

APPRENDRE PAR L'IMAGE

UNE SPÉCIALISATION
DE L'ATELIER DE DIDACTIQUE
VISUELLE À LA HAUTE ÉCOLE
DES ARTS DU RHIN

[PAR **CAROLINE BOUIGE**]

: Pédagogique et instructive, l'illustration permet de superposer différents niveaux d'information en une forme simple. À la HEAR, la section didactique en a fait sa spécialité. Rencontre avec son responsable, Olivier Poncer, et présentation des travaux d'élèves diplômés.



Le dessin est pour l'illustrateur un outil de description, un vecteur de transmission du sujet représenté, mais il est aussi un outil de compréhension. Il a cette vertu d'apprendre à celui qui le crée autant qu'à celui qui l'observe. Le dessin peut jouer sur l'ellipse, le non-dit, le non-fini, le flou, mais ce qui est tracé est tracé, chaque trait est motivé. Pour "dire", il faut savoir ce que le trait doit raconter, comprendre le fonctionne-

*ment, maîtriser les volumes, décrire les faces cachées d'un objet. Si le dessinateur a compris ce qu'il dessine, il en ira de même pour l'observateur. Des propos d'Olivier Poncer et de Martial Guéron extraits de l'article "De la médiation par l'image", dans *La Revue de la BNU*, mars 2011, n°3.*

— Créée en 1972, aux arts décoratifs de Strasbourg par Pierre Kuentz sous le nom d'atelier d'illustration médicale, la section du département communication devient, en 1997, avec l'arrivée d'Olivier Poncer à sa tête, l'atelier de didactique visuelle. La formation, unique en France, mise sur la pédagogie par l'image. Aussi accorde-t-elle autant d'importance au dessin, à la facture graphique et aux évolutions technologiques, qu'à une approche des sciences cognitives et des sciences de l'éducation. Alors que la visualisation des données se développe dans la presse comme une nouvelle forme d'illustration, que l'internationalisation des savoirs crée une demande accrue de traduction

de l'information par l'image, et que la multiplication des données appelle à une rationalisation de sa communication, de telles compétences semblent pour le moins précieuses. La formation recouvre des domaines aussi variés que les sciences, la culture, la géographie (pour la cartographie, par exemple), ou le jeu, et incite chaque étudiant à bâtir sa propre spécialisation en acquérant une culture propre. Afin d'en savoir plus sur cet enseignement, nous avons posé trois questions à Olivier Poncer, responsable de l'atelier de didactique visuelle à la Haute École des arts du Rhin.

CAROLINE BOUIGE : À quels métiers se destinent les étudiants en section didactique ? Beaucoup d'anciens élèves se présentent simplement comme graphiste ou illustrateurs sur leur site web.

OLIVIER PONCER : La définition que les étudiants diplômés donnent de leur métier, une fois entrés dans la vie professionnelle, fait largement écho à ces motivations premières : illustrateur (didactique, documentaire, scientifique, médical...), concepteur-réalisateur d'animation et de développement Flash, architecte de l'information, designer interactif, designer d'information et d'interaction, concepteur et réalisateur multimédia, conseil en intelligence stratégique, designer pédagogique...

Les étudiants diplômés de l'atelier de didactique visuelle s'insèrent dans les différents champs de la communication visuelle : didactique, illustration, graphisme, design web & print, dans des fonctions de direction artistique, de chef de projet, d'enseignement. La valeur ajoutée qui leur est reconnue est une capacité à approcher la complexité d'un problème de communication en investissant le contenu du message dans son détail, à maîtriser l'équation complexe d'un cahier des charges, à faire exister l'intelligibilité des informations autant que leur traduction visuelle. Cette variété des secteurs d'activité comme des parcours et des métiers est à l'image des ambitions poursuivies depuis son origine par notre formation.

Le fait que nos anciens étudiants se présentent le plus souvent comme illustrateurs ou graphistes ou designers web & print tient simplement à ce qu'une dénomination spécifique comme didacticien(ne) visuel(le) ne soit pas encore d'usage courant.

Notre formation commence à être identifiée et reconnue, elle attire en particulier des candidats de plus en plus nombreux et intéressants aux commissions d'admission par équivalence en cours de cursus (soit en année 3 - Licence - soit en année 4 - Master 1-), ce qui n'était pas le cas à mon arrivée, en 1997. Ce fait est pour moi un indice tout à fait révélateur de la reconnaissance dont notre atelier commence à bénéficier au sein du réseau des écoles d'arts.

