

DN MADe

GRAPHISME

Illustration & micro-édition

Catalogue de cours semestre 1 et 2 — année 1

Lycée de l'image et du son
303, av. de Navarre
Angoulême (16)

PRÉSENTATION DE LA FORMATION LE DN MADE

Le DN MADE Illustration et Micro-édition d'Angoulême est un cycle de formation en 3 ans, délivrant un diplôme national valant grade de Licence. Ce diplôme permet d'envisager une continuité vers une formation de niveau Master, ou une intégration en milieu professionnel.

Objectifs de la formation

La formation a pour objectif de conduire ses étudiants à une première qualification professionnelle dans la réalisation de produits illustrés et éditoriaux.

Le diplôme national des métiers d'art et du design confère grade de licence. Il est reconnu au niveau européen (180 ECTS) et permet soit de s'insérer au niveau professionnel, soit de poursuivre des études en France et à l'international. Chacune des trois années permet l'obtention de 60 crédits ECTS.

Toute demande d'inscription doit être formulée sur le site www.parcoursup.fr

**LYCÉE DES MÉTIERS DE L'IMAGE
ET DU SON D'ANGOULÊME**

David JEHENNE-DEROUAULT
Directeur délégué aux formations
dde-lisa@ac-poitiers.fr

303 Avenue de Navarre
16100 Angoulême
06.42.65.52.42

PROJET PÉDAGOGIQUE ILLUSTRATION & MICRO-ÉDITION

Le parcours **illustration et micro-édition** du Lycée de l'image et du son d'Angoulême a pour objectif de former les étudiants à la création d'images et à la réalisation d'objets éditoriaux dans leur contenu et leur matérialité. L'étudiant apprend à communiquer par le visuel : une narration, un discours, un message. La pratique se fait, d'autre part, autour des différentes techniques d'impression et de façonnage (des plus traditionnelles aux plus modernes) afin de produire des objets concrets et finalisés.

La formation s'engage à former les étudiants à :

- Mettre en place un langage graphique singulier
- Être en capacité de créer de l'image et réaliser des objets éditoriaux dans leur contenu et leur matérialité
- Savoir raconter, informer, communiquer par l'image

Les étudiants sont capables en fin de formation de réagir de façon efficace et sensible à un contexte et une demande donnés par le biais du design éditorial et de l'illustration sur les supports les plus variés, pérennes ou éphémères : revues, livres, auto-édition, affiches, packaging, supports textiles, vêtements, objets, flyers, murs (architecture, scénographie, décor...), installation in situ..

Sont abordés : l'image dessinée, photographiée ou peinte, la mise en page, la typographie, le lien texte-image, la reliure, le matériau papier et le façonnage, l'identité visuelle, la conception éditoriale, les outils numériques, différents procédés d'impression : sérigraphie, risographie, et diverses techniques de gravure (de la taille douce à la taille d'épargne). Ainsi, le dnmade illustration et microédition propose un lien vivant entre outils numériques et outils traditionnels, design graphique et artisanat.

Ils peuvent ainsi intégrer des professions variées parmi les métiers de l'illustration (illustrateur, graphiste), les métiers de l'édition (graphiste-maquettiste, éditeur), les métiers de l'impression et/ou de façonnage (sérigraphe, graveur, relieur, etc.).

Et ceci dans trois orientations :

- Illustration narrative (livre jeunesse, presse, revues, livres, bande dessinée, etc.)
- Illustration informative (science, médecine, économie, environnement, etc.)
- Illustration de communication (pictogramme, logo, signalétique, identité visuelle...).

ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

S1- S2

**Volume horaire
hebdomadaire**
5 heures

Les enseignements génériques constituent le socle fondamental des acquisitions d'une culture composée de champs référentiels philosophique, littéraire, sémiotique, artistique et historique notamment.

Ils permettent à l'étudiant de développer un sens critique et éclairé sur le monde contemporain. Nourrissant leur pratique artistique et conceptuelle.

