils mais pas forcément dans le sens où ils ont été imaginés.
L	Une spécificité serait alors le détournement d'objets numériques, d'hacking au sens premier ? <ul style="list-style-type: none"> τ Apprendre et comprendre comment ils fonctionnent et, sur cette base, proposer un travail expérimental.
L	Je suis assez d'accord avec ça :). Est-ce que tu aurais une idée d'un exemple d'un tel détournement ? Même fictif ? <ul style="list-style-type: none"> τ Réaliser quelque chose avec un outil numérique et puis le reproduire manuellement.
L	Bien vu. Ça c'est un exercice que vous avez fait en B1 ? <ul style="list-style-type: none"> τ Dans le module «Fait main numérique».
L	Je pense qu'en plus de cette idée de détourner, de s'approprier des logiciels, il y a aussi celle de passer du numérique au physique et inversement. Cela fait effectivement complètement partie de l'orientation. Est-ce que tu vois d'autres choses qui lui sont spécifiques ? <ul style="list-style-type: none"> τ Dans notre apprentissage, on va s'aider de différents logiciels, soit avec une licence ou bien des logiciels open source. L'outil ne sert pas juste de moyen mais fait partie du processus de création.
L	À quel point est-ce que tu penses que l'outil influe la création ? Est-ce que c'est toujours le cas ? (Grosse question). <ul style="list-style-type: none"> τ Les logiciels payants ont une interface plus instinctive alors que ceux libre le sont moins, ce qui contraint à bien exploiter le logiciel mais qui permet de créer des choses différentes. Et il y a des différences entre un logiciel comme Gimp et Photoshop. Mais ces différences peuvent permettre de créer autre chose. Et comme des logiciels comme Adobe sont dans la 'norme', cela permet d'avoir son propre univers en utilisant des alternatives.
L	Moi je ne suis pas sûr de l'histoire de l'instinct avec les logiciels en fait. Je crois plus en l'habitude: être tellement habitué à certains gestes, certains principes d'interfaces, que ça nous semble instinctif. <ul style="list-style-type: none"> τ Oui, c'est vrai, comme ces logiciels sont très utilisés et qu'on les voit partout, ils nous semblent plus simples. En apprenant à utiliser plusieurs logiciels, on ne se contente pas de nos acquis.

LIONEL

TOM

Design numérique

BAC 2-3	
L	Et si on parle de programmation alors, oui, il y a la volonté de rentrer dans une logique plus fondamentale. <ul style="list-style-type: none"> M C'est ça, quand on dessine un cercle sur Illustrator ou sur un support type Processing, le programme fait à peu près la même chose, le premier possède juste une surcroupe d'interface qui le rend plus intuitif. Passer par le second nous force à comprendre le processus sous-jacent.^[...] Bien sûr il ne s'agit pas de tout apprendre par cœur mais, le réaliser permet plus de maîtrise et de possibilités sur nos outils.
L	Je pense que ça permet aussi d'imaginer d'autres façons d'utiliser le numérique qui, parfois, sont plus proches de sa 'réalité' ou de ses potentialités. Je veux dire que lorsqu'on utilise une interface de type Photoshop ou Gimp, on est dans une idée de table de travail et nos gestes vont faire des actions, produire des formes. Lorsqu'on code en Processing, c'est le programme qui le fait lors de son exécution. Ça veut dire aussi qu'une opération simple pour l'ordinateur va être réalisée très rapidement. Par exemple, créer un millier de cercles. On est plus proche du fait que l'ordinateur a un processeur qui tourne très rapidement que lorsqu'on dessine avec la souris dans Photoshop. <ul style="list-style-type: none"> M Quand on sort des contraintes de l'interface, cela ouvre tellement de possibilités, ça donne le vertige, les seules limites sont ta maîtrise et ta machine.
L	Tu parlais d'interactivité aussi. C'est par rapport à quels types de projets ? <ul style="list-style-type: none"> M Déjà créer une interface est un projet à part entière, avec ses enjeux et problématiques propres. Je pensais également aux projets web en particulier, que l'utilisateur va aborder via son ordinateur et un navigateur. Toutefois, on peut amener de l'interactivité dans tout type de projet, même ceux sur papier. L'interactivité entraîne des problématiques différentes que celles que l'on trouve dans le graphisme traditionnel ».
L	En outre, il y a aussi l'idée de développer ses propres outils, ou en tous cas, c'est une possibilité au sein du cours. <ul style="list-style-type: none"> M Oui mais, à vrai dire, je ne vois pas trop ce qu'on ne peut pas faire dans ce cours.

