

>> PROGRAMME DE TYPOGRAPHIE

BTS Design Graphique

- *Chaque notion abordée est illustrée par des anecdotes, des visuels, des références clés et autres informations bibliographiques*

INTRODUCTION

> Comprendre / Echanger / Transmettre

Observer, Analyser, Rendre compte, Exprimer, Représenter, Dialoguer, Partager, Éduquer, Perpétuer, Transmettre, Evoluer

a. Comprendre son environnement :

Observer la réalité des choses cachées et non cachées, « Le Monde des Images », et définir les systèmes de représentation linguistiques et picturaux

(Cf : « Des choses cachées depuis la fondation du monde » de René Girard)

- > **Définition d'une image** (image mentale, image implicite, image concrète, image de marque)
- > **Création de systèmes de représentation** oraux et scriptuaires, des Langages
 - >> *Tradition orale des textes sacrés (Traditions religieuses des peuples Munda / les Védas / la Torah)*
 - représentation du fonctionnement d'une société, de ses structures sociales, religieuses et commerciales.
 - >> *Systèmes d'écritures (pictogrammes, idéogrammes, hiéroglyphes, lettres)*
 - Moyens visuels de créer un message destiné à un groupe en particulier et de le faire évoluer dans le temps.

b. Etablir un rapport avec autrui : Signifier – Mettre en forme - diffuser

Un message, des idées - un langage, une forme, une image, un support de création - un support de transmission

- > **Définir et comprendre la cible**, son contexte historique et culturel, son contexte sociologique, son contexte psychologique : définir les groupes d'appartenance
- > **Définir les idées à véhiculer**, les organiser et développer une chronologie, un récit narré par des signes visuels et/ou sonores
- > **Définir un langage** à utiliser en fonction de cette cible (Moyens de se faire comprendre)
- > **Création de réseaux de communication** (sociaux, transport, éducation, logement, santé, commerce, promotion et Art) et de codes pour échanger et transmettre des savoir-faire, des compétences, des valeurs et normes, des produits et services, une histoire, une image.
- > **Supports de création** (pierre, argile, papyrus, bois, tissu, papier, ivoire, métaux)
- > **Outils, techniques et modes de représentation**
- > **Support de transmission** (medias et hors médias)
 - >> Présentation en lieux publiques (ou monuments),
 - >> Architecture, sculpture (tablette d'Uruk, sceaux harappéens, poteries minoennes,

- temples hindous, cathédrales et bas-relief),
- >> La scénographie, le théâtre
- >> Livres (La Bible, les Puranas),
- >> La correspondances (La Marquise de Sévigné),
- >> Produits imprimés, cinéma, web, radio, tv
- >> Évènements (congrès, concerts)

c. Langages visuels et sémiologie (signifier et donner une forme)

> Mythes et Sémiologie de la linguistique

> Le Mythe comme système sémiologique (Roland Barthes : « Mythologies »)

- Tout peut être Mythe > Discours et forme (concept et image)
- >> **Signifié/signifiants/signe**
- Toute matière peut être investie de signification
- Histoire humaine passe du réel à l'état de parole

> Le mythe comme parole, comme système de communication, comme message, un mode de signification, un système théorique de (re)-présentation, une forme.

> La Sémiologie : Etude des signes

- Emile Littré en Médecine (PATHOLOGIE > SYMPTOMES (couleur, forme, texture) > Mise en relation > Diagnostic > Proposition de solutions)
- Signe : Représentation concrète et matérielle d'une réalité

> Signe iconique : représentation concrète, objets du monde – Le Signifié

> Signe plastique : moyens de créer des images et de les inscrire comme des repères historiques et sociétaux – Les Signifiants, les Signes (couleur, forme, texture)

> Système triadique de Charles Sanders Peirce

(Niveaux de perception des signes / Mouvement de sémiologie / Iconicité d'un signe)

- Sémantique / Syntagmatique / Pragmatique
- Signe / Objet / Interprétant
- Icône / Indice / Symbole
- **Evolution culturelle et sémiologique (mouvement de sémiologie)**
 - >> Etude de la Swastika / de l'Étoile à 6 branches / Om / Yin Yang / Peace and Love
 - >> Le lotus et le coquillage, de Parvati à « La naissance de Vénus » de Botticelli
 - >> SHELL, la naissance de vénus 2, du jardin d'Eden de David LaChapelle à la dure réalité de Olaf Martens.

