

Le nouveau programme de graphisme : l'art du concept allié aux nouvelles technologies

Implanté depuis un an, soit en septembre 1998, ce nouveau programme vise à former des graphistes, c'est-à-dire des penseurs d'images, bien équipés d'un savoir-faire technologique.

Nous avons bâti ce nouveau programme grâce à l'appui de professionnels du Collège qui nous ont guidés dans ce travail. Fonctionnant en équipe de base de trois professeurs du département de graphisme, nous avons construit la nouvelle grille de cours, en consultation étroite avec les autres membres de notre département. Régulièrement, nous sommes allés présenter les résultats de nos travaux en équipe élargie, constituée par les hautes instances du Collège ainsi que d'un représentant des élèves.

Jargon et fleurs du tapis

Il y a deux ans, en provenance du ministère, 22 compétences, nourries d'un riche jargon, sont passées par la porte du département. Nous avons vraiment cru en les voyant que c'était cela « s'enfarger dans les fleurs du tapis » ; mais, avec le temps, le vocabulaire jargonnant s'est déposé sur tous les arguments menant à la construction de la nouvelle grille de cours. Maintenant, on en saupoudre partout et souvent : en matière de compétences, c'est « tous pour une et une pour tous »... Ce que nous avons compris, c'est qu'il fallait faire les choses en commençant par la fin, c'est-à-dire en « détricotant » les compétences en étapes d'apprentissage constituant les futurs contenus des cours. Nous avons aussi remarqué qu'une compétence n'égale pas nécessairement un cours. Ainsi, à partir des 22 compétences, nous avons créé 35 cours.

Le passé est dans la salle

Le nouveau vocabulaire en a fait bégayer plus d'un et plus d'une ; la première réaction fut une tentative de replacer les anciens contenus dans le nouveau bain et de surveiller le bouchon. Il ne s'agissait surtout pas de tout vider les contenus de cours de l'ancien programme, laborieusement mis sur pied par l'équipe des professeurs. Ce qui a eu pour effet positif de mettre tout le département dans le coup. La nouvelle concoction était donc surveillée de très près.

Les nouvelles technologies veulent le microphone

À titre d'exemple, trop de technologies peut faire qu'on ne puisse plus entendre les paroles d'un chanteur, mais seulement la musique tonitruante. Au département, bien sûr, tous étaient d'accord pour aménager plus d'heures d'apprentissage pour les nouveaux logiciels, d'ailleurs en constant renouvellement. Mais, il était surtout important de ne pas perdre de vue la place prépondérante de l'enseignement de la conception visuelle en graphisme, par rapport à l'enseignement de logiciels.

*Andrée Brochu
Professeure en graphisme
Collège Ahuntsic*



Dans un système d'éducation, où sont enseignés en plusieurs lieux des logiciels similaires, comme en techniques de préimpression, en bureautique, en informatique, etc., et à une époque où presque tout le monde utilise l'ordinateur, la couleur du nouveau programme en graphisme se devait de s'affirmer par l'apprentissage de l'art du concept allié à l'apprentissage des nouvelles technologies. Les titres des compétences en font foi et nous indiquaient la piste ; il n'y a qu'à lire la profusion des verbes reliés à la conception, à la création, à la réalisation de projets, etc.

Cibler la hiérarchie des compétences

La porte d'entrée fut d'abord l'élaboration, par l'équipe de base, d'un logigramme ou matrice des 22 compétences. Nous avons choisi de présenter le contenu du nouveau programme sous la forme d'une cible afin d'établir une hiérarchie des compétences à partir d'un noyau central ; ensuite, nous avons structuré la grille des cours.

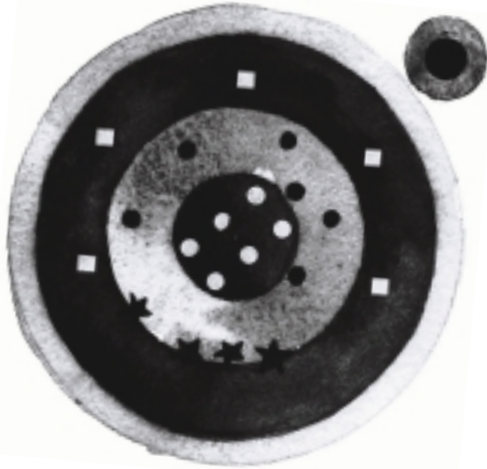
Noyau central : la formation fondamentale

Au centre de la cible et sous-jacentes à toutes les couches, les compétences en formation fondamentale assurant les apprentissages de savoirs, savoir-faire et savoir-être :

- créer et fabriquer une image communicante ;
- rechercher et analyser l'information ;
- traduire une idée en esquisse ;
- communiquer au moyen de la couleur ;
- proposer des solutions plastiques créatives ;
- exploiter des grandes tendances artistiques et graphiques.