LIONEL

MATHIAS

BAC 1 / BAC 2-3

MASTER	
A	Quelle est la spécificité de l'orientation ? <ul style="list-style-type: none"> TOUS-TES Pas simple pour les personnes extérieures à nos questionnements... comment cerner les enjeux ?
A	Ce texte* serait-il plus lisible ? ^[...] <ul style="list-style-type: none"> TX <i>L'orientation « Design numérique » propose d'explorer les modes de création graphiques en milieux numériques. Notre laboratoire vous propose de développer des pratiques numériques hybrides.</i>
N	Les pratiques sont possibles seulement quand il y a une possibilité de participer, penser ces pratiques hybrides comme le fondement d'une économie participative destinée à remplacer l'économie de services / proposer de nouvelles formes de sociabilité → nouvel esprit du capitalisme / question de l'éthique du designer / travail en équipe → production fragmentée appelle à un code éthique concernant le design. <ul style="list-style-type: none"> TX <i>favorisant le détournement, le hacking et la poésie, la magie et les recettes.</i>
N	En considérant les objets créés comme des instruments de partage et de savoir.
A	L'orientation se distingue du cours d'art numérique en ceci: <ul style="list-style-type: none"> TX <i>Il vise à mettre l'accent sur les formes éditoriales (au sens large) qui se frottent aux outils numériques et aux médias, ces formes de publications pouvant avoir plusieurs statuts, non seulement celui de flux digitaux, de formes stables imprimées ou d'hybrides, elles peuvent s'inscrire dans un espace virtuel, ou dans des espaces physiques.</i>^[...]
A	^[...] En effet, le numérique ne veut pas dire que nous sommes obligés de produire des objets uniquement sur écran. <ul style="list-style-type: none"> TX <i>Aucun prérequis n'est obligatoire pour suivre cette Orientation si ce n'est être curieux, oser, bidouiller, transformer, se heurter, se comprendre et partager ses expériences.</i>^[...]
A	L'enseignant-e est en ce sens un-e actrice apprenant-e dans le rapport au savoir autant que les étudiant-e-s. <ul style="list-style-type: none"> TX <i>Les logiciels libres et Open Source sont un fondement.</i>
N	Demande un intérêt / questionnement sur le pouvoir des formes numériques qui s'exercent dans notre quotidien / manière de vivre.
A	^[...] Tout objet numériquement pensé peut prendre la forme d'un protocole qui ne passe pas par l'ordinateur mais le simule et prendre une forme matérielle ou performative. Par ailleurs, l'école est équipée d'ordinateurs mais nous pouvons tout aussi bien construire nous-mêmes les nôtres à partir de micro-ordinateurs tels que des Raspberry Pi. <ul style="list-style-type: none"> TX ^[...] <i>Le cours vient interroger ce que les médias nous font dire ou faire dans l'acte de publier et comment la-le designer peut endosser une posture critique dans ce contexte.</i>
N	Les rapports qu'entretiennent designers, publics / utilisateur-ice-s et modes de

NATALIA

ALEXIA

TX (DESCRIPTIF DU COURS)

AMANDINE

NATALIA

AMANDINE

TX (DESCRIPTIF DU COURS)

Design numérique

MASTER

productions.

TX *Comment les outils et le code affectent-ils le sens et les formes de nos publications, comment façonnent-ils la culture de l'édition et comment peut-on dès lors envisager l'étude de l'édition en tant que media ? Le Master s'articule autour des projets personnels des étudiant-e-s. Ceux-ci sont mis en place à travers des discussions entre enseignant-e-s et étudiant-e-s selon leurs centres d'intérêts.*

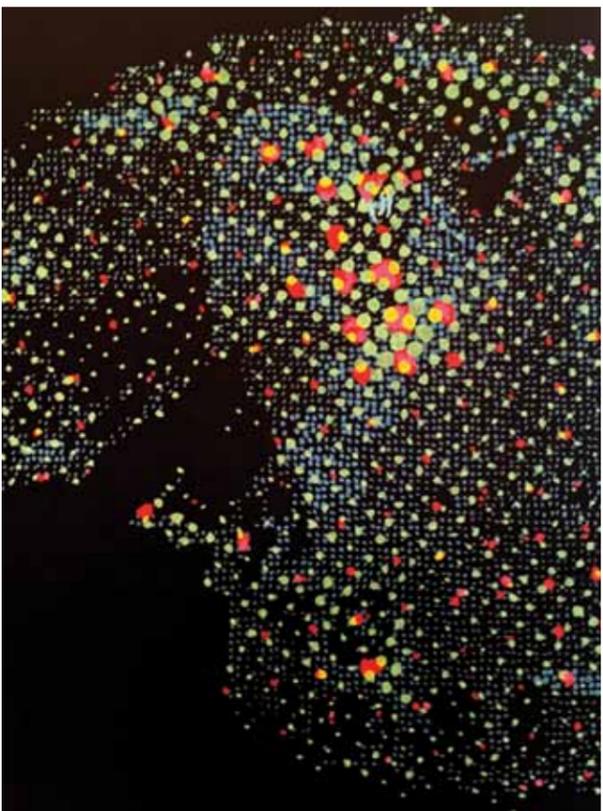
N Discussions ouvertes → permet des échanges enrichissants autant pour les enseignant-e-s que les étudiant-e-s / vise à l'autonomie / apprendre à apprendre / apprendre ensemble.

TX *Rendre public, design et politique.*^[...] *Un volet théorique du cours sera proposé*^[...] . *Tandis que le second volet du cours sera consacré à une pratique d'atelier en collaboration avec Lionel et Stéphanie afin de mettre en œuvre et d'expérimenter les différents outils, protocoles et flux de travail essentiels à la publication dans les environnements numériques.*

A Trinôme d'enseignant-e-s : pratiques techniques et théoriques variées pour nous aider à développer au mieux nos projets.^[...] Considérer les étapes de recherche comme du travail en lui-même,^[...] Ne pas avoir peur de ne pas produire quelque chose de fini à la fin.^[...]

A Il n'y a aucune attente précise également de la part des enseignant-e-s sur le travail attendu. Le cours est davantage une aide à développer son esprit critique, et prendre du recul sur ses projets.^[...]

