

ATELIERS - BTS DESIGN GRAPHIQUE 2

Les ateliers permettent la mise en pratique des cours théoriques de technique de fabrication. Chaque atelier sera conçu et réalisé en corrélation avec les notions abordées en technique de fabrication et culture typographique.

Des expérimentations techniques, technologiques, plastiques au service du sens : Découvrir et comprendre différentes techniques et technologies au travers de l'expérience sensible, en vue de raconter des histoires, de tout type et de créer différents systèmes linguistiques et visuels.

1/ FAÇONNAGE - TYPOGRAPHIE - PROCÉDES D'IMPRESSION

Livre Autobiotypographique - Le livre imprimé et façonné

>> *Caractère et identité*

- Histoire de l'écriture (graphie, représentation, signe, illustrations, calligraphie, typographie, gravure)
- Différents éléments de représentation, les signes et leur niveau de sens, système linguistique (phonème, morphème et sinème)
- Des formes diverses et variables, véhicules de valeurs, d'idées et d'impressions (cognitif et affectif) > Classification Vox
- Différents procédés d'impression (en creux, en relief et planographique) Xylographie, presse typographique, eau-forte et taille-douce (cuivre), tampographie, lithographie, offset, sérigraphie
- Dessins, structures, composition (travail de l'espace).
- Création de pochoirs, de trames sur pochoirs, outils de pose de la matière picturale (encres diverses ou autres matériaux, huile de vidange, graisse, alcool coloré, sang, produits alimentaires)
- Création de tampons, en relief, avec différents matériaux en fonction du traitement souhaité (couleurs et textures)
- Gravure sur plaque de cuir, polystyrène expansé
- Peinture sur tissu trame large, non-tissé
- Divers matériaux utilisés comme outil, comme matière. Combinaisons de divers matériaux (textures, chromatie)
- Utilisation de procédés chimiques (trychloréthylène)
- Travail en volume (pâte à modler, cartons bois, papier), Pop-up et origami + photographie + informatique + impression + utilisation sur supports
- Façonnage, Type de pages (plis et formes), reliures (piqûres à cheval, dos carré-collé, etc..)

En utilisant des caractères typographiques existants ou conçus de toutes pièces sur une base intentionnaliste, historique et formaliste, il faut rendre compte d'un caractère personnel constitué de différentes facettes ou traits, de qualités et de défauts, de valeurs, composantes d'une identité, telles que la folie, la paresse, l'orgueil, la peur, le paradoxe etc...

Réaliser différentes combinaisons de caractères typographiques issus de différentes cultures et systèmes d'écriture, telles qu'un texte logique ou illogique, des figures

permettant d'entrevoir une narration, une chronologie particulière et singulière et/ou de caractères personnifiés portant une ou plusieurs symboliques au travers de leurs formes.

Ces jeux typographiques devront rendre compte du caractère du créateur, donc d'une part de son identité, d'une anecdote ou d'une histoire, au travers des formes, des tons, des accords et des textures réalisés.

Différents procédés d'impressions en creux, en relief ou encore planographiques devront être pensés en vue de réaliser ces jeux, ces histoires au sein d'un livre qui lui-même devra être représentatif de cette identité et narration.

Ce livre devra être façonné et réalisé manuellement au travers de différents matériaux et techniques. Il s'agit d'un objet esthétique et fonctionnel tout à fait significatif des valeurs exprimées par son créateur.

Ex : Une réalité illusoire > Un livre modulable qui se transforme en caractère typographique, un livre classique en apparence.
Utilisation de différents matériaux tels que papier aluminium, carton miroir, carton ondulé, rodoïd pour réaliser des jeux typographiques racontant des scènes issues de la réalité et des reflets de celle-ci.

RENDU :

- Un carnet de recherches avec notes d'intentions, références culturelles et explications techniques et technologiques permettant d'entrevoir l'évolution de la démarche.
- Un livre façonné, mis en page et imprimé

/// Voir cours de typographie

/// Voir cours de techniques de fabrication

/// Voir cours d'expression plastique

2/ PHOTOGRAPHIE ET SIGNALÉTIQUE

Créer un langage, un système linguistique permettant de comprendre un espace urbain choisi au préalable et de se déplacer en son sein, en utilisant ses composantes (éléments constitutifs et identitaires, issus du développement industriel, technologique et culturel de nos sociétés modernes) et l'outil photographique.

Réaliser une série photographique des différents caractères constituant ce système linguistique, afin de guider le spectateur devenu visiteur dans la découverte de cet espace, de ses caractéristiques, de ses ambiances et de son atmosphère.

