

MONDE

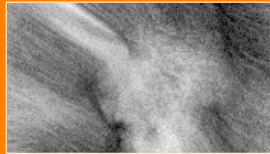
ensemble varié de catégories de création utilisant le langage et les outils numériques (ordinateur, interface, tablette, smartphone ou réseau)



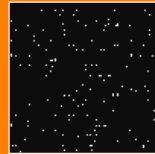
installation interactive, Laurent MIGNONNEAU & Christa SOMMERER, 1992



site web œuvre, Vuk COSIC, 1999



logiciel génératif, Casey REAS, 2002-2014



logiciel génératif, Antoine SCHMITT, 2011



mobile art, Olga KISSELEVA, 2012



portrait génératif, Miguel Chevalier, 2019

COULEURS GAMME COLORÉE



COULEURS VIVES & SATURÉES

NOIR & BLANC

CONTRASTES



QUANTITÉ

QUALITÉ

MAXIMAL

FORMES et/ou VOLUMES TYPES DE FORMES et/ou VOLUMES



- formes géométriques simples de base carrée
- formes polygonales 3D
- formes fractales = répétition d'un motif

AGENCEMENTS DE FORMES et/ou VOLUMES



JUXTAPOSITION

SUPERPOSITION

FUSION

TECHNIQUES SUPPORTS



supports numériques = écran d'ordinateur, de télévision, de tablette, de smartphone, casque de réalité virtuelle, ...

TECHNIQUES



RÉSEAUX

PROGRAM-MATION

HACKING

- programmation (art logiciel, art génératif & mobile art)
- réseau (art en réseau & art en ligne)
- hacking = détournement des outils numériques

REPRÉSENTATIONS TYPES DE REPRÉSENTATIONS



ABSTRACTION

ART FIGURATIF

TRAITEMENT PLASTIQUE



APLATS

DÉGRADÉS

TEXTURE LISSE

TRAITEMENT DE L'ESPACE

bidimensionnel mais parfois illusion du volume (3D)



BIDIMENSIONNEL

COMPOSITIONS LIGNES DE FORCE



HORIZONTALE

VERTICALE DESCENDANTE

EN SPIRALE DIVERGENTE

SYSTÈMES DE COMPOSITION



MODULAIRE

ALÉATOIRE

RADIAL

NOMBRE D'OR

UNIVERS THÉMATIQUES



DÉTOURNEMENT

DÉNONCIATION

ANTI-ART



COLLABORATION



PARTICIPATION

- détournement = se réapproprier les nouvelles technologies
- dénonciation = dénoncer les dérives des outils numériques
- anti-art = s'opposer aux dérives du Marché de l'art
- collaboration = collaborer à distance

TYOLOGIE



INSTALLATION

SUSPENSION

ACCROCHAGE



ART EN RÉSEAU



ART GÉNÉRATIF



ART EN LIGNE



ART LOGICIEL



MOBILE ART

BUT = utiliser le langage et les outils numériques pour s'exprimer artistiquement

MOYENS = collaborer à distance (art en réseau) // utiliser et/ou créer des algorithmes pour générer des œuvres (art génératif) // utiliser internet comme moyen de création et de diffusion (art en ligne) // concevoir des logiciels comme

ÉTATS-UNIS puis MONDE

mouvement artistique qui s'oppose à la rationalité ordonnée de l'architecture moderne



fauteuil, Frank O'GEHRY, 1986



bague, Peter EISENMAN, 1986



textile, Peter EISENMAN, 1986



musée, Frank O'GEHRY, 1989



intérieur, Peter EISENMAN, 1990



caserne de pompiers, Zaha HADID, 1994



musée, Frank O'GEHRY, 1997

COULEURS GAMME COLORÉE



- couleurs des matériaux bruts
- aplats de couleurs vives et pastels
- aplats de noir & blanc