1 2019-2020 Camille Marchand
module Design numérique BAC 2



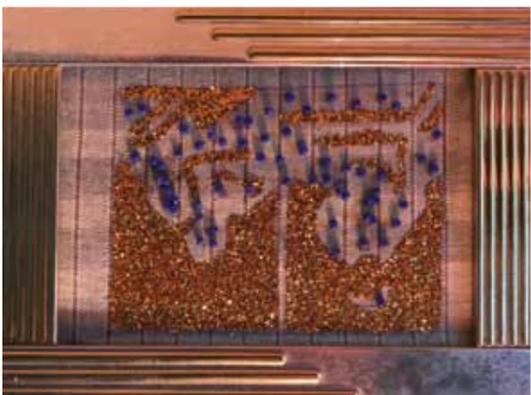
1

2 2019-2020 Justine Debaene
module Design numérique BAC 3



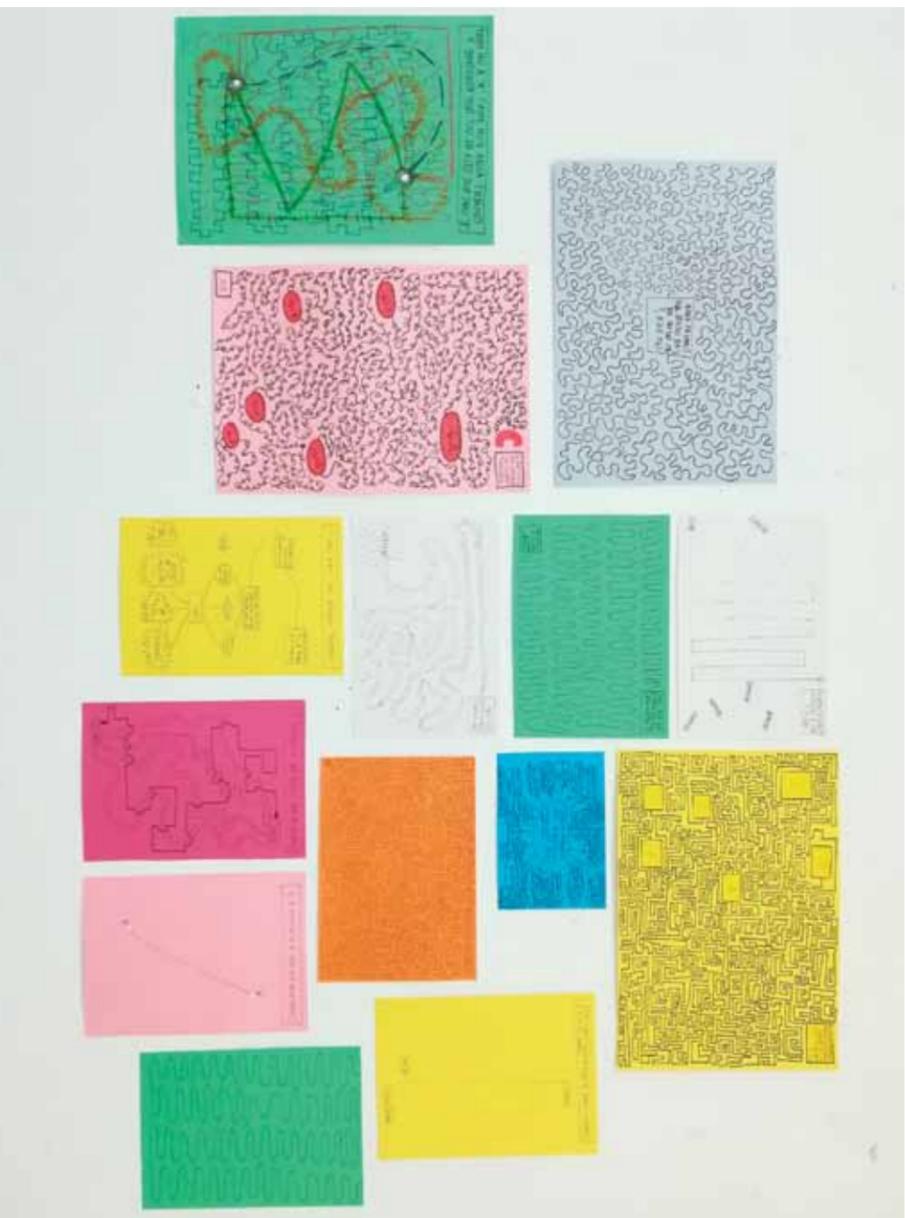
2

3 2019-2020 Eugénie Navarro
orientation Design numérique BAC 3



3

4 2018-2019 Danae Clozza
module Design numérique BAC 2



4

5 2018-2019 Alice Villier
module Design numérique BAC 3



5

6 2018-2019 travail de groupe
module Design numérique BAC 1



6

7 2019-2020 Justine Debaene
module Design numérique BAC 3



7

Graphisme Plutôt que de viser l'aboutissement d'une réponse à une question donnée, l'approche de cette orientation se caractérise davantage par l'exploration de différents processus de création. La recherche et les écritures singulières sont privilégiées en favorisant l'expérimentation, tel un laboratoire où le faire est encouragé. Une ouverture à d'autres champs, expériences et compétences est mise en avant afin de se constituer un ensemble de références transversales (art, design, cinéma, son, danse, architecture, sciences, etc.) et d'enrichir ainsi sa pratique graphique. Les étudiant·e·s en graphisme sont amené·e·s à prendre position de manière critique et singulière en traversant des moyens propres au design graphique. Le travail de l'image, l'illustration graphique, le signe, la typographie, la mise en page, la mise en espace sont au cœur des propositions. L'objet du graphisme est celui de l'inscription. Le choix des outils et des médiums s'opère en adéquation avec les questions soulevées par le projet. Les ateliers envisagent le graphisme comme un outil d'analyse, de réflexion et d'investigation de la complexité du monde. En invitant à prendre conscience des enjeux de notre société qu'ils soient politiques, environnementaux, sociaux ou culturels, le graphisme est autant une matière à penser qu'une manière de penser. Le graphiste devenant acteur plutôt qu'auteur.