Ces caractères peuvent être typographiques, pictographiques, hiéroglyphiques et/ou narratifs. Ils devront être fonctionnels et significatifs du lieu et de ses différents aspects (organisation, état de conservation et d'évolution, population, historique, réseau

luminescent, fréquentation, état de nature), l'esthétique créée devra en être la représentation et ainsi permettre la compréhension de cet espace urbain.

L'utilisation d'objets au sein de ce lieu et le détournement de ceux-ci permettront de rendre compte de l'identité de cette partie de ville au travers d'un parcours singulier.

Cette série devra être présentée sous la forme d'un livre, d'un diaporama numérique, d'une carte ou tout autre moyen permettant de présenter un parcours.

>> Utilisation d'appareils photos numériques pour la prise de vue (avec ou sans pied)

>> Utilisation de photoshop pour le traitement des images

>> Impression, Façonnage et montage numérique pour la présentation de ce travail

Références : Land Art, Street Art, Architecture, Happening et installations

Ex: Typographie urbaine (Créer un alphabet au travers d'objets urbains présents sur le lieu, tels que des cônes de chantier, des plaques d'assainissement ou autres)

Ex : Fluorescence (Rendre compte des flux urbains au travers d'éléments fluorescents tels que des gilets de chantier, des brassards, joggings ou autres)

RENDU :

- Un carnet de recherches avec notes d'intentions, références culturelles et explications techniques et technologiques permettant d'entrevoir l'évolution de la démarche.
- Une série photographique du système linguistique créé au travers d'un mode de présentation adapté.

/// Voir cours de photographie en annexe

/// Voir cours de typographie

/// Voir cours de techniques de fabrication

3/ VIDEO & PROJECTION

>> Surfaces bi-dimensionnelles et surfaces tri-dimensionnelles

Utilisation de caméras numériques et de video-projecteurs afin de présenter une figure historique représentative d'une utopie et d'un moment précis de l'évolution humaine.

Cette figure devra être en mouvement et composée d'un volume fabriquée manuellement à l'aide de différents matériaux et d'une image bi-dimensionnelle videographique.

Ces deux éléments visuels s'entremêleront via un système de projection personnel

Travail de sculpture, de création graphique, de prise de vue photographique ou video et de scénographie.

Utilisation de logiciel de montage et d'effets spéciaux (Adobe Premier & After Effects)

Le créateur offre un point de vue au spectateur, une image à plat, une illusion technologique.

Cf : Antoine CATALA – 12ème Biennale d'Art contemporain de LYON)

>> Présentation du personnage E.T (Steven Spielberg), le corps est un volume de résine sur une armature métallique, le visage et le doigt en video > Projection de cette vidéo au

travers d'une vitre fumée disposée à 45° afin de positionner les éléments sur le cou et le bras du personnage installé derrière le verre : Le spectateur face à cette installation ne perçoit que le personnage en mouvement, sur une surface à priori bi-dimensionnelle ; c'est lorsqu'il se déplace sur le côté qu'il entrevoit l'installation complète.

>> Projection par vidéoprojecteur d'une île déserte sur un mur + utilisation d'un ventilateur et d'un projecteur de fumée pour brouiller l'image.

RENDU :

- Un carnet de recherches avec notes d'intentions, références culturelles et explications techniques et technologiques permettant d'entrevoir l'évolution de la démarche.
- Une série photographique de l'installation complète et de sa mise en place au travers d'un mode de présentation adapté.

/// Voir cours d'expression plastique

/// Voir cours de typographie

/// Voir cours de techniques de fabrication

4/ LE WEB, SES INTERFACES ET LE LIVRE NUMÉRIQUE

>> Un livre interactif, visuel et sonore, didactique et ludique, le web comme plate-forme d'échange

Le happening est une forme d'Art développée par Allan Kaprow, où les domaines de création se croisent et interagissent les uns avec les autres, comme la musique, le théâtre, la peinture et la danse, afin de produire un échange, un ensemble de flux, des émulation avec des spectateurs. Yves Klein, artiste issu du "Nouveau réalisme" des années soixante, a développé le domaine de la performance en proposant des anthropométries en mouvement, à un public, qui peut profiter et apprécier le processus créatif, en direct, les accidents, les doutes, les transformations et autres improvisations, tous les choix de l'Artiste. Le principe de performance se développe de plus en plus, grâce aux représentations théâtrales et dansantes en milieux urbains, aux "battles" issues de la sphère socio-culturelle Hip-Hop, où plusieurs peintres s'affrontent sur un même format et une même thématique, où plusieurs danseurs s'affrontent sur un même espace et rythme sonore.