CB : Comment est canalisée la capacité d'auteur des élèves dans les projets de didactique visuelle ?

OP : La dimension d'auteur est questionnée d'une manière spécifique en didactique.

Nos étudiants devenus professionnels sont souvent intégrés à des équipes pluridisciplinaires.

Suivant les contextes, une facture graphique singulière est recherchée (dans les pratiques de vulgarisation ou de médiation) ; dans les projets scientifiques et techniques, la démarche qui est valorisée tient à l'originalité de la visualisation et de l'organisation des informations, à l'intelligence de la stratégie didactique mise en œuvre.

CB : Quelles évolutions avez-vous pu observer dans les productions qui ont trait à la didactique ces dernières années ?

OP : Les évolutions que nous avons pu observer ces dernières années tiennent d'une part à un véritable engouement pour les datavisualisations (le site portail de Manuel Lima www.visualcomplexity.com est à ce titre exemplaire de la vitalité du domaine). Les datavisualisations sont parfois plus abordées comme un terrain d'expérimentation graphique que comme l'occasion d'envisager avec "modestie" l'analyse, la com-

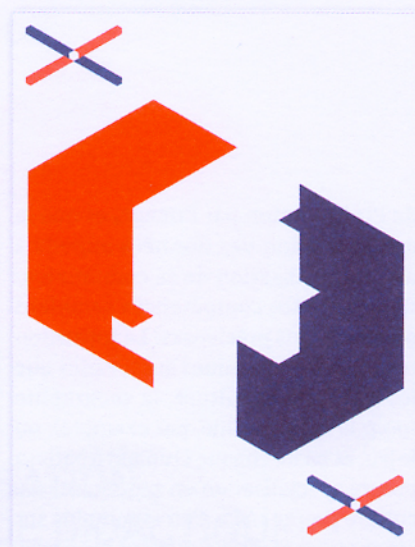
préhension et la lisibilité de données. Nous notons également l'appétit grandissant des publics pour une meilleure compréhension des questions de santé, d'économie, de politique. Une maîtrise des savoirs qui requiert autant d'outils de décryptage des flux d'information qui nous submergent au quotidien.

Les nouvelles perspectives ouvertes par le développement des technologies de diffusion numériques sont également remarquables. Nous nous intéressons aujourd'hui en particulier aux possibilités offertes par les supports tangibles (smartphone, tablette, table tactile). De tels questionnements sont intégrés au programme de recherche que nous développons sous le nom de didactique tangible. Ces possibilités nouvelles de mise en scène de l'information autant que d'implication du lecteur dans les jeux d'interaction offrent en effet de nouvelles voies d'exploration et de compréhension de propos didactiques.

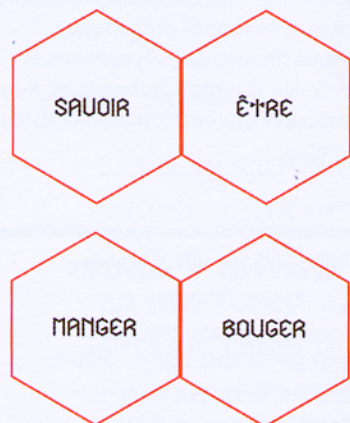
Nous nous devons de préparer nos étudiants à ces développements et à la définition des nouveaux métiers qui s'y attachent. •

