

école camondo

architecture intérieure & design

SYLLABUS

T-A4S1 2024-2025

COMMUNICATION VISUELLE

27 h / semestre

2 ECTS

Fr

PRÉNOM, NOM ET QUALITÉ DU/DES ENSEIGNANT(S)

Miriam Betoux
Designer graphique

PRÉSENTATION DU COURS

Le cours de communication visuelle se base sur deux moments de travail :

1. Le travail du regard.

Les sites étudiés seront le point de départ de notre travail. Ces espaces à étudier seront traités comme des paysages en mouvement, des spectacles vivants et permanents, des signes graphiques à observer, décortiquer, analyser.

En travaillant le regard, il s'agit de prendre position et de développer une intention personnelle, une observation singulière, son individualité en tant qu'architecte d'intérieur et designer.

2. Une approche fonctionnelle.

Après avoir collecté des données sensibles et visuelles en lien avec les espaces étudiés, nous allons travailler sur le tri, l'analyse et la mise en forme de l'information. En utilisant une approche fonctionnelle des signes graphiques qui nous entourent, les étudiants devront développer un langage visuel efficace en créant un ensemble d'éléments graphiques clair et cohérent avec le projet AID. Ce cours propose de guider les étudiants vers différentes façons de voir le monde pour ensuite en extraire des messages visuels porteurs d'une signification précise avec un certain niveau d'universalité.

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

L'approche d'enseignement se base sur un suivi individuel et personnalisé. Les étudiant.e.s sont amené.e.s à explorer différents sujets de manière approfondie en développant leurs compétences critiques et analytiques. Il.elle.s sont accompagné.e.s dans le développement de leur vision personnelle et engagée du monde qui les entoure. L'environnement d'apprentissage se veut inclusif et souhaite favoriser l'engagement et la rigueur des étudiant.e.s en les préparant à devenir autonomes, curieux et responsables.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Rendre compte d'un regard personnel sur un sujet en utilisant différents médiums (écriture, dessin, sculpture...)
- Construire un langage graphique personnel
- Créer un langage visuel fort et pertinent autour de son projet AID

- Réaliser des supports de présentation claires et lisibles
- Établir une veille constante de travaux de designers, architectes, artistes, graphistes, cinéastes...
- Documenter son travail et constituer des archives personnelles

COMPÉTENCES VISÉES

- Passer d'un médium à un autre en gardant une cohérence visuelle globale
- Illustrer graphiquement un concept de projet
- Identifier les éléments forts d'un projet AID
- Hiérarchiser les éléments visuels
- Collecter des références
- Organiser et archiver son travail

MODALITÉS ET CRITÈRES D'ÉVALUATION

Évaluation sur plusieurs rendus

- Recherche et documentation
- Originalité du projet
- Rendu graphique et plastique
- Communication orale
- Attitude générale de travail

PROGRAMME

Préambule : ALIMENTER LA VEILLE COLLECTIVE

- Durée : tout le semestre
- Travail collectif
- Démarrage du projet : mardi 15 octobre 2024 - 9h00 / 14h00

Rassembler les sources d'inspiration. Chaque étudiant.e doit trouver entre 3 et 5 sources web de références de travaux d'architecte d'intérieur, de designer, d'artiste, de graphiste etc. (Pinterest ne compte pas). Cela peut ressembler à une newsletter, un blog, un média, une série de reportages, un podcast... Ces ressources seront centralisées sur un document en ligne consultable par tou.te.s (google doc, notion...).

Exercice 1 : UN DÉTAIL EN DESSIN

- Durée : 1 semaine
- Travail Individuel
- Démarrage du projet : mardi 15 octobre 2024 - 9h00 / 14h00
- Rendu collégial : mardi 22 octobre 2024 - 9h00 / 14h00

Ce sujet propose de prendre un temps d'observation et d'analyse avant la phase de concept architectural. Sur la base du projet du semestre, les étudiant.e.s doivent mener une observation précise du lieu en sélectionnant un détail unique, marquant, déterminant à leur yeux.

Dans un premier temps l'étudiant.e doit développer un regard personnel sur cet élément du paysage. Une série de 10 dessins titrés de 10 phrases doit être produite, format A4 (21x29,7cm). La série doit explorer un détail de l'espace, un élément marquant, touchant, qui pourrait passer inaperçu si on y prête pas attention. Ici, il faut décrypter, décortiquer, imaginer, interroger, voyager dans ce petit élément choisi pour le rendre vivant, palpable.

Exercice 2 : UN DÉTAIL EN VOLUME

- Durée : 2 semaines
- Travail Individuel
- Démarrage du projet : mardi 22 octobre 2024 - 9h00 / 14h00
- Rendu collégial : mardi 5 novembre 2024 - 9h00 / 14h00

Dans un second temps, ce détail observé doit devenir un volume, un objet. Le détail doit prendre forme, devenir un objet plastique lisible, traduisant le regard porté sur le détail choisi lors de l'exercice 1. Le choix de la matière, les couleurs, la forme et la façon de travailler doivent transmettre une idée simple, claire et lisible. Ce travail doit communiquer en volume une idée forte.

L'ensemble dessins, phrases et objet doit créer une série cohérente permettant de comprendre la vision de l'étudiant sur un élément précis de l'espace.

Format : libre

Technique : dessin, matière et sculpture libre...

