

# 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 (M 9 – 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<sup>e</sup> 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 »



# 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<sup>re</sup> ANNÉE - ACQUISITION DES FONDAMENTAUX

## Travailler le regard critique

- Sélectionner, observer, analyser
- Prendre en main les outils
- Expérimenter, prendre du recul

### DNMADE 2<sup>e</sup> ANNÉE - APPROFONDISSEMENT ET PROFESSIONNALISATION

## L'usage critique des outils et de la méthode

- Affirmer des parti-pris
- Agir en tant que professionnel
- Développer son autonomie

### DNMADE 3<sup>e</sup> ANNÉE - PERFECTIONNEMENT

## La posture du designer critique

- Initier une pratique de la recherche
- Construire son identité de designer

## 1<sup>re</sup> année

Acquisition des fondamentaux conceptuels, artistiques et techniques.

### Les outils du designer

- Apprentissage des outils liés au design graphique, au motion design & initiation aux langages de programmation
- Travail de la composition texte/image
- Expression graphique, pratique du dessin d'observation, de la synthèse des formes et de la photographie

### Comprendre et se saisir des formes, du langage graphique

- Expérimentation des formes et des écritures
- Compréhension du contexte formelle, identifier les champs formelles en relation avec des intentions

### Construction d'une démarche de projet

- Compréhension des contextes socio-culturels
- Analyse des besoins de communication
- Formulation et développement d'hypothèses de création



DNMADE 1 – Expérimenter avec les moyens et les outils de représentation. Apprentissage et pratique de la technique de la linogravure.

## 2<sup>e</sup> année

Approfondissement et professionnalisation

### Consolidation de la démarche de projet

- Compréhension et analyse de la demande
- Élaboration de problématiques
- Positionnement et conceptualisation
- Exigence professionnelle dans le développement d'hypothèses

### Initiation à la pratique expérimentale

- Recherche plastique et graphique autour des moyens, des supports et des techniques

### Développement de l'autonomie dans le travail



DNMADE 2 – Mettre en forme et animer de la typographie. Apprentissage et pratique du motion design et de la réalité augmentée.

## 3<sup>e</sup> année

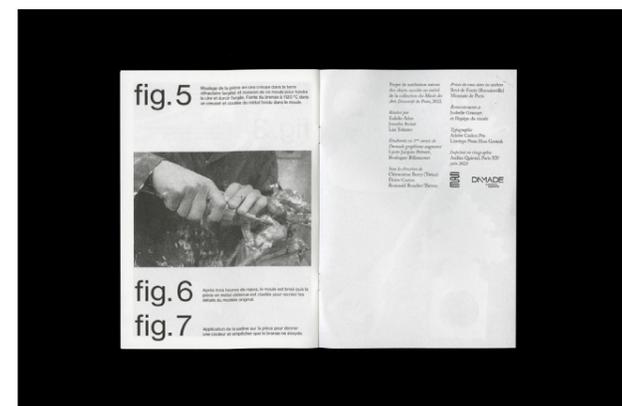
Perfectionnement et spécialisation

### Affirmation de la posture de designer

- Construction d'une écriture graphique singulière
- Développement d'un point de vue critique sur sa pratique
- Affirmation de son identité de designer

### Initiation à la recherche

- Définition d'un périmètre de recherche
- Exploration documentaire
- Prise de recul critique



DNMADE 3 – Répondre à une commande de médiation culturelle auprès d'un public identifié. Conception et réalisation d'un livret de visite pour le Musée des Arts Décoratifs de Paris.

## Partenariats

Né de la réforme du BTS design graphique numérique, qui existe au lycée Prévert depuis 2004, le DNMAGE 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.

### PARTENARIATS MENÉS AVEC LES ÉTUDIANTS DU DNMAGE DEPUIS L'OUVERTURE DE LA FORMATION EN 2018

*Théâtre 71, Scène Nationale de Malakoff*  
conception et réalisation d'une carte interactive et d'affiches autour d'un projet de Mathieu Simonet.

*Conservatoire à Rayonnement Régional de Boulogne-Billancourt*  
Conception, réalisation et diffusion en direct des images vidéographiques accompagnant un Opéra et un Ballet composés par RAVEL.

*Mairie de Boulogne-Billancourt*  
Conception, réalisation de la scénographie et du catalogue d'exposition « In Between » de Frédérique Plas - photographe.

*MAN (Musée Archéologie Nationale)*  
Conception, réalisation de livret de visite sur les collections de la Galerie du Paléolithique.

*MAD (Musée des Arts Décoratifs de Paris)*  
Conception et réalisation de 4 carnets de visite sur des objets moulés de la collection du point de vue des techniques et savoir-faire. Ces projets prennent la forme d'une édition en réalité augmentée et imprimées en risographie.