Olivier Poncer

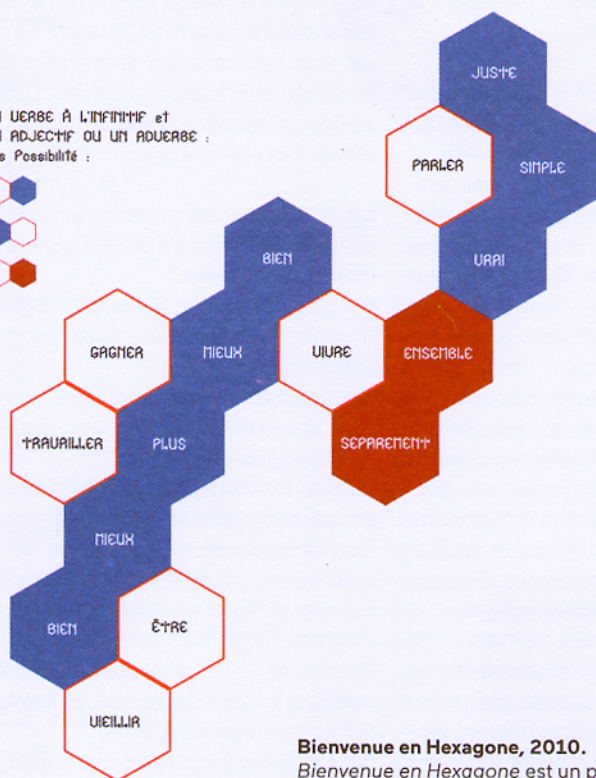
Olivier Poncer est auteur et illustrateur de livres pour enfants, initiant ses propres projets ou illustrant les textes d'autres auteurs. Il a développé un travail autour de *l'image tactile*, inventant un mode d'illustration original, lisible par les mains des aveugles et des voyants. Il anime des ateliers d'écriture texte/images et des ateliers de création multimédia autour de ses ouvrages. Il est enseignant et coordinateur pédagogique de l'option communication et dirige l'atelier de didactique visuelle à l'ESADS. Ses recherches concernent aujourd'hui les développements artistiques et techniques des dispositifs didactiques, en particulier l'approche des interfaces tangibles.



DEUX VERBES À L'INFINITIF :

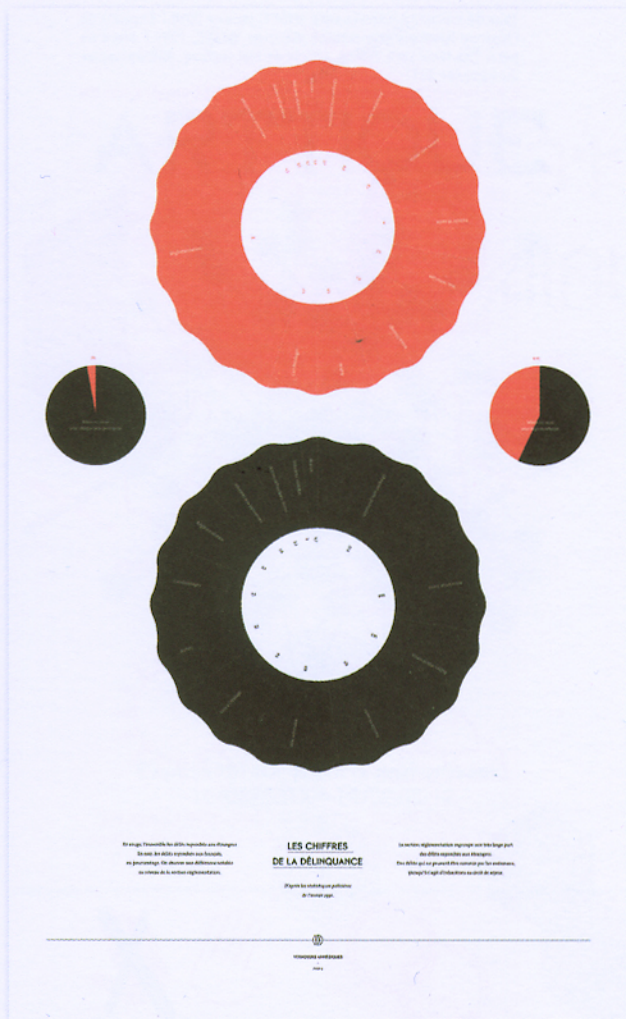


UN VERBE À L'INFINITIF et
UN ADJECTIF ou UN ADVERBE :
Les Possibilités :



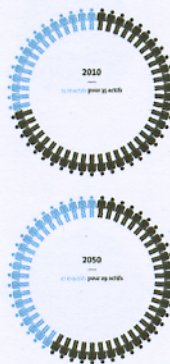
Bienvenue en Hexagone, 2010.