> De l'idée au signe

- Marcel Duchamps « la fontaine » : travail sur le langage, détournement de la forme, du sens et du contexte
- Décomposer un concept (Alberti / Valéry) > « Nu descendant l'escalier »

> Mode de représentation, travail sur l'imaginaire et l'évolution d'un signe

- Man Ray « Le Violon d'Ingres » : Les signes visuels et leurs significations
- René Magritte réalité et représentation

- Pablo Picasso, récupération et détournement

> Le Groupe « mu » : Comment le sens investit les objets visuels ?

- Le fondement physiologique de la vision, « Traité du signe visuel, 1992»
- Signes plastiques : Formème / Chromème / Texturème
- Langage visuel, syntaxe et rhétorique
- Dossier de conception graphique : Cas d'une étude sémiologique

> Créer du Mouvement, du rythme, des variations, une image vivante présentant une certaine musicalité

d. Communication et Connaissance : Psychologie cognitive

> Les activités mentales liées à la connaissance:

MEMOIRE/LANGAGE/RAISONNEMENT

INTELLIGENCE/PERCEPTION/ATTENTION/RESOLUTION DES PROBLEMES

- Facteurs à aborder pour développer un projet de communication ou plastique
- Facteurs à étudier pour comprendre un environnement
- Importance du développement culturel et des codes (cf : Veille Opérationnelle)
- Comprendre un groupe d'appartenance et communiquer avec celui-ci

> Théorie de l'information, modèle de Shannon

Information= source>encodeur>Signal>Décodeur>Destinataire

> OBJECTIFS DE LA COMMUNICATION :

- Objectif cognitif : Faire connaître, développer une image, une notoriété
- Objectif affectif : Faire aimer, donner une image, créer une attitude
- Objectif conatif : Faire agir, modifier un comportement

> Recherche perpétuelle de la signification, le système sémiologique et de la mise en forme, le système de représentation

e. La typographie, l'écriture de caractères et ses procédés

> La plume calligraphique et la construction mathématique du caractère

> La gravure, le caractère mobile et le développement de l'imprimerie et de ses procédés

> La photocomposition et l'informatique

1/ Représentations, Echanges, Evolution : Un travail de la forme et de la signification

a. La « Langue » comme système de représentation (« Les Systèmes » et la Systémique)

- > Le besoin de représenter pour comprendre et se faire comprendre**
- > Les langues mundas et la tradition orale**
- > Les langues indo-européennes, métissage, évolution et histoire**
- > Les langues sémitiques et araméennes**

b. L'écriture, un système de représentation de la langue et du monde : une symphonie de

caractères

- > **L'histoire commence avec l'écriture**, celle-ci permettant de figer le temps, d'en dégager un instant donné, de le décomposer, de le comprendre, d'en extraire la substance, et ainsi de transmettre cette analyse, en vue d'inscrire cet événement, comme un repère, une référence.
- > **L'ajout du « graphème » à la langue**
- > **Sens / image / forme >> signifié / signifiant / signe**
- > **La Graphie, le trait, la ligne, l'esthétique**
- > **Le pictogramme, l'idéogramme, le hiéroglyphe, le monogramme, le logogramme, le logotype**
- > **L'alphabet et le syllabaire : Passage d'une phonétique syllabique à l'alphabet**
- > **L'écriture comme outil de synthèse entre parole et image**

c. Les Systèmes d'écriture à travers l'histoire ou l'évolution formelle de signes visuels en tant que représentation d'un son, d'une réalité et/ou d'une idée

- > **L'écriture Cunéiforme, travail du trait, outil, esthétique (Mésopotamie)**
 - Documents administratifs et commerciaux
 - Documents historiques
 - Documents religieux, théologiques et mythologiques
- > **Le Sanskrit, la langue des Védas représentée par différents systèmes d'écriture (Indes)**
- > **La lettre comme le lien avec le divin, le divin lui-même (bouddhisme)**
- > **Les idéogrammes et les syllabaires chinois et japonais**
- > **Les Hiéroglyphes égyptiens**
- > **Alphabet phénicien, l'écriture a un sens**
- > **Le Disque de Phaïstos : linéaire A, linéaire B, script hiéroglyphique (Grèce – Civilisation minoenne)**
- > **Alphabet grec / Cyrillique**
- > **Alphabet Arabe et les langues sémitiques**
- > **Écritures cursive, capitale latine, Mérovingienne, Gothique et Humaniste**
- > **L'alphabet Romain (La capitale, l'Onciale, la Semi-Onciale, la Caroline, le Romain)**
- > **L'alphabet latin moderne**