Mouvement, évolutivité, spontanéité, variabilité, sensation, réflexion, échange sont autant de valeurs à mettre en avant lorsqu'on parle de ce type d'art.

L'Art numérique consiste à mettre les nouvelles technologies de la communication au service de l'artiste, telles que les systèmes audiovisuels, les ordinateurs, les différents langages de programmation informatique et autres logiciels dédiés, dans le but de créer de l'interaction, les interfaces électroniques et autres systèmes robotiques.

Il s'agit d'un Art relativement récent, en plein essor, surtout avec l'avènement d'internet et son évolution perpétuelle.

Le livre numérique est un bon moyen de présenter l'Art de la performance de manière à rendre-compte de ces interactions qui existent entre le créateur et le spectateur, récepteur qui d'une manière ou d'une autre participe à ce processus créatif et échange avec l'Artiste. Les technologies du Web comme les langages informatiques HTML, CSS

Javascript ou encore l'application Adobe Flash et actionscript, permettent de générer des flux entre l'interface et son utilisateur, tout comme la performance et le mouvement permettent à l'artiste de produire des flux avec son public.

L'idée ici est de créer un livre interactif, sous forme de site web, utilisant une arborescence simple au travers d'une navigation originale et tout à fait interactive utilisant les langages html, css et javascript, permettant d'un point de vue identitaire, une reconnaissance du monde de l'Art de la performance et du happening et d'un point de vue fonctionnel, de générer un relationnel pertinent entre l'interface et l'internaute. L'utilisation de photos, de dessins, de stop-motions, de vidéos et autres animations, de sons et de compositions musicales et bruitistes sont autant de moyens visuels permettant la création de ce livre numérique.

Cf : Mylan gryghar, Op art, Nam June Paik, Pierre Henry, Ed Banger, Büro destrükt, Matt Whoolman

RENDU :

- Un carnet de recherches avec notes d'intentions, références culturelles et explications techniques et technologiques permettant d'entrevoir l'évolution de la démarche.
- Une charte graphique et visuelle du site.
- Une série de captures d'écran présentant clairement le livre interactif ainsi créé et ses possibilités, au travers d'un mode de présentation adapté.
- Une vidéo de présentation de l'utilisation de cette interface, avec un utilisateur.

/// Voir cours d'expression plastique

/// Voir cours de typographie

/// Voir cours de techniques de fabrication

5/ LE LANGAGE INFORMATIQUE, ANIMATION ET GÉNÉRATIF

>> Métamorphose et génération, de la Nature à la Culture

Le Dessin animé d'Emile Cohl ou de Walt Disney, les travaux de Miyasaki, les films d'animation en 3D de Pixar ou de Dreamworks, le stop-motion et le slow-motion sont autant de moyens de créer un mouvement dans la sphère spatio-temporelle.

Aujourd'hui différents outils sont à notre disposition, tels que des logiciels de montage vidéographique, d'effets spéciaux, de 3D et de peintures numériques, nous permettant, en partant d'éléments réalisés manuellement avec des feutres, pinceaux, aérosols ou autres mines graphites, sur différents supports, de générer de nouvelles images, en mouvement dans l'espace et le temps.

La technologie dans l'Art ne date pas d'hier, elle intervenait déjà dans le processus créatif, au travers de la conception d'outils permettant de faciliter la représentation réaliste et en série tels que le perspectographe, le pantographe, la chambre noire ou encore la presse typographique de Gutenberg, à la Renaissance ; l'appareil photographique au 18ème, 19ème et 20ème siècle, le cinématographe et autres télévisions, postes radiophoniques et téléphone, la technologie, la science comme médium dans le travail de représentation et de signification, lié à la démarche du

créateur, déclencheur technique et émotionnel de la création picturale, iconographique, typographique et plastique.

Le développement de l'informatique et des langages de programmation ont permis de créer des applications interactives permettant à des plasticiens de créer des images à l'aide d'une interface, d'un outil (souris, stylet) et de la main de l'artiste. Le code informatique Java ou Javascript est capable de générer des images diverses et variées, à l'aide de sons et de mouvements.