ENSEIGNEMENTS	HEURE(S) HEBDOMADAIRE(S)
Culture des arts	3h (s1) — 3h (s2)
Humanités	2h

ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

CULTURE DES ARTS

S1- S2

Volume horaire hebdomadaire

2 heures
(en commun
avec le parcours
images animées)

1 heures
(en parcours
spécifique)

Contenu de cours

Ce cours propose un large panorama de l'Histoire de l'Art occidental. Il se concentre sur la peinture et les images fixes, mais donne également aux étudiants des repères essentiels sur l'histoire de la sculpture et de l'architecture. Il prend notamment en compte les spécificités des deux options du DNMADE proposées par l'établissement :

- des focus réguliers sont opérés sur un certain nombre d'œuvres du patrimoine qui attestent d'un désir d'animation dans l'art, d'une volonté d'insuffler de la vie, du mouvement, de la lumière, du son, dans les formes créées par la peinture, la sculpture et l'architecture. À travers des analyses approfondies d'œuvres significatives, le cours met en lumière les différents moyens que chaque ère culturelle a inventés ou revisités pour donner ce sentiment que l'Art peut faire concurrence au dynamisme de la vie.
- un regard particulier est porté sur les liens qui unissent les images et les mots. Depuis Le Livre des Morts de l'Égypte ancienne jusqu'aux livres d'artistes du XX^e siècle, en passant par la céramique grecque, l'enluminure, le vitrail et la tapisserie du Moyen-Âge, le cours s'intéresse, à chaque fois que cela semble pertinent, aux œuvres « qui parlent ».

Parcours illustration & micro-édition

Approche spécifique de l'illustration et de la micro-édition. Apports de références et connaissances historiques et sensibilisation à la création contemporaine : le fanzine, l'affiche, la culture underground, le street art, la presse, le livre illustré, l'illustration jeunesse, l'artwork pour la musique, le dessin contemporain...

Modalités de cours

Analyse d'images, individuelle ou collective. Exercices de recherches selon un thème (internet, centre de ressources) seul ou en groupe. Visite d'expositions (musée de la BD et autres structures), visite d'atelier, sorties et veille culturelle.

Compétences visées

- Apprendre à analyser des images
- Se repérer dans une évolution des pratiques
- Se constituer une culture visuelle solide
- Avoir un ancrage dans la création contemporaine
- Mettre en place une culture spécifique à chaque parcours (métier de l'illustration et du livre ainsi que de l'image animée)

Évaluation

Évaluation ponctuelle : connaissances de cours et analyse d'œuvres.

ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

HUMANITÉS

S1- S2

**Volume horaire
hebdomadaire**
2 heures
(en commun
avec le parcours
images animées)

Contenu de cours

L'accent est mis sur la maîtrise de l'expression écrite et orale, la pratique de l'analyse de l'image fixe et mobile, la consolidation des méthodes de synthèse, le déploiement argumenté d'une réflexion personnelle sur le monde et ses enjeux dans des acquisitions progressives tout au long des deux semestres.

Modalités de cours

Le cours associe formes magistrales et participatives, individuelles ou en groupes. Il s'appuie sur l'analyse de documents variés (textes littéraires, documents de presse, essais, mais également documents iconographiques, issus des arts visuels, cinématographiques, etc.) ainsi que sur un apprentissage in situ : expositions, sorties pédagogiques, etc. Le cours donne lieu à des débats, des restitutions écrites et présentations orales d'une recherche, des compte-rendus de sorties culturelles, de films, de lectures travaux de groupes ou individuels, des synthèses de documents ainsi que des écrits créatifs et personnels.

Compétences visées

- Acquérir les éléments du socle fondamental d'une culture au sens le plus large : philosophique, littéraire, artistique, historique, etc.
- Acquérir des compétences d'analyse de l'image fixe et mobile
- Favoriser un regard personnel et réfléchi sur le monde contemporain et ses grands enjeux
- Amener les étudiants à questionner, organiser, une pensée et l'exposer à l'écrit comme à l'oral
- Permettre aux étudiants de s'exprimer, à l'écrit et à l'oral, avec aisance, précision et rigueur, pour rendre compte de leurs idées et argumenter leurs projets

Évaluation

Évaluations formatives et sommatives en fin de semestre :

S1 : évaluations régulières dans le cadre des activités menées en classe (sur table ou à la maison ; exercices écrits et oraux) + une épreuve de synthèse de documents en fin de semestre.

S2 : évaluations régulières dans le cadre des activités menées en classe (sur table ou à la maison ; exercices écrits et oraux) + une épreuve de réflexion argumentée en fin de semestre.

ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

S1- S2

**Volume horaire
hebdomadaire**
13 heures

Les enseignements transversaux consacrés aux méthodologies & techniques construisent les apprentissages des outils et méthodes d'expression créative, d'expérimentation, de visualisation et de compréhension qui sont nécessaires à la démarche de projet jusqu'aux conditions de sa mise en œuvre.