### *Insula Orchestra/ La Seine Musicale*

Conception et réalisation de dispositifs interactifs ayant pour but de présenter au public de La Seine Musicale, en amont des concerts, l'orchestre Insula Orchestra, l'architecture de La Seine Musicale, le compositeur Beethoven et la compositrice Louise Farrenc.

### PARTENARIATS HISTORIQUES DU BTS DESIGN GRAPHIQUE - MÉDIAS NUMÉRIQUES

*Centre Georges Pompidou + Panda Suite*  
Conception et réalisation d'applications de médiation sur tablette, réalisation de dispositifs interactifs, de livrets d'accompagnement de visite d'exposition

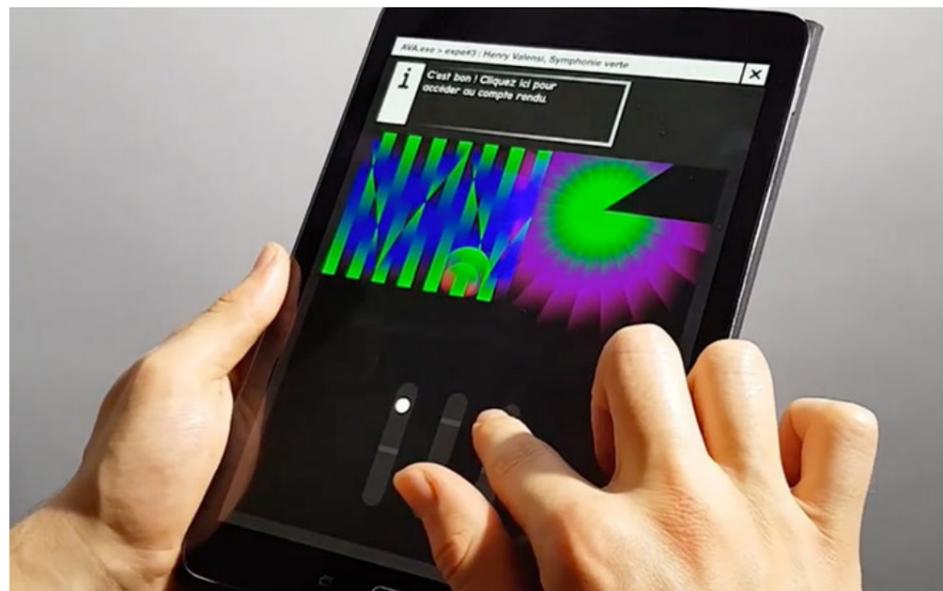
*Oxfam*  
Conception et réalisation de vidéo de sensibilisation

*CIP (Cinéma Indépendants Parisiens)*  
Conception et réalisation de teaser

*Radio France*  
Conception et réalisation d'une série d'animations permettant d'animer le fond de scène lors de représentations

*ATD Quart Monde*  
Création d'une campagne de communication

*Musée du Louvre*  
Création d'application de médiation



# Équipe, workshop & équipements

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

- Luc Delsaut: enseignant certifié
- Mélanie Even: enseignante et graphiste
- Michaël Isler: enseignant et graphiste
- Guillaume Verguin: enseignant et graphiste
- Frédérique Plas: enseignante et photographe
- Anne Mortal: enseignante chercheuse Humanités, littérature et philosophie
- Isabelle Gabourin: Docteure ès Sc. de gestion, enseignante certifiée d'économie et gestion
- Sonya Ait-Kaci: enseignante agrégée en anglais

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

## Reliure

Juliette Vivier – artiste plasticienne  
Gabriel Vaury – Directeur imprimerie Polygraphe

## Risographie

Atelier Quintal – dirigé par Oscar de Parseval

## Game Design

Tatiana Vilela dos Santos – Game designer - artiste - chercheuse

## Design graphique génératif - Processing

Christophe Lemaître – artiste multimédia  
Ivan Murit – designer - artiste numérique

## Facilitation graphique

Thibéry Maillard – designer

## Html to Print

Julie Blanc – designeuse et chercheuse en design

## Culture numérique

Jonathan Bourguignon – auteur - spécialiste de l'IA

## Culture Maker

Camille Bosqué – designer, enseignante, chercheuse

## Édition

Malou Messien – graphiste  
Julie Gagne – designer éditorial  
Guillaume Chauchat – illustrateur - auteur  
Pauline Barzilai – graphiste - illustratrice - autrice