	Graphisme	BAC 1
BAC 1		
H	Hello ! Merci de participer à cette petite conversation sur l'orientation graphisme en BAC1 ! À votre avis, quelle est la spécificité de cette orientation ?	<ul style="list-style-type: none"> R Au lieu de directement travailler sur l'écran en 2D, on passe beaucoup par la 3D. On travaille la matière, le découpage, l'agencement, la superposition... <ul style="list-style-type: none"> I Je dirais que c'est la recherche et la méthode qui sont au centre, ainsi que le matériau. Le plus important, c'est de trouver une solution en faisant, plutôt que d'avoir une solution et de la réaliser. R Oui, je trouve que cela nous permet de nous détacher de ce qu'on appellerait le graphisme de nos jours, où tout se passe numériquement. Pour ma part, un travail manuel est parfois nécessaire. <ul style="list-style-type: none"> I Oui je pense que c'est la méthode qui change, l'exploration fait partie de notre projet. Il y a une plus grande flexibilité qui permet un plus grand épanouissement créatif, ça permet aussi une certaine autonomie dans le travail.
H	La pratique pédagogique de l'Erg est centrée autour de l'Atelier Pluridisciplinaire (AP). Y a-t-il des liens entre l'AP et l'orientation ?	<ul style="list-style-type: none"> R Oui. Les enseignants font en sorte que ce que l'on expérimente nous soit utile pour l'orientation. Nous passons par différents supports et médiums, comme la photo, le glanage d'images ou le dessin. Nous sommes dans une mécanique de lâcher prise qui devient petit à petit instinctive. À force de travailler ces gestes, ça devient comme une respiration, comme un souffle.
H	L'entrée et l'adaptation à l'orientation graphisme (et plus généralement à l'Erg) est-elle difficile, pour des étudiant·e·s comme vous qui rentrez en 1 ^{re} année ?	<ul style="list-style-type: none"> I Je dirais que ce n'est pas évident au début, car il faut désapprendre tous les réflexes 'académiques'. En même temps, le fait qu'on ait tellement d'autonomie dans nos projets peut parfois être désorientant, après avoir été dans un cadre plus strict. Je conseille l'Erg à des gens qui savent déjà un peu ce qui les intéressent. R Avec ce cadre artistique et de recherche, je suis tombé dans une marmite d'idées. Ce qui peut parfois paraître difficile, c'est de faire des choix et de trouver sa propre patte.
H	Comment avez-vous connu l'Erg ?	<ul style="list-style-type: none"> I Une amie de mon copain avait tout lâché dans une autre école supérieure par manque d'affinité avec ses profs, et avait tout recommencé à l'Erg. Perso, je cherchais un accompagnement pour le graphisme; les particularités de l'Erg me semblaient très intéressantes. R J'ai raté l'examen d'entrée d'une autre école d'art et j'avais un ami qui venait ici, du coup, je me suis dit pourquoi pas et pour finir c'est cool. Ahah !
H	J'ai l'impression que l'ambiance est bonne, cette 1 ^{re} année. Je me trompe ?	<ul style="list-style-type: none"> I Plutôt bonne !! Ce qui est chouette aussi c'est qu'il n'y a pas une hiérarchisation stricte, voire il n'y en a pas, ce qui est assez chouette pour parler entre élèves et aussi avec les profs, ou n'importe qui. Les élèves sont dans la collaboration et ça rend tout plus fluide et méga sympa ! R Oui assez bonne, les masques sont vite tombés, le fait d'être peu nombreux en classe joue aussi, il y a une très bonne dynamique et énormément d'échanges. Ça joue sur la cohésion de groupe.

	Graphisme	BAC 2-3
BAC 2-3		
G	Quelle est pour vous la spécificité de l'orientation Graphisme à l'Erg ?	<ul style="list-style-type: none"> A La spécificité de l'orientation est de développer notre rapport à l'image, que ce soit la création ou l'utilisation de celle-ci et ce, de manière très personnelle. Notre rapport à l'utilisation de signes graphiques aussi, que ce soit un caractère typographique, une légende, etc. Pourquoi et quand les utiliser ? Comment servent-ils notre propos ? On peut ainsi explorer différents aspects du graphisme à travers la création d'affiches ou la conception d'objets éditoriaux, en passant par de l'installation afin de questionner notre appréhension de l'espace.
G	Quels sont les liens que vous envisagez entre votre pratique du graphisme à l'Erg et les autres ateliers (AP, stages, théorie) ?	<ul style="list-style-type: none"> Z Pour moi, le graphisme est pluriel et peut donc s'adapter pour mieux se lier aux autres cours. L'AP Média reste la connexion la plus évidente. Je trouve que l'on peut toujours y maintenir notre ligne graphique au travers des choix de procédés, de rendus ou même de jeux de couleurs ou de formes. Pour notre stage, bien que les enjeux des cours soient différents, je trouve que l'on garde un certain regard graphique sur le sujet. Que ce soit dans le procédé du travail ou dans le rendu final, il y a pour moi ce jeu de décomposition-compréhension-recomposition entre les différents éléments propres au cours. Par rapport à la théorie, les liens peuvent être très visuels, comme en Histoire de l'Art où certaines œuvres vues peuvent nous éclairer, ou être plus dans la méta-compréhension des éléments comme c'est le cas en Modernité. A Un pont est toujours possible entre chacun des ateliers, je pense d'ailleurs que c'est ce qui caractérise le plus l'école. Étant en stage Cinéma d'animation, il ne m'a jamais paru imposé que cette pratique devait prendre le pas sur ma pratique graphique, au contraire il s'agirait plutôt de prendre ce qui est donné pour s'enrichir théoriquement ainsi que techniquement. On peut donc se servir du stage pour développer un projet d'AP qui sera ensuite lui-même enrichi par une réflexion effectuée lors d'un cours théorique ou lors de la pratique d'atelier: Graphisme. C'est très motivant dès lors que l'on a compris les tenants et les aboutissants des liens possibles entre chacun de nos cours.
G	En quoi la diversité des pratiques liées au cours de Graphisme (pratique de l'image, de la typo, de l'édition, de l'espace...) à l'Erg vous semble-t-elle intéressante pour participer aux évolutions du design graphique ?	<ul style="list-style-type: none"> A Pour moi, le fait que la pratique graphique se diversifie permet d'avoir accès à de multiples expériences. [1-] C'est pour moi sa force parce qu'il se base sur d'autres pratiques pour produire des formes nouvelles, et c'est donc en multipliant ces pratiques qu'il pourra évoluer. Nous serons dès lors plus outillé·e·s pour mener diverses collaborations mais aussi pour nous inscrire dans l'univers professionnel.