d. La Typographie et l'imprimerie, l'écriture de caractères

- > **La calligraphie, la xylographie, le caractère mobile chinois et l'invention du papier**
- > **L'imprimerie en Europe**
 - Johannes Gutenberg, Le caractère mobile, la presse à imprimer, gothique et bible
 - Nicolas Jenson, le romain et les incunables, en France
 - Claude Garamond, modélisation, style et production en série
 - Le romain du Roy (1694 > 1714)
- > **Recherches et développement technologiques et techniques (Révolution industrielle au XIX ème siècle et époque moderne)**
 - La presse à charbon
 - La linotype et la monotype
 - Evolution des procédés photographiques – Photogravure et photocomposition
 - L'informatique et l'évolution créatrice
 - La mécanique des supports et des machines

- l'évolution des supports
- Evolution des procédés : lithographie, sérigraphie, offset et héliogravure
- Façonnage et finitions

> Les polices de caractères, les fontes, les formes, les invariants et les styles

- **Les mouvements Arts and Craft et William Morris (1850)**
- **L'époque victorienne**
- **Le modernisme (1910)**
 - > Industrialisation, urbanisme et Art moderne
 - > London Underground de Edward Johnston – La lettre et le pictogramme
 - > László Moholy-Nagy, le Bauhaus et Herbert Bayer
 - > Paul Brenner – Constructivisme et Futura
- **Les années 1950**
 - > Hermann Zapf et le mouvement humaniste (Retour au nombre d'or)
 - > Une dynamique des formes et des couleurs - Roger Excoffon
 - > Un jeu de caractères – Reid Miles et le Label Blue Note
- **Les années 1960**
 - > Le caractère et le Pop Art, une société de consommation en pleine expansion
- **Les années 1970**
 - > Le caractère et l'évolution des socio-styles
 - > La photocomposition
 - > L'Avant-garde Herb Lubalin et Tom Carase
- **Les années 1980**
 - > Développement de l'informatique, de la PAO, des jeux vidéo et des clips musicaux
 - > Liberté créative et pratique
- **Les années 1990**
 - > Libération des contraintes de la structure et de la grille
- **La conception graphique du XXI^{ème} siècle**
 - > métissage, pluralisme, illustrations, l'ère du numérique
- > **La typographie Vernaculaire**
- > **La poésie concrète, typogrammes, trompe l'œil et calligrammes**
- > **Le gris typographique**

2/ L'invariant typographique, construction, équilibre et espace, significations et références

>> **Le mot fait naître l'idée, l'idée sert à peindre le fait**

> Cohérence et unité

- Esthétique et ligne graphique
- Une police de caractère, un style, une appartenance

> **Typographie, définition et représentations de réalités et d'idées, création musicale et picturale**

a. Classification Typographique – Forme, composition et histoire

- > **Classification Thibaudeau (Distinction, compréhension et repères – 1924)**
- > **Classification Vox (Les rencontres de Lure, Typographie Moderne, L'Atypi – 1952 > 1962)**
- > **Classification moderne des polices de caractères et l'ère du numérique**

b. L'anatomie des caractères Principes et règles typographiques

> **Les formes typographiques - Le vocabulaire typographique**

- Invariants typographiques, forme, décomposition, cohérence et style -
- Les types d'empatement
- Styles, sérif, sans-sérif et italique
- Les fractions, indices et exposants, chiffres, ponctuation, signes diacritiques et tirets (cadratin et semi-cadratin)

> **Typographie : mathématiques, jeux de formes et de construction - Modélisation du caractère typographique**

- De la calligraphie à la typographie : Construction des caractères romains
 - >> Hermann Zapf / Feliciano /Pacioli / Dürer / Tory / Holbein
- Construction géométrique d'une lettre, caractère d'écriture (papier millimétré), la lettre comme système
 - >> La terminologie de base et la grille de construction (L'œil, ligne de base, descendante, montante et capitale)
- Les dimensions relatives et absolues
- Le nombre d'or et la suite de fibonacci – L'équilibre des forces en présence
- Corps et unités de mesure