## Lettrages

Robin Abreu – graphiste chez Céline

## Typographie

Benjamin Dumond – designer graphique et typographe du collectif BonjourMonde  
Morgan Pierson – Typographe et chercheuse à l'ANRT  
Rémi Forte – typographe et manager de la fonderie typographique 205TF  
Lucas Descroix – typographe du collectif BonjourMonde  
Benoît Bodhuin – Typographe

## 3D

Florian Lecoq – motion designer 3D FX  
Henri Heibensen – 3D - Game Design  
Bertrand de Beck – Touch Designer

## Son

Lambert Combes – concepteur de musique de jeux chez UBISOFT, compositeur  
Gael Segalen – compositrice

Le pôle Design graphique du lycée Prévert possède des équipements permettant l'expérimentation et la réalisation de projets de design graphique imprimés et 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)

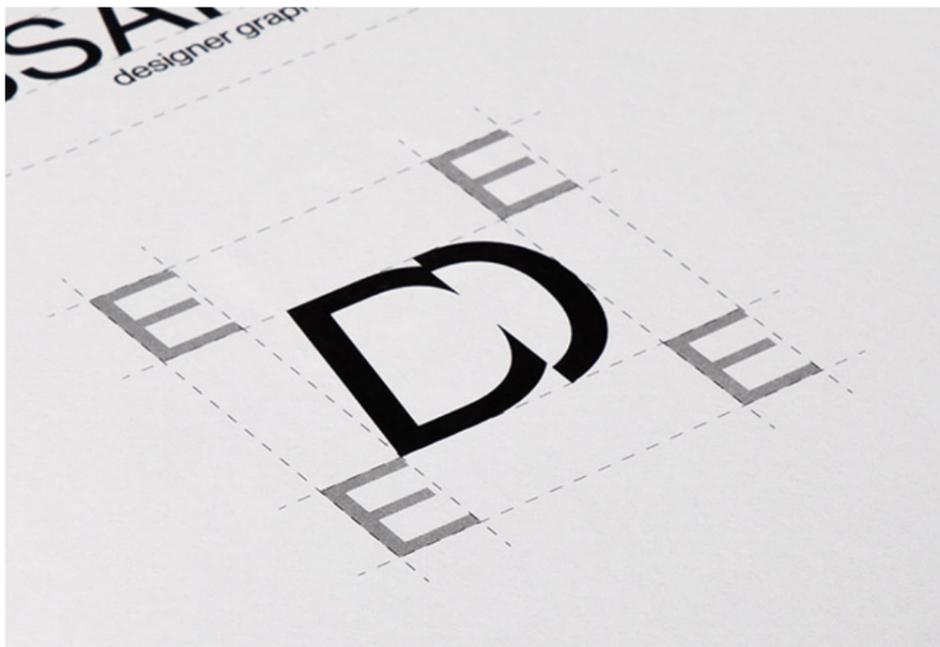
## FAÇONNAGE, FABRICATION

- une salle d'impression: une imprimante A3, un risographe équipé de 4 tambours (rouge, jaune, bleu, lime) et un massicot-cisaille
- une presse à gravure à bras rotatif
- une découpeuse graveuse laser Trotec
- un atelier d'impression sérigraphie disposant de 3 tables d'impression, une insoleuse, des claies de séchage

## OUTILS NUMÉRIQUES

- 4 iPads
- matériel pour la réalité virtuelle : 2 casques MetaQuest3, 1 casque MetaQuest3 et 1 HTC Vive
- matériel de recherche et d'expérimentation: 4 Kinect, leapmotion, kit Arduino, enregistreurs son
- imprimante 3D, stylo 3D

