

Design numérique

Contexte de l'orientation Design numérique

Depuis les années 80 avec le début des ordinateurs personnels, même lorsqu'il est à destination d'objets imprimés, le design graphique est devenu majoritairement numérique. Pour autant, on amalgame souvent « le numérique » à une « production numérique », destinée à être consultée sur un écran. On ignore, consciemment ou non, les outils digitaux qui sont pourtant utilisés quotidiennement. Comme s'ils n'étaient là que pour arriver à nos fins et qu'ils n'avaient aucune influence sur notre production, sur notre pensée. Aujourd'hui, on peut aisément affirmer que les logiciels propriétaires sont utilisés de manière quasi inévitable dans les écoles d'art et de design, et ce, de manière internationale. Si les outils façonnent nos pratiques, ceux-ci façonnent toute production passant par un ordinateur. Il est temps que les étudiant·e·s aient accès à une pédagogie critique pour pouvoir s'émanciper de cette situation, pour pouvoir découvrir des outils différents, se les approprier, les détourner et s'en fabriquer. Les logiciels libres et open source composent un écosystème encore méconnu de la plupart des écoles d'art et de design car ils ne sont pas majoritaires et s'inscrivent dans des économies nouvelles. C'est justement dans cette singularité qu'un·e étudiant·e peut s'aventurer. Il est primordial de s'approprier ses propres outils pour réaliser de nouveaux processus, de nouvelles esthétiques, de nouvelles formes et usages.

Il est également important de palper les aspects culturels que portent les logiciels pour pouvoir les comprendre. L'objectif n'est pas nécessairement de former des développeurs et développeuses mais de faire prendre conscience aux étudiant·e·s qu'ils peuvent aussi expérimenter avec la technique.

La culture libre, issue des logiciels libres, est un modèle intéressant sur plusieurs niveaux:

- l'échange des savoirs, l'open access, s'inscrit dans la culture du web. Le web, qui a été partagé dans le domaine public dès sa création par Tim Berners-Lee, est fondé sur ces idées. Les étudiant·e·s sont fortement invité·e·s à travailler ensemble, à échanger leurs trouvailles: en atelier mais surtout via une documentation accessible a posteriori aux futur·e·s étudiant·e·s mais aussi au reste des internautes.
- (ré-)apprendre constamment: il y a une quantité phénoménale de technologies et de langages et ceux-ci sont en constante évolution. Une gymnastique d'apprentissage se met en place, fondée sur l'autonomie, la recherche et le développement de nouvelles pratiques.
- s'inscrire dans de nouvelles économies.
- ne pas être contraint par les évolutions des technologies propriétaires.

Ce nouveau cursus propose donc de s'intéresser au numérique non pas seulement comme moyen mais comme moteur de nouveaux processus, de nouvelles manières de faire, de nouvelles esthétiques et recherches au sein du champ du design graphique. Les technologies, logiciels, langages, protocoles sont abordés de manière située: quels contextes de productions, quel.le.s acteur.ice.s, quelles médiations... Car c'est en comprenant d'où sont issues pratiques que nous pouvons les questionner.

La question des inclusivités (genres, origines culturelles/ethniques, classe sociale...) est au centre de nos préoccupations, tant au niveau du design (ce que le design numérique permet ou ne permet pas comme mises en relations) que de la technologie (qui est mis.e à distance, qui ne l'est pas).

Si l'orientation Arts numériques à l'erg s'inscrit très clairement dans un contexte artistique, avec comme lieux de diffusions privilégiés les institutions, galeries ou festivals d'art numérique, l'orientation Design numérique se veut centrée sur des questions d'usages et d'outils pouvant s'inscrire dans des contextes de diffusion très divers et pas forcément liés au champ de l'Art. La question de l'usage et de ses implications (pour qui, pour quoi, comment), inhérente au champ du design sera centrale dans l'orientation.

Objectifs du BACHELIER

Ce cursus a pour objectif de développer un esprit critique et de sensibiliser les étudiant·e·s aux subjectivités intrinsèques des outils numériques que nous utilisons (pour créer en tant que designer, mais aussi dans notre vie quotidienne). Il s'agit d'avoir une introduction à des outils et pratiques numériques avec des méthodes simples, voire parfois sans utiliser d'ordinateur afin de comprendre les mécanismes en jeu plutôt que de se confronter directement à de la complexité technique.

- Le Bloc 1 propose d'approcher le numérique par l'analogique: tirer le meilleur du monde digital et du monde tangible, réaliser des productions hybrides qui n'auraient pas pu être faites entièrement à la main, ni entièrement en numérique.
- Dans le 2ème bloc, il s'agit de développer une série d'expérimentations en s'appropriant des outils, des appareils, des interfaces, des références théoriques. Se constituer une "boîte à outils" personnelle à travers plusieurs exercices touchant aux questions du design numérique et plus spécifiquement à la publication (dans le sens de « rendre public ») et aux questions de réseaux (Internet, communautés, modes d'échanges d'information).
- Enfin, dans le 3ème bloc, il s'agit de continuer l'exploration des outils, références, appareils et interfaces entamée en B2 en tentant de constituer progressivement des hypothèses, des propositions, de nouvelles approches et problématiques. Il s'agit en B3 à la fois de préciser une pratique personnelle et constituer un sujet de recherche, à développer en Master.

Les acquis d'apprentissage du BACHELIER :

- Acquérir de nouveaux outils et procédés techniques liés au numérique en vue de les appliquer à la pratique à des objets de design graphique
- Acquérir des méthodologies d'apprentissage et d'adaptation
- Comprendre que nous avons besoin d'outils spécifiques pour chaque projet et que ces outils sont conditionnés par leur usage mais aussi par leurs concepteurs
- Savoir s'adapter et (ré-)apprendre

Objectifs du MASTER :

Ce cursus a pour objectif de développer un esprit critique et de sensibiliser les étudiant·e·s aux subjectivités intrinsèques des outils numériques que nous utilisons (pour créer en tant que designer, mais aussi dans notre vie quotidienne). Dans le cadre des projets initiés par les étudiant·e·s durant les deux années de master et en relais avec les questions soulevées dans l'atelier pluridisciplinaire, l'orientation constitue à la fois un support méthodologique (pratique d'atelier, chemin de la recherche, mise en application, expérimentations, rapport à la technique et documentation) autant qu'un champ à explorer. Des artistes, des chercheuse·eur·s et des militant·es composent des pratiques collectives de publication pour archiver et/ou communiquer, tandis que d'autres qui occupent des positions de pouvoir traditionnelles utilisent ces mêmes outils pour concevoir et contrôler nos récits déterminants. Comprendre et agencer ces formulations de récits et leurs alternatives sera un des enjeux du cours: que sommes-nous en train de faire et comment le design engage-t-il la responsabilité du·de la designer dans la construction des discours, des images et des savoirs au travers des pratiques éditoriales au sens large.

Les acquis d'apprentissage du MASTER :

- Savoir mener un projet de recherche sur et par le design numérique, appuyée par des contenus théoriques (mémoire)