> **Hierarchisation des informations, rapports des vides et des pleins dans l'espace**

- La casse et les lettrines
- Les variations de graisse - Le système Frutiger
- La chasse
- Les ligatures
- Créer un sens de lecture et grille de mise en page
- Gestion des espaces, marges, crénage et interlettrages, interlignages, retraits, alignements et césure

3/ La couleur, la texture, le rythme et le support

> **La Lumière et la Couleur :**

- Isaac Newton (diffraction de la lumière et spectre)
- Thomas Young et le RVB
- Le triangle de Maxwell, la luminosité constante, L'unité, la teinte et la saturation
- La couleur et ses nuances selon l'intensité lumineuse
- Le CMJN et l'imprimerie

> Cercles chromatiques de Goethe, Chevreul, Itten

- Accords de tons
- Création de contrastes (7 contrastes)
- Vocabulaire plastique, travailler la couleur pour la faire vivre et la faire parler
- Couleurs pigmentaires (naturels/synthétiques)
- Particularités physiques et chimiques

> André Lemonnier

- utilisation de la science de la couleur aux paysages industriels

> Symbolique

- Exprimer une idée, un concept, une impression, un sentiment
- Planches tendances/valeurs/affects

> La couleur d'un objet varie en fonction de la lumière - intensité, teinte, position, dimension (cf : L'expression plastique comme système de représentation)

> Typographie, accords de tons, hiérarchie et signification

> La couleur en imprimerie

- Tons directs et indirects (Système Pantone / CMJN)
- Surimpression, repiquage et défoncé
- PAO et nuanciers

> Les matériaux, supports de création et outils

- Papiers, carton, calque, transparent, (cf : cours chaîne graphique)
 - >> Les formats et types
- Tissus, métaux, pvc, plexiglas, verre, roches, os, les plantes
- Pigments, adjuvants, liants (colle, gomme, huile, vernis)
- Techniques picturales : comprendre son outil et composer l'image selon une structure précise
- Le choix des outils : crayons (mines graphites, mines de plomb, de couleur), fusains, craies sèches, grasses, aquarelle, encres et lavis, gouache, tempera, peinture acrylique, peinture à l'huile, feutres, stylos

4/ Typographie et PAO

> Le caractère vectorisé et la création graphique assistée par ordinateur pour une utilisation print et/ou multimédia

- Le vecteur et son espace orthonormé
 - Les courbes de Bézier et les tangentes
 - Logiciel Illustrator (Vectorisation et composition)
 - Logiciel Font Lab (Création d'une police de caractère)
-

5/ La lettre et l'environnement

> **Typographie volume et plasticité**

- Traduire la forme d'un caractère, sa dimension historique, sociologique et sociétale, à l'aide de matériaux divers ayant une forme, une texture, une tenue souple ou rigide
- Intégration dans un espace tri-dimensionnel, un environnement singulier

> **L'échelle et multi-supports**

- Adaptation d'une composition selon l'espace de diffusion
- Choix de techniques de fabrication adaptées à l'espace

6/ La typographie et le multimédia

INTRODUCTION :

> **Mettre en forme un texte, un élément graphique et plastique, créer un sens de lecture précis et proposer un univers visuel propre, cohérent et attractif**

> **Lier l'aspect fonctionnel et l'aspect esthétique d'un visuel, pour plus d'impact sur la cible et remplir les objectifs de communication prédéfinis**

> **Logique de création d'une page web (html, css, javascript)**

> **Principe d'interactions et pragmatique**

> **Le langage de programmation informatique comme procédé permettant d'écrire des caractères**

1- Le langage informatique - Mise en page d'une interface web

(Syntaxe & Fonction)

a. HTML5 « Hypertext markup language »

➤ *Les Balises > Gestion des différents types de contenus, des espaces présents dans l'ensemble de la page.*