# Quelques projets d'étudiants de la formation



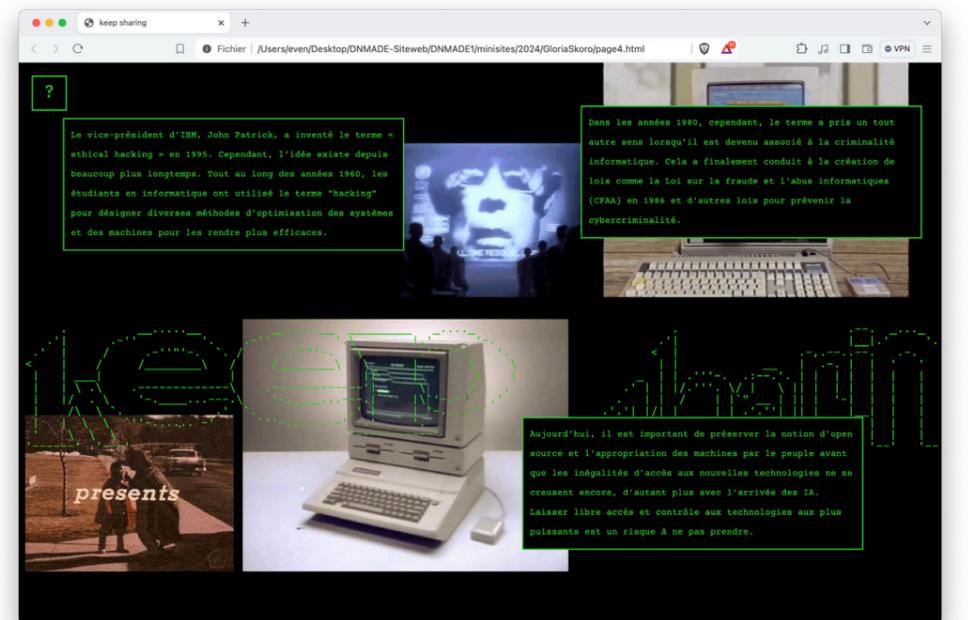
**Identité visuelle - logotype et charte graphique**  
 Qu'est ce qui définit une identité visuelle? Travail autour du signe, définition des règles et de la charte graphique. Déclinaison de l'identité visuelle personnelles sur multiples supports (imprimés et numériques). [DNMADE 2 - 2022]



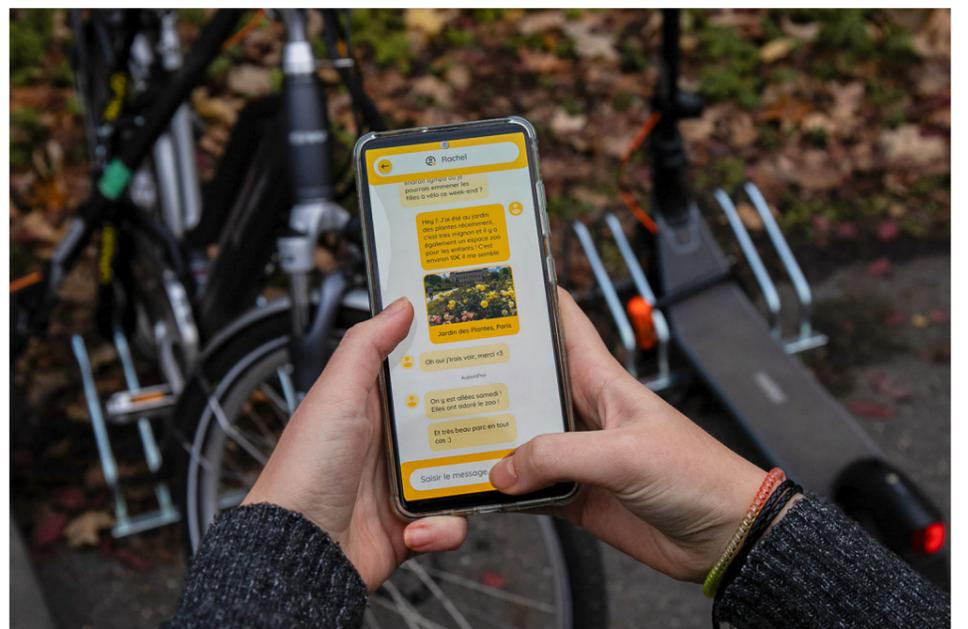
**Mémoire Made - écriture et mise en page**  
 Quel dialogue instaurer entre le texte et l'objet éditorial? Définition du périmètre de recherche, écriture et mise en page d'un article de 10000 signes [DNMADE 3 - 2024]



**Conservatoire (CRR) de Boulogne-Billancourt**  
 Comment peut-on enrichir l'expérience du spectacle vivant à l'aide des moyens numérique? Création et animation du décors vidéo d'un Opéra et d'un Ballet. [DNMADE 2 - 2023]