	Graphisme	BAC 2-3 / MASTER
MASTER		
H	Comment t'as découvert l'Erg, d'ailleurs ?	<ul style="list-style-type: none"> P De par mon père, depuis que je suis petite je l'accompagnais chaque année aux portes ouvertes, quand j'ai terminé mes secondaires, ça m'a paru logique d'aller à l'Erg.
H	Et ça correspond à ce que tu attendais ?	<ul style="list-style-type: none"> P Je m'attendais pas à quelque chose en particulier parce que j'avais jamais fait d'art. Mais au niveau de l'ambiance dans l'école, c'était comme ce que j'avais imaginé en venant aux portes ouvertes.
H	Et tu recommanderais cette école ?	<ul style="list-style-type: none"> P Pas à tout le monde. J'ai l'impression que le fonctionnement de l'école ne correspond pas à certaines personnes. Mais pour ma part, je suis trop bien ! Donc, je la recommande quand même.
H	Tu penses qu'il y a un profil ?	<ul style="list-style-type: none"> P Pas un profil parce que chacun vit l'Erg différemment mais plus une question de maturité en quelque sorte. Dans le sens où il y a beaucoup de travail à faire soi-même et il faut régulièrement se prendre en main, ce qui ne convient pas à tout le monde.
H	Quelles sont les choses que tu y as trouvé et que tu penses n'existent pas ailleurs ?	<ul style="list-style-type: none"> P L'écoute des élèves, les possibilités d'essayer différentes pratiques, le fait qu'en tant qu'élève, on peut participer à beaucoup de projets pour faire bouger l'école.
H	Tu as suivi tout ton cursus en Graphisme ? Tu sens une continuité ?	<ul style="list-style-type: none"> P J'ai fait tout mon cursus en Graphisme et c'était ma première école d'art, contrairement à pas mal d'autres personnes dans la même année que moi. Ça m'a permis de découvrir ce que je voulais faire et ce qui m'intéresse en règle général. Je ne pense pas continuer dans le graphisme plus tard mais l'Erg me permet d'essayer ce que je veux et de voir ce qui me plaît le plus.
H	Yes ! Merci prudence !	



8



10

9



11



12



13



14

use de voir comment
ain les outils calligra-
e chacun.e y a trouvé

outils qui sont ceux
s que vous connaissez
t ceux que vous utili-
mais qui sont moins
n dès le départ et donc
ait là un peu d'appré-

On est passé du calame un peu ances-
tral à une téléportation HTML. Moi j'ai
découvert le CSS ici à ton cours.

il qu'on utilise pour
phie ce qui me semble
paramètres, la relation
re eux, échelles, rap-
s et puis oui surtout
x typographique, moi
iel de mettre le focus
C1.

On est passé en effet de l'échelle de la
lettre à celle de la composition.

ne si on a aussi lettré
composer dans l'es-
mat A2 à l'automne.
ntre rapport à la com-
n se rend compte, dans
main que oui ce mots
s et que ça ne passera
d du papier.

Le cours permet de réaliser, de prendre
conscience des possibilités de l'expres-
sion typographique, de voir comment un
caractère ou la mise en place de quelques
mots peut s'avérer puissante et toute
aussi visuelle qu'une image ou dessin.

BAC 2-3

M Hello Alice !

A Hello Manuela.

M On va essayer de faire de notre mieux
;-) Voilà, la question pour commencer
est de savoir quelle est la spécificité du
cours de Typographie. Qu'est-ce qu'on
y fait, qu'est-ce que ça vous apporte.
Pourrais-tu raconter un peu ta vision
du cours ?

A En général, quand je me présente aux
gens, je le décris comme l'étude des
polices et du design éditorial. L'année
en année, l'option se précise.

M Pourquoi avoir choisi l'orientation
Typographie ?

A On se consacre plus spécifiquement
au texte dans un objet éditorial, de
manière très concrète et pointue. C'est
un atout pour tout projet profession-
nel. On ne traite pas uniquement le
texte mais aussi son rapport à l'image,
c'est assez complet. Surtout que cet
enseignement (l'orientation) est com-
plété par tous les modules ou cours à
choix. Par exemple, on peut choisir un
stage interne à l'école, notamment le
stage dessin de caractères, qui se
consacre à la construction d'une police
de caractère, mais on peut tout aussi
bien choisir un stage qui n'est pas du
design comme, par exemples, en pein-
ture, sculpture, photo, sérigraphie etc...

M Peux-tu donner un exemple de projet
réalisé cette année au cours de
Typographie ?

A Cette année nous avons pu réaliser un
projet personnel sur le thème du
lexique. On avait un point de départ
commun mais nous nous sommes tous
appropriés ce sujet pour y évoquer des
thèmes, ou des questionnements qui
nous étaient propres. C'est aussi ça
l'Erg, développer une sensibilité per-
sonnelle.

M Qu'est-ce que tu veux dire par « sensi-
bilité personnelle » ?

A L'Erg accueille et soutient les singu-
larités de chacun.e.s. Chaque étu-
diant.e arrive avec un bagage et des
expériences propres. L'idée est que cela
devienne une force pour l'ensemble
des étudiant.e.s et même parfois des
professeur.e.s. Puisque tout le monde
apprend de tout le monde à l'Erg.

M C'est sûr que vous n'êtes pas les
seul.e.s à apprendre ! ;-) Est-ce que tu
vois des liens qui se font entre le cours
de typo et les autres cours ? Est-ce qu'il
y a des liens ?

A On peut tout à fait partager des sujets
de recherche et faire naviguer des pro-
jets dans plusieurs cours en même
temps, c'est un gain de temps et d'éner-
gie pour arriver à un projet plus abou-
ti parfois... Mais même si faire le lien
n'est pas toujours évident, le lien c'es-
nous. Nous avons la grande chance de
pouvoir créer un cursus à la mesure de
nos envies, de nos curiosités. C'est un
ensemble. Chaque cours nourrit notre
pratique de manière générale. Les en-
seignant.e.s que l'on rencontre ont un
bagage et des compétences différentes,
iels ne se limitent pas à leur spécifici-
té, eux aussi sont multiples. Je pense
notamment au cours d'Atelier
Pluridisciplinaire qui fait la force de
l'école. Ce cours d'AP est pour moi
aussi enrichissant que l'orientation.
Il permet une ouverture vers d'autres
pratiques en dehors de celles du design.

