

CONVERSATIONS

ERG — MEDIA

DESIGN NUMÉRIQUE GRAPHISME TYPOGRAPHIE

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, 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/m/#pôle_media.

Design numérique L'orientation Design numérique propose d'explorer les modes de création graphique 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 médias. 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 systèmes digitaux leurs 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 libres. 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 libres 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
(ENSEIGNANT)

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 surcouché 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
(ENSEIGNANT)

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 graphique en milieu 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	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. [...]
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 productions.

NATALIA
ALEXIA
(ENSEIGNANTE)

TX
(DESCRIPTIF DU COURS)

ALEXIA
(ENSEIGNANTE)

NATALIA
AMANDINE

TX
(DESCRIPTIF DU COURS)

Design numérique

MASTER

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. [...]

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 mediums 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.

BAC 1	Graphisme	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 ?	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... 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. 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 ?	R Oui. Les enseignant-e-s 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 ?	I Je dirais que ce n'est pas si 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 ?	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 ?	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 étudiant-e-s et aussi avec les profs, ou n'importe qui. Les étudiant-e-s 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.	

HARRISON
(ENSEIGNANT)

RACHAD

ISABEL

GIOVANNI
(ENSEIGNANT)

ACHILLE

ZÉPHIR

Graphisme

MASTER	BAC 2–3 / MASTER
H Comment t'as découvert l'Erg, d'ailleurs ?	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 ?	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 ?	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 ?	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 ?	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 ?	P J'ai fait tout mon cursus en orientation 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 plait le plus.
H Yes ! Merci prudence !	

HARRISON
(ENSEIGNANT)

PRUDENCE

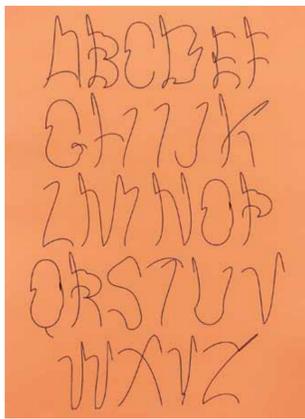
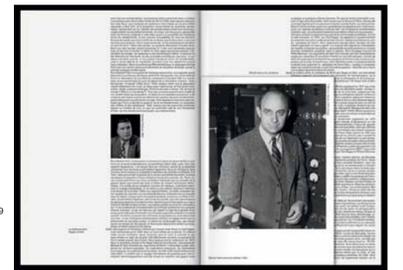
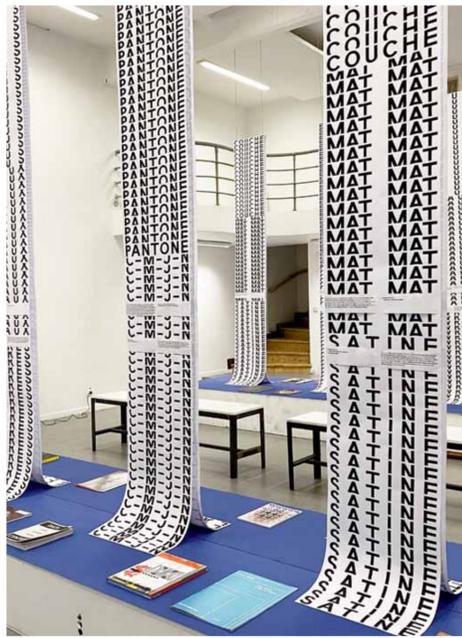
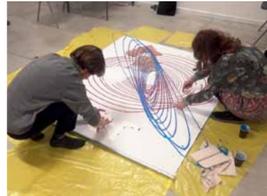
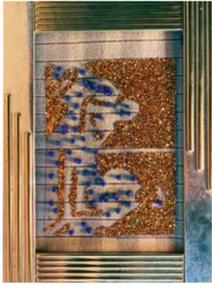
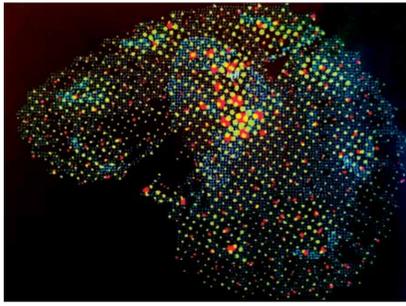
BAC 2-3	MASTER
G Quelle est pour vous la spécificité de l'orientation Graphisme à l'Erg ?	A La spécificité de l'orientation est de développer notre rapport à l'image, que ce soit la création ou l'utilisation de celle-ci et ce, de manière très personnelle. Notre rapport à l'utilisation de signes graphiques 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) ?	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 aux 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?	A Pour moi, le fait que la pratique graphique se diversifie, permet d'avoir accès à de multiples expériences. ^[...] C'est pour moi sa force parce qu'elle se base sur d'autres pratiques pour produire des formes nouvelles, et c'est donc en multipliant ces pratiques qu'elle pourra évoluer. Nous serons dès lors plus outillé-e-s pour mener diverses collaborations mais aussi pour nous inscrire dans l'univers professionnel.

GIOVANNI
(ENSEIGNANT)

ACHILLE

ZÉPHIR

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, à l'architecture, à la vidéo, au cinéma, à la narration, au dessin, à la littérature etc.



1 2019-2020 Camille Marchand module design numérique Bac 2
2 2019-2020 Justine Debaere module design numérique Bac 3
3 2019-2020 Eugénie Navarro orientation design numérique Bac 3
4 2018-2019 Danae Crozza module design numérique Bac 2
5 2018-2019 Alice Viller module design numérique Bac 3
6 2018-2019 BAC 1 module design numérique
7 2019-2020 BAC 3 module design numérique Justine Debaere
8 2019-2018 BAC 3 module graphisme
9 2019-2020 BAC 2 module graphisme
10 2017-2018 BAC 1 orientation graphisme
11 2016-2019 BAC 2 module graphisme
12 2017-2018 BAC 1 orientation graphisme
13 2020-2021 BAC 2 orientation graphisme
14 2020-2021 BAC 3 orientation graphisme
15 2017-2018 BAC 1 Atelier pluridisciplinaire
16 2021-2022 BAC 2 Atelier pluridisciplinaire
17 2019-2018 BAC 1 Atelier pluridisciplinaire
18 2017-2018 BAC 1 orientation Typographie
19 2019-2020 Thomas Bins orientation Typographie Bac 3
20 2021-2022 BAC 1 orientation Typographie
21 2021-2022 BAC 2-3 orientation Typographie
22 2019-2020 Sarah Chesné orientation Typographie Bac 2
23 2019-2020 workshop module Typographie Bac 2
24 2019-2020 BAC 1 module Typographie
25 2019-2020 BAC 3 Atelier pluridisciplinaire
26 2019-2020 BAC 1 Atelier pluridisciplinaire