La deuxième couche traite des savoir-faire technologiques reliés à la conception graphique :

- faire des mises en page informatisées ;
- optimiser la lisibilité de la typographie ;
- élaborer des concepts typographiques ;
- traiter des images numérisées ;
- produire des illustrations virtuelles ;
- exploiter des logiciels multimédias.



La troisième couche est reliée à la création et à la réalisation de projets :

- réaliser un projet d'identification visuelle;
- réaliser un projet d'édition ;
- réaliser un projet publicitaire ;
- réaliser un projet en trois dimensions ;
- créer le concept et le prototype d'une production multimédia interactive.

Accompagnant ces deux dernières couches, des compétences reliées aux apprentissages en « savoir-être » et des compétences reliées à un « faire-savoir » :

- communiquer avec les partenaires d'un projet ;
- gérer un projet ;
- évaluer les contraintes liées aux moyens de diffusion ;
- conseiller la cliente ou le client en rapport avec l'orientation d'un projet.

En périphérie de la cible, nous retrouvons une compétence satellite qui permet à l'élève de tâter le pouls du marché du travail :

- analyser la fonction de travail.

Élaboration et expérimentation de la grille de cours

En partant du simple pour aller au complexe, nous avons élaboré une grille de cours où verticalement, à chaque session, l'élève fait l'apprentissage des cinq composantes du graphisme, soit : le langage plastique, le dessin, la typographie, le design graphique et les techniques de reproduction. Après un an et des retours sur les deux sessions, le bilan est positif. Le nouveau cours « Profession graphiste », en première session, sous la compétence « Analyser la fonction de travail », permet au nouvel élève de vraiment choisir, en connaissance de cause,

son nouveau métier. Les cours relatifs aux cinq composantes du graphisme permettent à l'élève de faire les liens nécessaires entre les compétences visant à sa formation. En deuxième année, s'ajouteront les compétences relatives au multimédia. À partir de la quatrième session, les composantes du graphisme se marieront pour former des cours « mimant » de plus en plus la tâche complexe du futur graphiste de l'an 2000.

L'image sort du cadre, bouge et parle

Un des enjeux majeurs dans l'aménagement du nouveau programme fut de faire une grande place au multimédia, soit 240 heures, tout en conservant le même nombre d'heures-contact en formation spécifique, soit 1 980 heures. Le nouveau graphiste aura, non seulement à concevoir des images à deux dimensions, mais aussi à trois dimensions¹ ; de l'image fixe, il aura à concevoir des images et du texte en mouvement ; il devra traiter des images séquentielles où le son et un certain sens du rythme lui seront utiles. De plus, la sortie graphique variera de l'imprimé au CD-Rom, à l'Internet, au DVD, etc.

Alimenter le disque dur situé entre les deux oreilles

Notre tâche comme professeurs sera d'amener l'élève à acquérir un « savoir-mobiliser² » à partir de l'acquisition de savoirs, de savoir-faire et de savoir-être. Au moyen de travaux d'apprentissage suscitant la réflexion, la pensée critique, la créativité, l'exploration graphique, en début de formation, l'élève devra apprendre à voir, à concevoir au moyen du dessin³ sans l'aide d'un ordinateur et à développer sa capacité à mobiliser les ressources pertinentes au projet. En graphisme, l'ordinateur devient un contenant performant dont le contenu est généré par une pensée visuelle. Créer, c'est savoir choisir. Être fasciné par la profusion des éléments typographiques ou visuels et vouloir tout sélectionner équivaldrait à vouloir porter tous ses bijoux dans la même journée ! Avec la multiplicité des possibilités de choix de typographies et d'images, le défi du futur graphiste sera de créer et de savoir choisir les éléments les plus adéquats, afin de communiquer le message le plus précisément possible. De là, l'importance d'une solide formation de base en conception visuelle, alliée à une solide formation en application des nouvelles technologies. ■

andree.brochu@collegeahuntsic.qc.ca

RÉFÉRENCES

1. HELLER, Steven, *The Education of a Graphic Designer*, New York, Allworth Press, 1998, p. 109-117.
2. PERRENOUD, Philippe, « Construire des compétences, est-ce tourner le dos aux savoirs ? », *Pédagogie collégiale*, vol. 12, n° 3, mars 1999, p. 15.
3. CRITIQUE, *The magazine of Graphic Design Thinking "Draftmanship"*, automne 1997.