M Est-ce que tu penses que l'Erg et plus
spécifiquement le cours de Typo vous
donne des outils utiles pour après
l'Erg ? Pour affronter le monde du
travail ?

A Tout à fait, même si au début c'est
assez dur de réaliser que ça nous aide.
L'Erg n'est pas une école que l'on
pourrait appeler professionnalisante.
Quand je suis entrée en 1^e année, j'étais
un peu déstabilisée par le manque de
moyens de l'école. Mais en fait, c'est
une très bonne préparation pour le
futur et notamment pour le monde du
travail puisqu'il faut trouver des solu-
tions alternatives, par soi-même, pour
arriver à ses fins. Notre confort est
remis en question et ça aussi c'est bien,
de comprendre la réalité des choses.
Puis au-delà des moyens techniques et
financiers, comme je le disais tout à
l'heure, l'apprentissage évolue au
cours des années de manière à former
des artistes / graphistes / typographes.

M Est-ce que tu veux dire que c'est une
école qui permet davantage de devenir
autonome et d'apprendre par soi-
même ?

A Oui tout à fait. L'Erg nous donne les
moyens d'apprendre par nous-même
et nous accompagne là-dedans. Les
professeur.e.s nous apportent des ré-
férences qui alimentent nos propres
intérêts et des outils pour nous pou-
ser à faire par nous-mêmes et, de cette
manière, à être autonomes dans nos
projets.

L'Erg présente une série de conversations entre enseignant.e.s et étudiant.e.s issu.e.s des 3 orientations du pôle Média :
Graphisme / Design numérique / Typographie avec la participation de Achille, Alexia, Alice, Amantine, Coralie, Giovanni,
Harrison, Isabel, Lionel, Ludi, Manuela, Mathias, Natalia, Prudence, Rachad, Raphaël, Tom, Zéphir.
Retrouver les conversations en intégralité sur <https://wiki.erg.be>.