Dans l'Art numérique et génératif, la technologie est à l'origine de l'oeuvre et permet de créer des interactions entre des "objets" différents, des domaines de compétences, des individus, entre les images et leurs utilisateurs. L'artiste prend le parti de l'utiliser comme medium d'expression directe. En dévoilant des usages alternatifs, les artistes numériques et ceux qui les promeuvent nous montrent la voie : loin d'avoir peur de la technique et de la fuir, ils s'en emparent pour en faire quelque chose de beau, de fantaisiste, de fonctionnel, d'onirique et illusoire, de signifiant et de significatif. Des artistes comme Joshua Davis et l'application Okapi, Yugo Nakamura et ses applications génératives et interactives, ou encore Fabien Giraud et Raphaël Siboni avec "Last Manoeuvres in the Dark", travail présenté au Palais de Tokyo en 2008, utilise les technologies numériques, afin de générer des images au travers d'interactions créées grâce aux mouvements des spectateurs, de leurs émotions (capteurs cérébraux) ou de sons.

La chimie a permis de créer des matériaux avec des propriétés particulières permettant l'obtention de traitements précis et des rendus innovants, c'est ainsi que "Noisy Jelly" propose de mettre en forme soi-même sa matière sonore, à base de gelées colorées et éphémères ; ce matériau, flou dans son mouvement et son toucher, aussi déroutant que fascinant, a pour vocation de plonger le joueur dans une stimulante incompréhension perceptive.

Le Design génératif représente l'ensemble des productions picturales et graphiques dont l'essence se situe dans un processus technique et technologique réfléchi et maîtrisé, laissant place à l'accident, à l'aléatoire et au mouvement spatio-temporel.

En utilisant la nature et ses composantes, il est possible de générer des images évolutives, plus ou moins abstraites, de manière aléatoire qui peuvent être pleinement réinvesties, par la suite grâce à des applications numériques.

L'idée est de créer un mouvement, l'évolution d'une forme, d'une couleur et/ou d'une texture en utilisant un élément naturel comme un saule pleureur qui utiliserait ses branches souples, sensibles aux variations du vent, créateur de mouvement au sein de la nature, équipées de stylos ou feutres, sur un support choisi au préalable.

Ce principe pourrait être réalisé en utilisant du fil nylon, des stylos divers et un ventilateur, pourrait-il en être de même avec une application logicielle, interactive, telle que Processing utilisant le Langage JAVA et le mouvement d'un utilisateur?

RENDU :

- Un carnet de recherches avec notes d'intentions, références culturelles et explications techniques et technologiques permettant d'entrevoir l'évolution de la démarche.
- Une série photographique des diverses installations complètes et de leur mise en place. Une série de captures d'écran présentant clairement l'application interactive ainsi créée et ses possibilités, au travers d'un mode de présentation adapté.
- Une vidéo de présentation de l'utilisation de cette interface, avec plusieurs utilisateurs.

/// Voir cours d'expression plastique

/// Voir cours de typographie

/// Voir cours de techniques de fabrication

6/ PACKAGING, MODULATION ET WEB

>> Packaging modulable, Packaging interactif

Une entreprise de bijoux fantaisies souhaite proposer à ses clients, pour la Saint-Valentin, la possibilité de réaliser son propre packaging en fonction du type de bijoux commandé et des choix esthétiques et fonctionnels des différents acheteurs. Ce coffret devra être réalisable sur une interface web en choisissant parmi différentes formes, couleurs et graphisme, au sein d'une bibliothèque interactive créée au préalable. L'idée est de concevoir cette application sur un carnet de recherches, au travers de notes d'intentions et de croquis, de réaliser différentes maquettes de principes de ce packaging et de proposer une maquette interactive avec le logiciel adobe flash . Un packaging modulable pour un produit sur mesure.

RENDU :

- Un carnet de recherches avec notes d'intentions, références culturelles et explications techniques et technologiques permettant d'entrevoir l'évolution de la démarche.
- Une série photographique des diverses des diverses maquettes de principes, au travers d'un mode de présentation adapté.
- Une animation flash de cette interface.

/// Voir cours d'expression plastique

/// Voir cours de typographie

/// Voir cours de techniques de fabrication

7/DE LA PEINTURE A LA SÉRIGRAPHIE, EN PASSANT PAR L'ARGENTIQUE ET LE SUPER 8, LE TOUT VISIONNABLE SUR TABLETTE

>> Renaissance et Révolution

Réaliser différentes créations plastiques et graphiques, répondant à une problématique personnelle et réfléchi, en utilisant ces différentes techniques qui peuvent parfois sembler obsolètes.

RENDU :

- Un carnet de recherches avec notes d'intentions, références culturelles et explications techniques et technologiques permettant d'entrevoir l'évolution de la démarche.
- Une série de créations plastiques, au travers d'un mode de présentation adapté.

/// Voir cours d'expression plastique

/// Voir cours de typographie

/// Voir cours de techniques de fabrication