Ce pôle d'enseignements transversaux apporte à l'étudiant les moyens nécessaires à la communication efficace et sensible du projet. Elle donne aussi des connaissances techniques et des outils numériques pour une réponse adaptée au projet de design.

ENSEIGNEMENTS	HEURE(S) HEBDOMADAIRE(S)
Outils d'expression et d'exploration créative	6
Technologie et matériaux	1
Outils et langages numériques	3
Langues vivantes	1
Contextes économiques & juridiques	2

ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

OUTILS D'EXPRESSION ET D'EXPLORATION CRÉATIVE

S1- S2

**Volume horaire
hebdomadaire**
6h (dont 3h avec
parcours images
animées)

Contenus cours au semestre 1 et 2

Mise en place des bases de la représentation et expérimentations des différents outils, différents supports et différentes techniques en vue d'élargir sa pratique pour peu à peu affirmer une approche personnelle et sensible. Les moyens les plus variés sont envisageables : dessin traditionnel, collage, peinture, assemblage, volume, vidéo, photo, installation, infographie... afin d'assurer une expression riche et diversifiée.

Compétences visées

- Acquérir les bases de la représentation (proportions, justesse, dessin en perspective)
- Développer une approche sensible de l'image et de la matière
- Articuler une intention et le choix des moyens les plus adaptés (outil, technique, support, format)
- Apprendre à valoriser et à communiquer son travail (soin, mise en scène, argumentation)
- Développer une écriture personnelle (sensibilité, plasticité)

Modalités de cours

En atelier, proposer des sujets et exercices variés (courts ou longs) pour progressivement abordés les différentes problématiques de la pratique plastique : commencer par le noir et blanc pour aller vers la couleur. Partir de la 2D et de la surface plane pour peu à peu aller vers la maquette, le volume, la 3D. Aller de la transcription du réel vers la simplification, l'exagération, l'imaginaire ou l'abstrait. Et pour cela commencer par dessiner l'objet, l'espace, le corps. Un carnet de dessin d'observation sera régulièrement relevé pour faire progresser chaque étudiant.

Évaluation

Contrôle continu. Partiel en fin de semestre.

ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES

S1- S2

**Volume horaire
hebdomadaire**
3 heures

Contenu de cours (semestre 1)

Le premier semestre permettra aux étudiants de découvrir les outils numériques à travers l'initiation aux logiciels Illustrator et Photoshop. Plus précisément, nous aborderons les notions de base : image matricielle — vectorielle, formats d'enregistrement des fichiers, résolution, mode colorimétrique, méthodologie de travail.

Contenu de cours (semestre 2)

Le deuxième semestre consolidera les acquis du premier semestre et abordera l'initiation à un troisième outil numérique : InDesign. Il s'agira aussi de se familiariser avec les notions de bases : grille, polices de caractères, les outils de l'édition et leurs utilisations.

Modalités de cours

L'enseignement est constitué d'un cours théorique que l'étudiant devra prendre en notes de façon synthétique et d'exercices pratiques de prise en main des logiciels. Pratique et approfondissement en autonomie, micro-projets en lien avec les séances de Projets.

Compétences visées

- Connaître le vocabulaire de base professionnel.
- S'initier aux différentes pratiques de traitement de l'image et du texte
- Découvrir les interfaces, les outils et les fonctionnalités d'Illustrator, Photoshop et inDesign
- Définir le rôle de chaque logiciel dans la chaîne graphique

Évaluation

Évaluation ponctuelle à travers des contrôles de connaissances et des exercices pratiques.
Capacité d'appropriation des outils mis à disposition.
Respect des phases de travail.

ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

CONTEXTES ÉCONOMIQUES & JURIDIQUES

Contenu de cours

L'enseignement du cours de contextes économiques et juridiques se décline de la façon suivante :

- S1 : L'action en justice et l'organisation judiciaire, le contrat : sa formation et ses effets, les types d'entreprises du design graphique : individuelles, sociétaires.
- S2 : Le statut de salarié, le statut de travailleur indépendant, la gestion comptable et financière de l'entreprise.