- Structure de la page et de ses éléments principaux (**html , head, script, style, body, header, footer, section, canvas, nav, article, details, summary**)
- Structure des paragraphes (**h1, h2, h3, h4, h5, h6, em, p, textarea, span, br**)
- Évolution des navigateurs et optimisation pour chacun d'eux (Préfixes: - **webkit-** (safari)/ -**o-** (opera)/ -**moz-** (Mozilla firefox) / -**ms-** (Internet explorer))
- Divisions, identificateurs et classes = liens entre html et CSS
- Principes d'animation (balises : section + identificateur / @keyframes + nom animation > à développer dans le fichier CSS avec les caractéristiques de l'animation au sein de la section / Créer des liens avec une animation > division + identificateur)

b. CSS3 « cascade style sheets »

Propriétés et valeurs liées à la gestion de l'espace, de la mise en forme des contenus éditoriaux, de la hiérarchisation des informations et de la typographie : (*Utilisation de mots usuels anglais*)

- Propriété : Largeur d'un espace > **width:800px;** (valeur)
 - Propriété : Hauteur d'un espace > **height:100%;** (valeur)
 - Propriété : marges > **margin:0; padding:0;**
 - Propriété : ascenseurs en cas de manque d'espace dans la division > **overflow:auto;**
 - Propriété : arrière-plan > **background:url(..images/mer.jpg) no-repeat top left;**
 - **background-size:100% 100%;**
 - **background-attachment:fixed;**
 - Propriété : bordures de divisions (épaisseur / couleur / type) > **border-bottom:1px #FFFFFF solid;**

 - Propriété : famille de polices de caractère > **font-family:news-gothic;**
 - Propriété : corps de texte > **font-size:35px;**
 - Propriété : couleur de la police > **color:#ffffff;**
 - Propriété : graisse des caractères > **font-weight:normal;**
 - Propriété : alignement du texte > **text-align:justify;**
 - Propriété : approche ou interlettrage > **letter-spacing:5px;**
 - Propriété : approche ou interlettrage > **word-spacing:5px**
 - Propriété : soulignement > **text-decoration: none;**
 - Propriété : interlignage > **line-height: 3px;**
 - Propriété : Chasse des caractères > **font-stretch: 3px;**
- **Utilisation des polices de votre choix :**
Avant la version css3, l'utilisation des polices était limitée à quelques polices système serif ou sans-serif, issues de différentes familles de polices de caractères (cf : classification VOX).

Serif Fonts

font-family

Georgia, serif

Example text

This is a heading

This is a paragraph

"Palatino Linotype", "Book Antiqua", Palatino, serif

This is a heading

This is a paragraph

"Times New Roman", Times, serif

This is a heading

This is a paragraph

Sans-Serif Fonts

font-family

Arial, Helvetica, sans-serif

Example text

This is a heading

This is a paragraph

"Arial Black", Gadget, sans-serif

This is a heading

This is a paragraph

"Comic Sans MS", cursive, sans-serif

This is a heading

This is a paragraph

Impact, Charcoal, sans-serif

This is a heading

This is a paragraph

"Lucida Sans Unicode", "Lucida Grande", sans-serif

This is a heading

This is a paragraph

Tahoma, Geneva, sans-serif

This is a heading

This is a paragraph

"Trebuchet MS", Helvetica, sans-serif

This is a heading

This is a paragraph

Verdana, Geneva, sans-serif

This is a heading

This is a paragraph

Monospace Fonts

font-family

Example text

"Courier New", Courier, monospace

This is a heading

This is a paragraph

"Lucida Console", Monaco, monospace

This is a heading

This is a paragraph

A présent toutes les polices sont utilisables grâce à la propriété "**@font-face**"

@font-face

font-family:helvetica-neue; (*nommez la famille de police et l'appeler dans une division pour l'appliquer à un contenu éditorial précis.*)

src:url('../polices/helveneuext.ttf'); (*indiquer au navigateur où trouver le fichier .ttf ou .otf >> utilisation de Fontlab pour créer des fichiers utilisables sur n'importe quel système.*)

}

>> Cette nouvelle propriété permet de proposer des contenus éditoriaux en adéquation avec la ligne graphique à suivre, un affichage personnalisé et permet d'optimiser le référencement

- **Méthode** : fonction permettant l'affichage d'un contenu, selon les caractéristiques développées au sein de la fonction javascript affiche_overlay_window suite à un évènement souris.

```
<a href="#"onclick="affiche_overlay_window('galerie.html');">
<section> <div id="logo"> <span class="image-logo">
```

- **Espace, marge et retrait**: top/right/bottom/left
(dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par la bordure du haut)

- *Propriété largeur de la division* > **width:800px;**
- *Propriété : décalage à partir de la bordure de gauche* > **left:50%;**
- *Propriété : retrait vers la gauche* > **margin-left :-400px;**
- *Propriété : espace à partir de la bordure du haut* > **top:10%;**
- *Propriété : type de position dans l'espace* > **position:absolute;**
- *Propriété : profondeur de l'espace, par plan* > **z-index:2;**

- **Unités de mesure** : Différentes unités sont disponibles en fonction du type d'éléments visuels présentés dans la page.