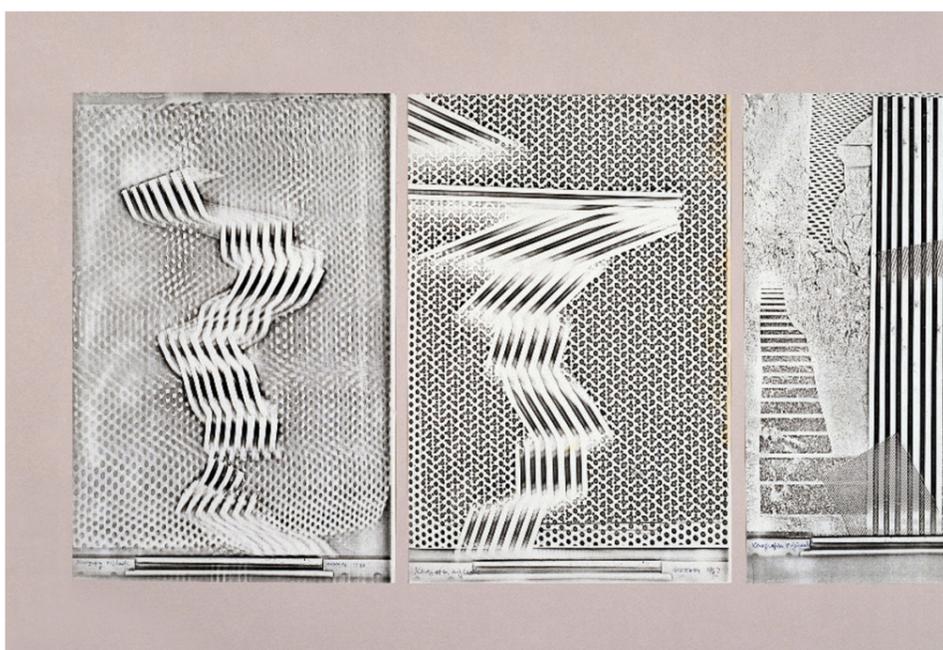


**Cyberculture (1984-1989)**  
 Quelles sont les valeurs à l'origine des ordinateurs et d'Internet? Conception, réalisation et développement de mini-sites web. [DNMADE 1 - 2024]



**Géovélo - UX/UI**  
 Comment faciliter la navigation au sein d'une application mobile? Refonte de l'interface et ajout d'une fonctionnalité pour l'application Géovélo. Conception, webdesign et prototypage [DNMADE 2 - 2023]

# 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 images. [image Indexgrafik]



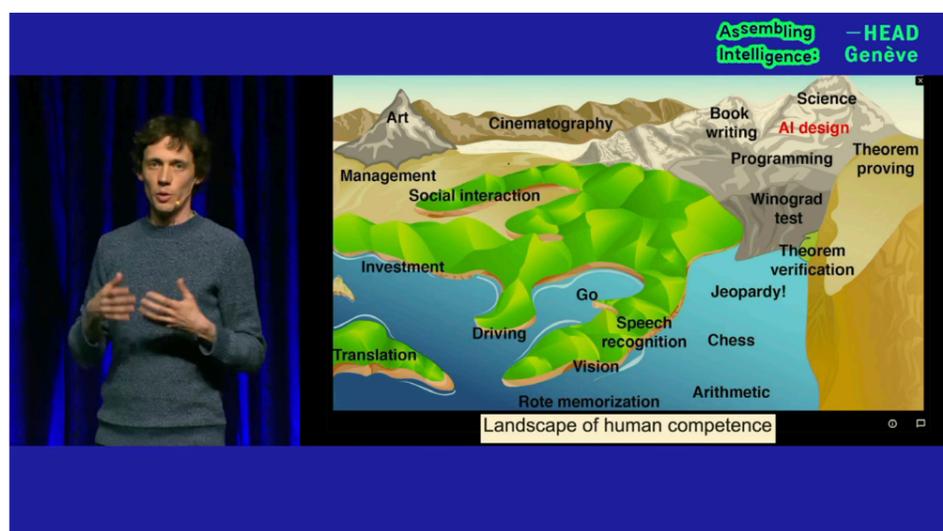
## Jon Wozencroft et Neville Brody, la revue FUSE

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]



## 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]



## Simon Senn & Tammara Leites, dSimon

dSimon est le double virtuel de Simon Senn codé par Tammara Leites et nourri des données de Simon. Dans leur performance pour le AI Symposium de la Head à Genève, les designers témoignent de leur aventure et de leurs expériences avec cette intelligence artificielle. [Assembling Intelligence - HEAD Genève]

# Technique et design critique : bibliographie

La bibliographie 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.

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.

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

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: B42 éditions, 2011.  
—, *Le Vertige du funambule*. Paris: B42 éditions, 2013

LUDOVICO, Alessandro. *Post-digital print. La mutation de l'édition depuis 1894*, Paris: B42 éditions, 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: B42 éditions, 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: B42 éditions, 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: Bantam books, 1964.

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

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

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

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

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.

## Coordonnées du DNMADE

### SUR LE WEB

→ [www.dnmade-prevert.fr](http://www.dnmade-prevert.fr)

→ [instagram.com/dgn\\_prevert/](https://www.instagram.com/dgn_prevert/)

### ADRESSE

Lycée Jacques Prévert

163 rue de Billancourt 92100 Boulogne-Billancourt Métro 9 station Billancourt