Bienvenue en Hexagone est un projet issu du mémoire d'Adrien Honnons sur le langage politique actuel : le "parler vrai". Il étudie le discours des élus et établit qu'il s'agit d'une création démontable avec des termes interchangeables. Dans le but d'initier les apprentis politiciens, il décompose graphiquement la structure du prétendu "parler vrai". L'étudiant met l'accent sur le potentiel pédagogique de l'image. L'agencement des phrases est représenté par des combinaisons d'éléments hexagonaux bleus, rouges ou blancs. Les schémas évoquent des équations moléculaires. La science du langage politique devient accessible à tous. Il décide de mettre en scène le "parler vrai" par un choix graphique radical : l'hexagone. Le décor est un État presque imaginaire : l'Hexagone. La typographie, le drapeau, les logos des ministères sont construits uniquement à partir de cette même forme. **MB**



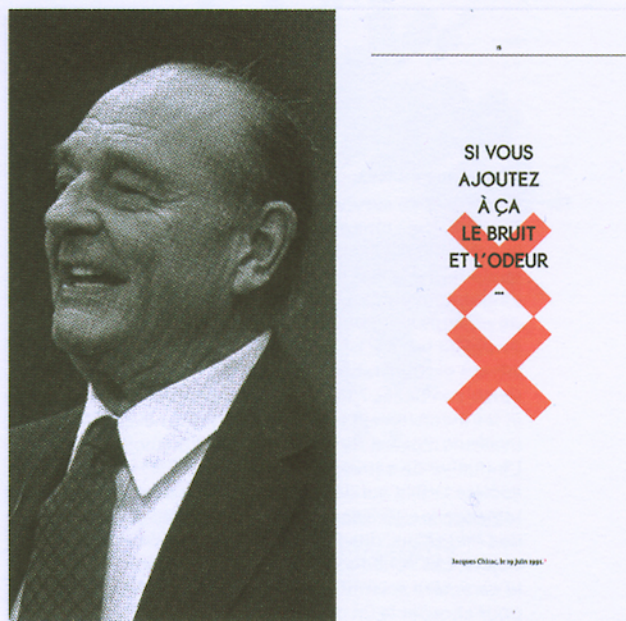
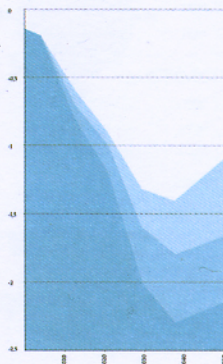
DE GRANDES DIFFICULTÉS À PAYER LES RETRAITES

Rapport entre actifs et retraités en 2010 et projection pour 2050, avec l'impact de l'immigration.



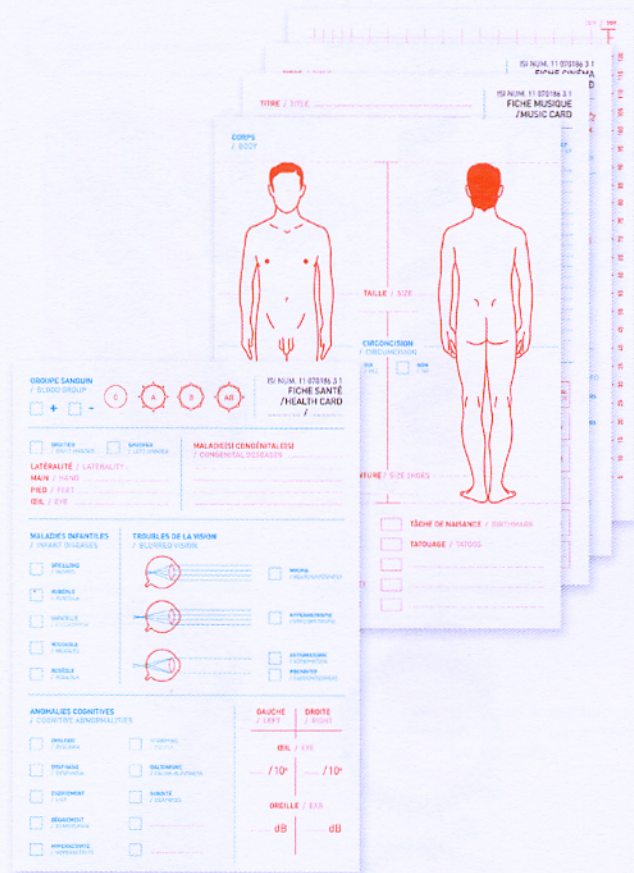
DE GRANDES DIFFICULTÉS À PAYER LES RETRAITES

Le déficit prévisionnel du système des retraites, en pourcentage du PIB, selon différents scénarios de politique migratoire.