- Le **pixel** noté **px**
- L'**em** est une unité relative permettant la redimension du texte en fonction de la résolution et taille de l'écran de l'utilisateur, il est l'équivalent d'un cadratin en typographie (espace entre la ligne des montantes et celle des descendantes).
- Le **pourcentage** noté **%**, permettant une redimension de certains éléments en fonction de la résolution et taille de l'écran de l'utilisateur.

- **Forme des divisions** : en général rectangulaire, elles peuvent être border-radius = arrondir les angles d'une division (9999px=division ronde)

- **Ombres portées** : réaliser l'ombre portée d'un texte en gérant les décalages sur les différents axes et la couleur

- **text-shadow: 0 1px 0 #000;**

- **Dégradés** : Appliquer des dégradés linéaires et radiaux sur des arrière-plans de divisions ou autres espaces prédéfinis.

- *Propriétés et valeurs* : **(Les préfixes sont obligatoires)**
- *Propriété arrière-plan* > **background: linear-gradient(#04acec, #0186ba);**
>> Il s'agit de la propriété de base, il suffit ensuite d'y ajouter les préfixes, pour les différents navigateurs.
- **background: -moz-linear-gradient(#04acec, #0186ba);**
- **background: -webkit-gradient(linear, left top, left bottom, from(#04acec), to(#0186ba));**
- **background: -webkit-linear-gradient(#04acec, #0186ba);**
- **background: -o-linear-gradient(#04acec, #0186ba);**
- **background: -ms-linear-gradient(#04acec, #0186ba);**
-

2- Le langage informatique - Principes d'animation

Propriété : *transformation, transition, animation* >> rotate/translate/scale

- a. **Utiliser HTML5/CSS3** > Créer les images-clés d'une animation nommée "logo", sur une durée précise, avec un type de transformation adapté :

- *Propriété d'images-clés d'une animation* > **@keyframes logo {**
0% { transform: translateY(0px) matrix(1, 0, 0, 1, 0, 0);}
80% { transform: translateY(220px) matrix(1, 0, 0, 1, 0, 0); }
100% { transform: translateY(250px) matrix(1.5, 0, 0, 1, 0, 0); }
}

>> Il s'agit de la propriété de base, il suffit ensuite d'y ajouter les préfixes, pour les différents navigateurs.

- *Propriété d'animation (nom, durée, démarrage, répétition, type transformation, relance)*> **animation: balle 1s 30ms infinite alternate cubic-bezier(0.550, 0.055, 0.675, 0.190) forwards;**

>> Il s'agit de la propriété de base, il suffit ensuite d'y ajouter les préfixes, pour les différents navigateurs.

- b. La balise **<Canvas>** permettant d'intégrer des animations et autres principes d'interaction, générant des éléments visuels et utilisant le langage **javascript** :

>> Langage informatique lu par le navigateur lui-même, permettant un affichage plus rapide et plus dynamique : Création vectorielle géométrique, typographique, et iconographique, interpolations automatiques ou génératives, un travail du temps et de l'espace.

3- Le langage informatique – Art Génératif

Processing > application permettant de créer des éléments graphiques divers, de les hiérarchiser, de les composer dans l'espace, de les animer et de les générer à l'aide de mouvements et d'une interface appropriée : (**langage java**)

>> **Création de filtre en utilisant les valeurs des pixels**

(cf: logiciels de création graphique : photoshop/illustrator)

> Possibilité de remplacer les mouvements par des ondes, des fréquences, des sons, différentes possibilités de créer de l'interaction.

L'Art génératif de Joshua davis, utilisant la plateforme "okapi" :

> Création d'une forme à l'aide du langage JAVA et répétition de celle, avec des effets de fusion lorsque l'utilisateur passe de nouveau sur cette forme.