OBJECTIFS :

- Rendre compte d'un regard personnel sur un lieu en utilisant différents médiums (écriture, dessin, sculpture...)
- Construire un langage graphique personnel

COMPÉTENCES VISÉES :

- Savoir passer d'un médium à un autre en gardant une cohérence visuelle globale
- Mettre en volume un concept de projet

RESSOURCES :

Texte :

- *Le Savon*, Francis Ponge
- *L'orange, Les petits pois et La rose*, Bruno Munari dans *l'Art du Design*
- *Un Plan Lecture*, Hélène Gerster

Dessin :

- *Déplier l'ordinaire*, Elsa Noyons
- *Dessins pour un jardin*, Eva Jospin
- *Dessin dans l'art contemporain*, Barbara Soyer, Éd. Pyramyd

Sculpture :

- *Galleria*, Eva Jospin

Exercice 3 : UNE SÉRIE D’AFFICHE

- Durée : 8 semaines
- Travail Individuel
- Démarrage du projet : mardi 5 novembre 2024 - 9h00 / 14h00
- Rendu : mardi 7 janvier 2025 - 9h00 / 14h00

Nous partons du principe que le projet AID prend vie, le chantier est terminé et le projet doit être inauguré. Pour ce faire, une affiche est produite et diffusée partout en ville. L'étudiant.e doit créer une série d'affiches en illustrant un élément fort du projet. Les codes graphiques des affiches doivent être respectés : titre, sous-titre, adresse, logos... Le langage graphique utilisé doit être en lien avec le projet développé. Les affiches sont une continuité du projet.

Format : A2

Technique : libre

OBJECTIFS :

- Créer un langage visuel fort et pertinent autour de son projet AID

- Construire un langage graphique personnel
- Réaliser des supports de présentation claires et lisibles

COMPÉTENCES VISÉES :

- Identifier les éléments forts d'un projet AID
- Illustrer graphiquement un concept de projet
- Hiérarchiser les éléments visuels

RESSOURCES :

- Jean Widmer
- Super terrain
- Fanette Mellier
- Michel Bouvet
- Rosmarie Tissi

Exercice 4 : CARNET DE BORD

Durée : tout le semestre

- Travail Individuel
- Démarrage du projet : mardi 15 octobre 2024 - 9h00 / 14h00
- Rendu : mardi 7 janvier 2024 - 9h00 / 14h00

Carnet d'esquisse et/ou objet hybride, ce livre objet est un outil de travail, un support pour poser des réflexions, des chemins de pensée, des références, des schémas, des images, des conversations avec les professeurs... Il doit refléter la démarche de l'étudiant.e tout au long du semestre à travers les différentes phases du projet AID, en utilisant un langage visuel personnel. Il peut servir de carnet de suivi entre les différents professeurs et les différents cours.

Chaque étape du projet doit y être racontée :

- PHASE 01 - ETAT DE L'ART et POSITIONNEMENT
- PHASE 02 - PROGRAMME - CONCEPT ARCHITECTURAL - APS
- PHASE 03 - DÉVELOPPEMENT DU PROJET - APD

Support : Unique, format libre

Technique : dessin, photo, découpage, collage, scan...

OBJECTIFS :

- Construire un langage graphique personnel
- Documenter son travail et constituer des archives personnelles

COMPÉTENCES VISÉES :

- Illustrer graphiquement un concept de projet
- Collecter des références
- Organiser et archiver son travail

RESSOURCES :

- *Les Livres Illisibles*, Bruno Munari
- *Le langage dessiné de l'Idée*, Darren Roshier
- Exposition *Scrapbook*, Arles 2023

SUIVI AU LONG COURS

1. MISE EN PAGE WEB :

Tout au long du semestre, les étudiant.e.s sont suivi.e.s individuellement sur la façon dont il.elle.s présentent leurs projets. Les présentations sont travaillées ensemble au cas par cas pour avoir une syntaxe visuelle cohérente en fonction du projet, et singulière en fonction de la démarche de l'étudiant.e.

OBJECTIFS :

- Réaliser des supports de présentation claires et lisibles
- Construire un langage graphique personnel

COMPÉTENCES VISÉES :

- Hiérarchiser les éléments visuels
- Illustrer graphiquement un concept de projet

2. COLLECTE DE RÉFÉRENCES :

À chaque lancement de sujet, les étudiant.e.s devront apporter, lors de la séance suivante, au moins deux livres de la bibliothèque en lien avec leur réflexion.

OBJECTIFS :

- Documenter son travail

COMPÉTENCES VISÉES :

- Collecter des références

3. ÉCHAUFFEMENTS GRAPHIQUES :

Au démarrage de certains cours, des exercices à faire sur place seront lancés pour développer l'observation, ouvrir le regard, apprendre des manières singulières de penser et de regarder, stimuler les étudiant.es et leur montrer activement ce qu'est la communication et la culture visuelle. Ces exercices sont pensés comme des clés permettant de mettre en mouvement son regard et sa propre pratique du design.

OBJECTIFS :

- Apprendre à voir
- Rendre compte d'un regard

COMPÉTENCES VISÉES :

- Travailler à développer un regard singulier sur le monde

BIBLIOGRAPHIE/ICONOGRAPHIE/FILMOGRAPHIE INDICATIVES + RÉFÉRENCES

- Communication visuelle, Bruno Munari
- La Syntaxe de l'image, Donis A. Dondis
- Walkscapes, Francesco Careri

MATÉRIEL INDISPENSABLE OU CONSEILLÉ

- Ramette de papier
- Carnet à dessin
- Appareil photo
- Règle
- Cutter
- Crayons / Feutres