Compétences visées

- Acquérir des connaissances et compétences d'économie-gestion
- Mobiliser des compétences acquises et les savoirs associés dans le cadre de micro-projet et du projet personnel développé en 3^e année

Évaluation

Contrôle de connaissances et étude de cas pratique

TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX

Contenu de cours

Ce cours a pour objectif de comprendre des supports techniques et technologiques par l'observation et l'analyse, l'apprentissage, la pratique et le transfert vers les métiers d'art et le design. Il s'appuie également sur une compréhension opérationnelle des propriétés physiques ou chimiques des systèmes mis en œuvre. Trois thèmes sont étudiés :

- l'optique : formation d'images, objectifs photographiques, exposition, profondeur de champ, capteurs,
- la couleur : perception et détermination.
- les formats de fichiers son et image

Compétences visées

- Prendre conscience des phénomènes physiques impliqués dans le domaine professionnel
- Développer des connaissances et une compréhension de ces phénomènes afin de mieux adapter sa pratique professionnelle

Évaluation

Contrôle continu par évaluations ponctuelles

ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX LANGUES VIVANTES (ANGLAIS)

S1- S2

Volume horaire hebdomadaire

1 heure
(en commun
avec le parcours
images animées)

Évaluation

Contrôle continu
par évaluations
ponctuelles

Contenu de cours

L'objectif de cet enseignement est de consolider et développer la maîtrise des langues vivantes étrangères. Il est conçu comme un élément déterminant dans la formation générale de l'étudiant en métiers d'art et design qui doit lui permettre une approche interculturelle du domaine professionnel, ainsi qu'une ouverture à l'international propre à faciliter sa mobilité. L'acquisition de structures linguistiques et de vocabulaire liés au domaine professionnel se fait toujours à partir d'articles de presse et de documents vidéos authentiques et récents exclusivement en anglais. Ces documents servent ensuite de point de départ aux activités d'expression (principalement orale) des étudiants.

Compétences visées

- Former les étudiants à identifier les situations de communication auxquels ils sont exposés et qu'ils doivent apprendre à maîtriser
- Entraîner les étudiants à mobiliser les moyens d'expression spécifiques au domaine de la création
- Favoriser le développement d'une capacité réflexive et argumentative, en particulier dans un contexte de conception et de présentation de projets ou de démarches de création
- Favoriser la connaissance des patrimoines culturels et artistiques
- Préparer les étudiants à la poursuite d'études et à la mobilité professionnelle
- Comprendre des articles de presse et des vidéos liés aux domaines de l'illustration, de l'animation, du design graphique et de l'art en général.
- Utiliser l'anglais pour travailler en équipes interdisciplinaires

ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS

S1- S2

**Volume horaire
hebdomadaire**
11 heures

Les enseignements Pratiques & Professionnels constituent le cœur du diplôme. Ils sont le lieu des pratiques de création, des savoir-faire techniques, des méthodologies et des démarches de projet.

Ce pôle d'enseignements pratiques et professionnels donne à la fois la méthodologie pour aborder la conception et le projet de façon structurée et les savoirs faire techniques, la culture du livre pour devenir créatif et avoir une réelle diversité des approches et des expériences. Par ailleurs, il apporte la connaissance du milieu professionnel (cadre juridique, statut du travailleur, fonctionnement de l'entreprise, droits d'auteurs, stages longs et courts...) pour une insertion facilitée dans le monde du travail.

ENSEIGNEMENTS	HEURE(S) HEBDOMADAIRE(S)
Techniques et savoir-faire	4 heures
Pratique et mise en œuvre du projet	5 heures
Communication et médiation du projet	2 heures

ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS

TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE

S1- S2

**Volume horaire
hebdomadaire**
4 heures

Contenu de cours

Cet enseignement permet l'expérimentation et la pratique de techniques variées issues des métiers de l'image et de l'édition telles que la gravure, reliure, impression riso, letterpress, fabrication de papier, etc. Cet enseignement aborde tant les savoirs-faire traditionnels que modernes. L'étudiant assimile les apprentissages afin de les réinvestir dans une approche graphique et plastique interrogeant l'image. Une approche progressive est mise en place tout au long du parcours, le semestre 1 et 2 se concentrant sur la découverte et l'acquisition des fondamentaux visant l'exploration de l'ensemble des techniques possible selon l'équipement disponible dans notre établissement.

Modalités de cours

Démonstrations, expérimentations et recherches autonomes autour de petits projets.

Compétences visées

- Découvrir, comprendre et expérimenter de nouvelles techniques graphiques et plastiques et processus de fabrication
- Développer une écriture personnelle
- Appréhender des techniques comme outils de conception et de réalisation

Évaluation

Contrôle continu par évaluation ponctuelle.

ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS

PRATIQUE ET MISE EN ŒUVRE DU PROJET

S1- S2

**Volume horaire
hebdomadaire**
5 heures

Contenu de cours (semestre 1)

Des exercices fondamentaux autour des moyens nécessaires pour aborder par la suite micro projets et projets plus approfondis : mettre en page, lier texte et image, l'usage des codes graphiques et de la couleur, adapter le type de représentation à une intention et un contexte, une demande, argumenter ses choix, la méthodologie de projet. D'abord des exercices libres (sans applications précises) pour mettre en place des moyens et outils puis quelques micro-projets qui permettront de mettre en application ces moyens à travers des demandes simples et qui gravitent principalement autour du langage graphique.

Contenu de cours (semestre 2)

Les micro-projets se complexifient peu à peu et ajoutent l'élaboration d'un besoin, d'un cahier des charges, de stratégie de communication et de médiation. La définition de concepts, la formulation d'hypothèses par des scénarios, des storyboards, des maquettes, des croquis et dessins d'intention, des simulations, des modélisations 2D, 3D, photographies, et leur évaluation conduisant à des choix de solutions appropriées.

Modalités de cours

Travail individuel. Exercices courts et longs. Micro-projets sans ancrage dans une demande réelle en début d'année, puis projet en lien avec l'extérieur, sur une demande réelle avec de vrais commanditaires.

Compétences visées

- Acquérir les bases de la communication graphique (mise en page, lisibilité, hiérarchisation, rapport texte-image...)
- Développer ses capacités graphiques (dessin, stylisation, simplification)
- Articuler une intention et le choix des moyens les plus adaptés (mettre en place une méthodologie de projet)
- Apprendre à valoriser son travail (soin de la présentation)
- Argumenter ses choix, oraliser sa démarche

Évaluation

Contrôle continu. Les travaux sont présentés à l'oral ou rendu sous la forme d'un dossier contenant des planches annotées restituant la globalité des étapes et de la démarche. Des maquettes ou « objets graphiques » finalisés seront demandés par la suite (semestre 2). Partiel en fin de semestre.

ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS

COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET

(MÉTHODOLOGIE)

Volume horaire hebdomadaire

2 heures
(en commun
avec le parcours
images animées)

Contenu de cours

Cet enseignement vise à appréhender la communication d'un projet par la création d'images, de schémas, de visuels, d'échantillons et de maquettes didactiques, de discours argumentés, aidant à comprendre une démarche dans son ensemble.

La prise de parole est un facteur également déterminant pour soutenir une démarche, l'étudiant apprend à façonner sa posture argumentative et sa faculté à transmettre clairement ses idées. L'enseignement de communication et médiation du projet interroge aussi la compétence de médiation d'idées à plusieurs.

Compétences visées

- Capacité à structurer une démarche de projet
- Articuler une intention et le choix des moyens les plus adaptés (mettre en place une méthodologie de projet)
- Capacité à communiquer oralement et graphiquement ses intentions
- Acquérir un vocabulaire spécifique

Évaluation

Contrôle continu par évaluations ponctuelles

PROFESSIONNALISATION

PARCOURS PROFESSIONNEL

**Volume horaire
hebdomadaire**
1 heure

Contenu de cours

Ce cours ouvre sur les réalités professionnelles des secteurs des métiers d'art & du design et plus particulièrement le graphisme, l'illustration et l'édition. Un suivi individualisé vise à enrichir chez l'étudiant sa représentation du secteur et à le guider dans ses choix d'orientation et de construction progressive de son parcours.

- accompagner dans la recherche d'un stage (semestre 1)
- mettre en scène et valoriser son expérience et ses projets (semestre 2)

STAGE DE PREMIÈRE ANNÉE

Au cours de la première année, au deuxième semestre, l'étudiant réalise un stage de deux semaines (70 heures maximum) orienté vers le domaine du parcours illustration et micro-édition. Ce stage permet à l'étudiant de le conforter dans son choix ou de le faire évoluer. Ainsi, l'étudiant observe le milieu professionnel affilié à son parcours d'études.

Types de structures pouvant accueillir les étudiants en première année

Maison d'édition, atelier d'impression (risographie, sérigraphie, gravure, etc.), atelier de fabrication d'objet-livre (reliure), agence de graphisme, musées et structures culturelle affiliés au métier du l'illustration et/ou du livre...