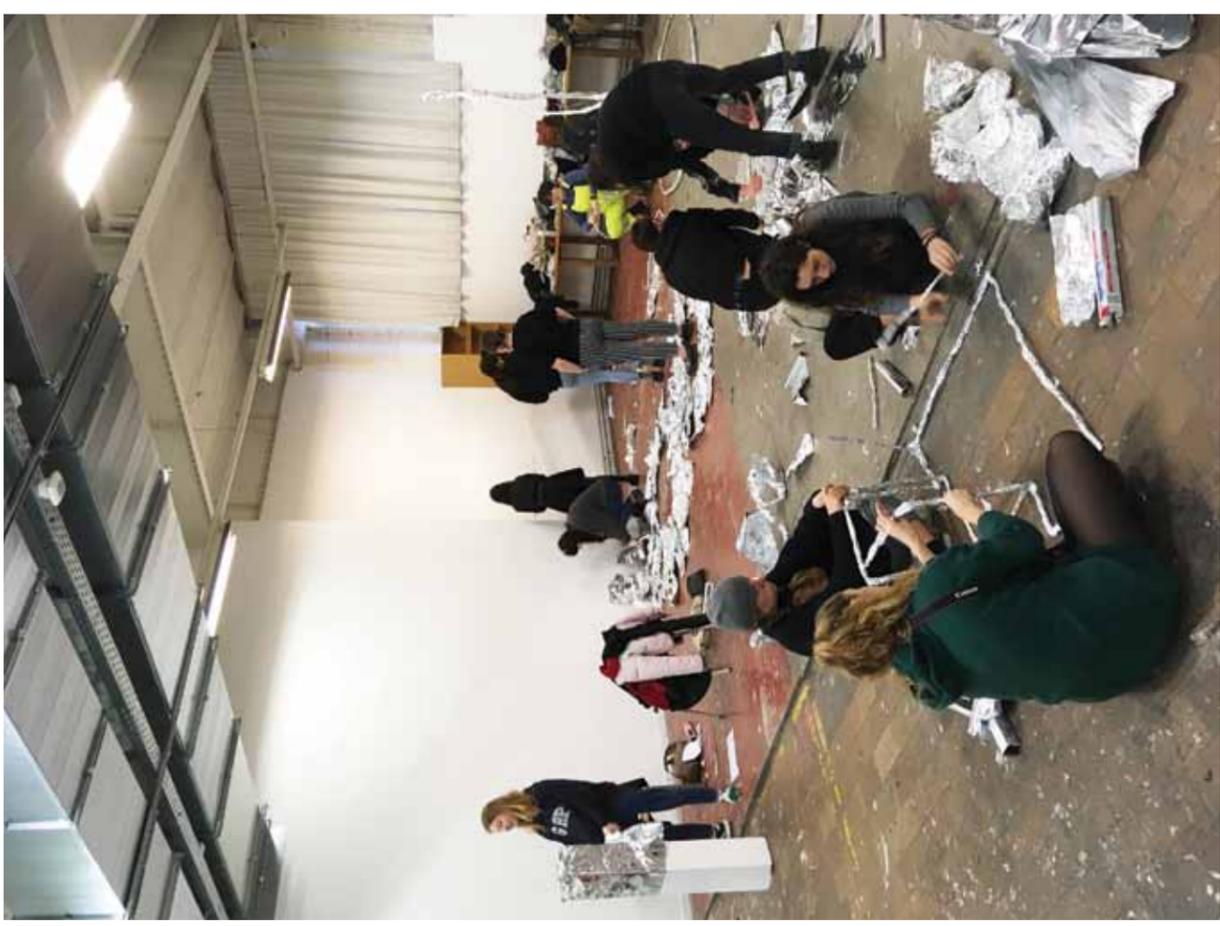
CONVERSA-
TIONS

ERG — MEDIA

DESIGN
NUMÉRIQUE
GRAPHISME
TYPOGRAPHIE



15



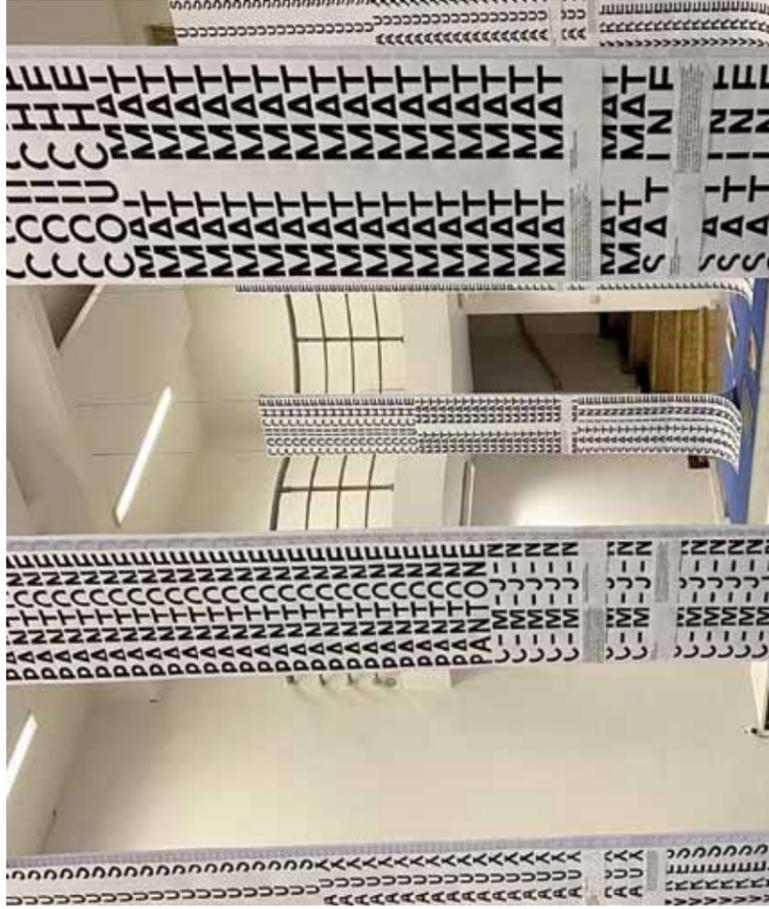
16



18



19



20

L'enseignement de l'Erg et plus spécifiquement les Ateliers Pluridisciplinaires se différencie par l'approche interdisciplinaire et transdisciplinaire garantie par le croisement d'étudiant·e·s issu·e·s d'orientations différentes et de professeur·e·s aux sensibilités et compétences diverses. Le développement du projet personnel est au centre de cette pédagogie. La recherche, l'expérimentation, le temps, la discussion, la prise de risque, les détours, les doutes, l'implication, la motivation font partie intégrantes du processus pédagogique. Cela permet à chaque participant·e de se construire dans le temps, d'échafauder une méthode de travail et une réflexion singulière. L'atelier pluridisciplinaire permet aux étudiant·e·s de mobiliser les différentes pratiques liées aux orientations et aux stages internes mais aussi les pratiques développées au sein des workshops, séminaires, interventions d'invités ou celles développées à l'extérieur de l'école. La forme finale n'est pas préméditée mais dépend du projet lui-même. L'étudiant·e peut produire aussi bien une série d'images, une édition, une installation, une vidéo, une performance, un objet, du son, un texte etc. Sans être 'spécialiste' l'étudiant·e se confronte à la porosité des pratiques artistiques contemporaines et les fait dialoguer au service d'un contenu. Les références proposées dans les AP Média sont transversales, elles sont tant liées au graphisme, à la typographie et aux pratiques numériques qu'à l'art, à la peinture, à l'installation, à la performance, à la sculpture, à l'architecture, à la vidéo, au cinéma, à la narration, au dessin, à la littérature etc.

Typographie L'orientation Typographie propose d'expérimenter la typographie tant du côté de la construction des éléments qui la compose — à travers le dessin de la lettre — que de sa mise en œuvre dans des contextes physiques ou numériques tels que l'édition, l'affiche ou la mise en espace. Par le biais d'une série de projets, on aborde la question du choix typographique et de ce qu'il véhicule d'un point de vue identitaire, culturel et historique; le rapport texte /image; la mise en page et la structure narrative d'un ouvrage en lien avec des contenus et des contextes spécifiques. Analysant et interrogeant ce qu'est la typographie aujourd'hui, l'orientation invite l'étudiant·e à questionner ses codes et ses applications, à relayer des contenus et à développer un regard critique et personnel.