Réalisation d'animations, d'éléments dans l'espace, de jeux typographiques et iconographiques, permettant l'interaction avec l'utilisateur, en utilisant des outils comme Flash et After effects, que l'on pourrait coupler avec divers logiciels de création 3D (Cinema 4D, 3DS Max, blender ou autre)

CONCLUSION : Evolution des procédés permettant d'écrire des caractères ; de la presse typographique à l'écriture numérique et générative, en passant par l'aérosol, l'éponge ou encore le rottring, ou tout autre moyen plastique connu ou à venir.

7/ L'Identité visuelle : plan de création

- > Passage de l'idée au signe / Iconographie /
 - > La Lettrine et Le monogramme (Le moyen-âge et Cassandre)
 - > Le pictogramme et la construction géométrique
 - > Créer du sens et du rythme (Personnification)
 - > Transmettre des valeurs, une philosophie, l'image de Marque et le « Branding »
 - > Chartes graphiques et codes
 - > Construction géométrique et mathématique
 - > Vectorisation informatique (cf : Adobe Illustrator)
-

8/ Le caractère et le mouvement

- > Typographie en mouvement « Matt Woolman »
 - > Présentation d'agences de design et de designers, « digital kitchen », « Trollbäck & company », Büro destrukt », « yugo Nakamura »
-

9/ Le caractère et l'Affiche

- > Le Graphisme
- > Définition & Evolution
- > Historique (Etienne Mineur)
 - Peintures rupestres / antiquité
 - Lithographie et modes d'impression
 - Arts and Craft / Art nouveau / Art déco
 - Les affichistes de 1900 (Toulouse Lautrec, Alfons Mucha)
 - Cassandre et l'affiche
 - L'Alliance Graphique Internationale (AGI), l'expression symbolique
 - Jean Widmer et l'identité visuelle
 - Le Pop Art, la société de consommation et la production en série
 - Hara-Kiri ou le détournement publicitaire
 - Le groupe Bazooka, la création plastique au service de l'actualité
 - Roman CIESLEWICZ et le photomontage
 - Michal BATORY, poésie, équilibre, dynamique et réflexion créative
 - Composition et équilibre / surface, masses, couleurs
 - Le rough (Techniques de création picturales)
- > Le Message
 - Mise en forme et Figures de style
 - Contexte : Tendances et valeurs
 - Objectifs et promesse
- > Typographie et Iconographie

- Composition des éléments, rapport texte/image
 - >> Equilibre des forces dans l'espace
- Hiérarchisation des informations
- Créer du Mouvement, du rythme, des variations, une image vivante présentant une certaine musicalité

> **Travail de l'image**

- Cadrage, grille de construction, mise en scène, lumière, couleur, perspective

> **Le visible et l'invisible dans le design graphique**

1/ www.gobelins.fr

Divers travaux de typographes, graphistes ou photographes:

- [Albert Boton](#), typographe
- [Michel Bouvet](#), graphiste
- [Eric Brocherie](#), graphiste et créateur de génériques
- [Kook Ewo](#), graphiste et créateur de génériques
- [Gonzalo Garcia Barcha](#), graphiste et typographe
- Adeline Goyet, graphiste et typographe, rédacteur en chef et directeur artistique du bulletin Graphê
- Franck Jalleau, typographe, Atelier du Livre d'art et de l'Estampe de l'Imprimerie nationale
- [Malte Martin](#), graphiste
- Clotilde Olyff, typographe et graphiste
- [Guillaume J. Plisson & Brusk](#), photographe
- Jean François Porchez, Type director, [ZeCraft](#) + [Typofonderie](#)
- [Julien Priez](#), graphiste, typographe et calligraphe

François Weil, graphiste et typographe, rédacteur en chef et directeur artistique du bulletin Graphê Cette exposition est organisée en partenariat avec le [bulletin Graphê](#) et l'[Atelier du Livre d'art et de l'Estampe de l'Imprimerie nationale](#).

2/ www.pointypo.com > site infos expos et travaux typographiques

3/ www.pixelcreation.fr > Infos expos passées et à venir autour du graphisme et de la typographie

4/ www.typomanie.fr > Blog de travaux typographiques

5/ www.graphiline.com > site d'actualités autour de la communication (agences de communication et dernières campagne), de l'imprimerie (imprimeurs et innovations technologiques)