Voyageurs amnésiques, 2011.

Julien Laureau s'est interrogé sur un moyen de réfuter les idées reçues propagées par le racisme. Pour son diplôme, il imagine un objet de médiation qui répondrait aux hypothèses fantaisistes qui minent les débats sur l'immigration en France. La question étant intrinsèquement liée à la géographie et à l'histoire du pays, l'étudiant utilise les codes graphiques de ces disciplines : diagrammes, cartes, histogrammes et graphiques figuratifs. On visualise alors clairement les chiffres de la xénophobie et du racisme en France. Composé de cinq livrets et de cinq posters, son travail nous éclaire autant sur les legs culturels de l'immigration que sur les données de la délinquance. Les formes simples qu'il utilise évoquent le graphisme de l'entre-deux-guerres. Il désirait rappeler cette époque marquée par le premier accroissement massif des flux d'immigration de l'histoire moderne de notre pays. Julien compte sur l'objectivité et la factualité du graphisme d'information pour rompre avec l'irrationalité des faux-semblants. MB



Taux de mortalité selon le sexe, INSEE, janvier 2010 / Enquête de l'histoire familiale et mortalité associée, INSEE, 1999 / More on pets, The New York Times, article de Hal Herzog, édition papier du 4 janvier 2011.

8 éléments mal connus qui prolongent l'espérance de vie.



ÊTRE UNE FEMME
+ 7 ans



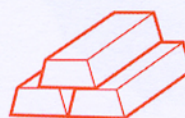
AVOIR UN CHAT
- 30 % de risques cardiaques
- de risques de dépression



AVOIR UNE VIE
SEXUELLE ÉPANOUIE
- de risques de cancers



ÊTRE OPTIMISTE
+ 9,5 ans



ÊTRE RICHE
- 20 % de risques cardiaques
- 10 % de risques cérébraux



PRENDRE LE SOLEIL
- de risques de dépression



VIVRE EN COUPLE
+ 8 ans



ÊTRE DROITIER
- d'accidents

METTEZ-Y
TOUTE
VOTRE VIE



CD / DVD



VÊTEMENTS



DOUDOUS



LIVRES



ARGENT



TECHNOLOGIE



PRIX



OBJET DIVERS



BIJOUX



JOUETS



MESSAGES

LA PRATIQUE DE LA CAPSULE
TEMPORELLE EST OUVERTE À
TOUS. GRÂCE À UN PROCÉDÉ
SIMPLE (DE CONSERVATION DE
BIENS OU DE DONNÉES) ELLE
VOUS PERMETTRA DE CRÉER
AVEC LE FUTUR UN SOLIDE
LIEN À TRAVERS LE TEMPS.

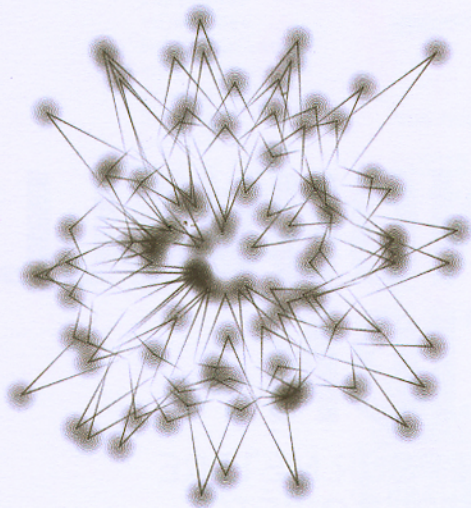


L'INITIATIVE DE SAUVEGARDE IDENTITAIRE EST UNE ORGA-
NISATION À BUT NON LUCRATIF FONDÉE EN 2010. MÉMOIRE
CHEZ L'ISI, NOUS PENSONS QUE CONSERVER LA MÉMOIRE
DE NOTRE CIVILISATION EST UN TRAVAIL COLLECTIF. NOUS
CROYONS QUE NOS CAPSULES TEMPORELLES SERONT LES
GARANTS DE NOS MÉMOIRES PERSONNELS, CONTRIBUANT
À LA TRANSMISSION DE NOTRE IDENTITÉ, AVEC CE QUE ELLE
COMPORTE DE RICHESSE, DE COMPLEXITÉ ET DE BANALITÉ.