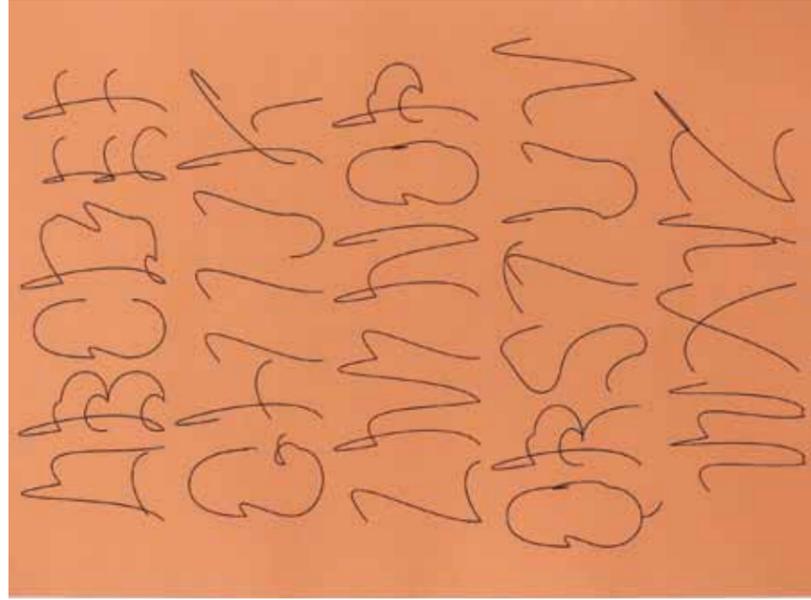
- L Qu'est-ce qui vous a étonné dans le cours de typographie ?
 - R De mon côté, je pense d'abord au début au Q1, avec l'aspect manuel. On a commencé directement au calame, avec une approche de la base, autour du trait. Et ça personnellement j'avais jamais fait, j'étais jusque-là beaucoup sur ordinateur. Là on a commencé direct par un truc super cool, une pratique très ancienne en fait dans la manière de faire mais avec laquelle on a fait des affiches contemporaines pour un évènement. C'était super.
- L Est-ce que ça a changé votre vision de la construction d'une lettre, enfin de cet héritage de la typographie. Vous avez maintenant l'impression de mieux comprendre la forme de nos lettres ?
 - R ^[...] Apprendre à exprimer un message par la typographie elle-même, c'est justement ça ^[...]. On a appris à la comprendre, à la lire aussi et à l'utiliser.
 - c Oui et en même temps je trouve qu'il y a quelque chose de très intuitif quand on choisit une fonte, genre tu testes un peu plein de typos et puis il y a en une où tu te dis « Oui, c'est celle-là ! »
- L ^[...] Est-ce qu'il y a des éléments ou références traversées ensemble au cours de typographie qui rebondissent dans le cadre d'autres cours ou projets en graphisme, en AP ?
 - R De mon côté, j'ai réutilisé des extraits des lettrages réalisés en typographie dans le cadre du module de design numérique parce que, visuellement, j'ai trouvé intéressant de les mélanger à un principe de trames. ^[...]
 - c En module de graphisme on travaille actuellement sur des collages typographiques, en explorant comment construire une lettre qui reste lisible avec un principe de collage, en contre-forme ou avec juste un papier et des découpes un peu prises au hasard. Donc oui la typographie et le travail de la lettre se retrouve aussi là plus sous une forme image, assez complémentaire.
- L Je suis bien heureux vous avez pris en multiples, de voir qu'un truc, ^[...]. Là on était sur des du web donc à la fois bien parce que c'est souvent pris en main je sentais qu'il y avait une hension. ^[...]
- L Quel que soit l'ou décrire de la typogr important c'est les des paramètres en port de proportion la question du choi ça me paraît essen à cet endroit en BA
- L Oui c'est vrai, mèn des posters et don pace d'un grand fo Et là oui c'est un a position parce qu'o la composition à la là à encore 5 lettre jamais avant le bor
- c Ben moi je trouvais super les liens que tu as partagé avec des compiles de fontes un peu alternatives, comme par exemple BADASS LIBRE FONTS BY WOMXN ^[...] où on trouve une sélection de fontes dessinées par des femmes.
- R C'est le principe dans pas mal d'autres cours ici en fait. On nous donne les moyens de déconstruire, mettre en perspectives nos références classiques. Ici tu nous invites à aller voir ailleurs. ^[...].
- c Est-ce qu'il y a des choses qui t'ont étonnées toi vis à vis de nous en tant qu'étudiants ?



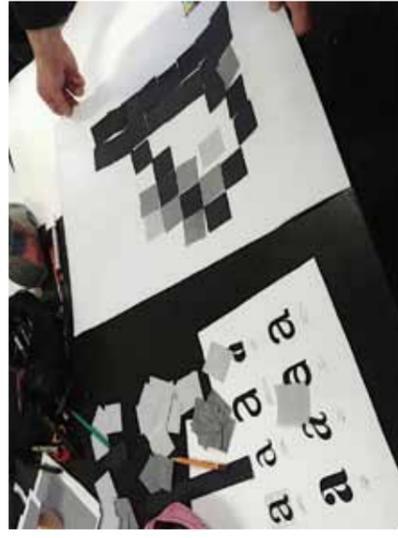
21



22



23



24

Atelier Pluridisciplinaire



26



25

L'Erg présente une série de conversations entre enseignants et étudiant·e·s et étudiant·e·s issu·e·s des 3 orientations du pôle Média : Graphisme / Design numérique / Typographie avec la participation de Achille, Alexia, Alice, Amandine, Coralie, Giovanni, Harrison, Isabel, Lionel, Ludi, Manuela, Mathias, Natalia, Prudence, Rachad, Raphaël, Tom, Zéphir.
Retrouver les conversations en intégralité sur <https://wiki.erg.be>.

DESIGN NUMÉRIQUE GRAPHISME TYPOGRAPHIE

ERG — MEDIA

CONVERSATIONS

Ateliers Pluridisciplinaires (AP)

L'enseignement de l'Erg et plus spécifiquement les Ateliers Pluridisciplinaires se différencie par l'approche interdisciplinaire et transdisciplinaire garantie par le croisement d'étudiant·e·s issu·e·s d'orientations différentes et de professeur·e·s aux sensibilités et compétences diverses. Le développement du projet personnel est au centre de cette pédagogie. La recherche, l'expérimentation, le temps, la discussion, la prise de risque, les détours, les doutes, l'implication, la motivation font partie intégrantes du processus pédagogique. Cela permet à chaque participant·e de se construire dans le temps, d'échafauder une méthode de travail et une réflexion singulière. L'atelier pluridisciplinaire permet aux étudiant·e·s de mobiliser les différentes pratiques liées aux orientations et aux stages internes mais aussi les pratiques développées au sein des workshops, séminaires, interventions d'invités ou celles développées à l'extérieur de l'école. La forme finale n'est pas préméditée mais dépend du projet lui-même. L'étudiant·e peut produire aussi bien une série d'images, une édition, une installation, une vidéo, une performance, un objet, du son, un texte etc. Sans être 'spécialiste' l'étudiant·e se confronte à la porosité des pratiques artistiques contemporaines et les fait dialoguer au service d'un contenu. Les références proposées dans les AP Média sont transversales, elles sont tant liées au graphisme, à la typographie et aux pratiques numériques qu'à l'art, à la peinture, à l'installation, à la performance, à la sculpture, au design, à l'architecture, à la vidéo, au cinéma, à la narration, au dessin, à la littérature etc.