Stratégies de survie contemporaine, 2011.

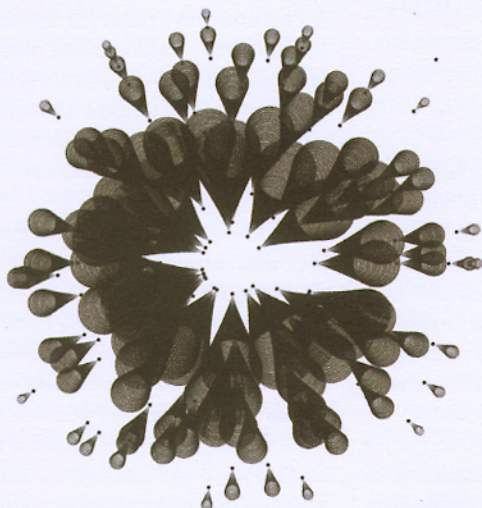
Tous les êtres humains ont un point commun : ils sont mortels. Froissée de cette fatalité, Émilie Mudjeredian explore les possibilités d'échapper le plus longtemps possible à la mort. Présentés sous forme de pictogrammes, les conseils de santé qu'elle répertorie évoquent les affiches des cabinets médicaux. Mais si la mort est inévitable, comment survivre identitairement après son décès ? L'étudiante compare les avantages et les inconvénients de l'immortalité, et évalue les meilleurs moyens de s'inscrire dans la mémoire collective. L'Initiative de sauvegarde identitaire (ISI) est une société fictive qui délivre aux particuliers des capsules temporelles où il serait possible de conserver des messages, des CD, des cartes mémoire et divers objets. Les schémas techniques de la fiche affirment le caractère scientifique du projet. Une idée délicate pour aborder la fin de vie avec sérénité. **MB**

ARTTIQUE

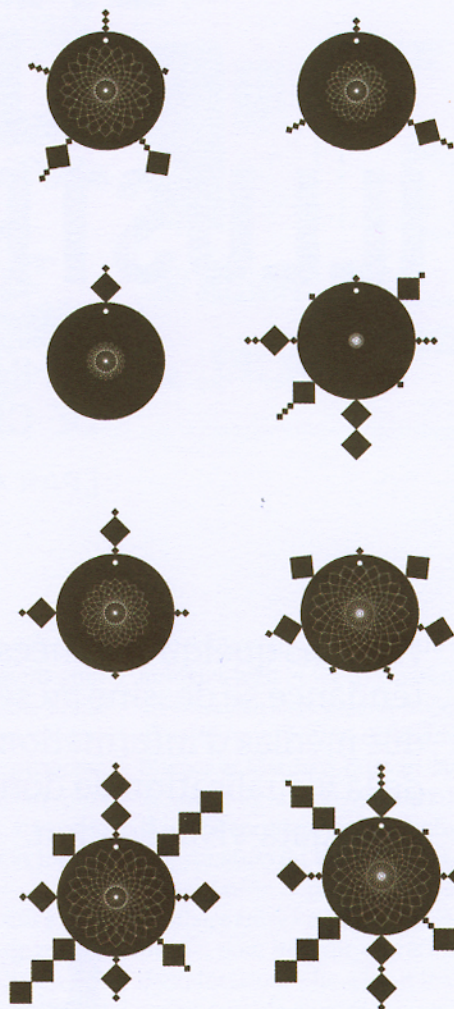


Exposition sur les arts numériques
10/02/2012⇒19/02/2012

ARTTIQUE



Exposition sur les arts numériques
10/02/2012⇒19/02/2012



Arttique & Kamon, 2012.

Nathanaël Tardif s'intéresse aux modules interactifs pour créer des figures graphiques grâce à Processing. *Kamon*, une de ses dernières créations, produit une forme différente en fonction du mot que l'on compose. Chaque élément est une représentation graphique de l'information qu'il recèle. Ce langage codé donne lieu à une nouvelle perception des mots. *Arttique* est un projet interactif d'invitations personnalisées. Selon le nom et le prénom du destinataire, le motif évolue. Le signe généré est donc particulier à chaque invitation. L'information détermine le développement de l'image, elle en est l'ADN. Par le choix des couleurs et les formes employées, Nathanaël Tardif fait écho à l'imagerie microbiologique. **MB**