CONTRASTES

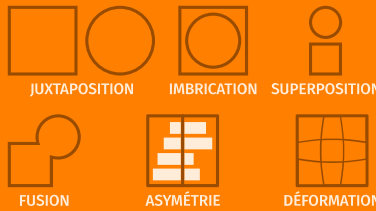


FORMES et/ou VOLUMES TYPES DE FORMES et/ou VOLUMES



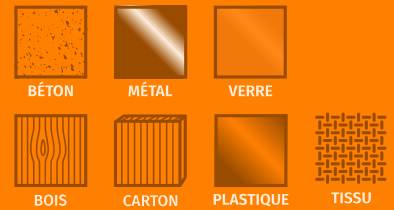
- assemblages de formes et volumes atypiques =
- >> formes et volumes géométriques déformés
- >> formes et volumes souples - formes atypiques = sols inclinés, murs incurvés, toitures sans socle, angles aiguës

AGENCEMENTS DE FORMES et/ou VOLUMES



- décalage = déséquilibre

TECHNIQUES SUPPORTS



- architecture = béton, métal et verre
- mobilier = métal, carton, bois, verre, granit, béton, ...

TECHNIQUES



- architecture = béton armé, métal cintré et soudé, verre trempé, ...
- mobilier = carton contre-collé, métal soudé, bois cintré, résine moulée, impression 3D, ...

REPRÉSENTATIONS TYPES DE REPRÉSENTATIONS



ABSTRACTION

TRAITEMENT PLASTIQUE



TRAITEMENT DE L'ESPACE



TRIDIMENSIONNEL

COMPOSITIONS LIGNES DE FORCE



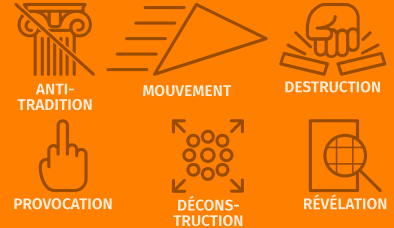
- instabilité = dynamisme des compositions

SYSTÈMES DE COMPOSITION



- ASYMÉTRIQUE
- modulaire, aléatoire, asymétrie
- compositions denses
- modulaire = répétition de modules
- aléatoire = impression de «chaos maîtrisé»
- asymétrie = instabilité et dynamisme

UNIVERS THÉMATIQUES



- anti-tradition / rupture = ne pas tenir compte des références historique du site
- mouvement = la structure du bâtiment semble bouger, se mouvoir ou tomber
- destruction = évoquer la destruction physique
- provocation = déranger notre façon de penser les formes et leurs fonctions
- déconstruction = décomposer les éléments constitutifs des bâtiments
- révélation = rendre visible l'organisation intérieure de l'extérieur

TYPLOGIE



- art total = architecture, design de produit, design graphique, mode, ...
- expérimentation = «inventer l'impossible»

MONDE

mouvement artistique qui s'oppose à l'art consumériste et revendique des valeurs écologiques



installation, Cornelia PARKER, 1991



sculpture, Bernhard RÜDIGER, 1995



installation, Cornelia PARKER, 1999



sculpture, Bernhard RÜDIGER, 2003



installation, Cornelia PARKER, 2003



sculpture, Bernhard RÜDIGER, 2004

COULEURS GAMME COLORÉE



MATÉRIAUX BRUTS

CONTRASTES



MASSES

PLEINS/VIDES

FORMES et/ou VOLUMES

TYPES DE FORMES et/ou VOLUMES



assemblages de formes «aléatoires» = matériaux de récupération (bois, débris de bâtiments, morceaux d'objets anciens, ...)

AGENCEMENTS DE FORMES et/ou VOLUMES



JUXTAPOSITION

SUPERPOSITION

FUSION



ASYMÉTRIE

DÉFORMATION

- décalage = déséquilibre

TECHNIQUES

SUPPORTS



BÉTON

PIERRE

BOIS BRUT

OBJETS

matériaux de récupération = bois, débris de bâtiments, morceaux d'objets anciens, ...

TECHNIQUES



SUSPENSION

POSE

DÉCONSTRUCTION



COMPRESSION

ACCUMULATION

- suspension = fils, câbles, ...
- pose = sur socle ou sur pieds
- déconstruction = impression d'éclatement
- compression = écrasement
- accumulation = collage

REPRÉSENTATIONS

TYPES DE REPRÉSENTATIONS



ABSTRACTION

TRAITEMENT PLASTIQUE



MATÉRIAU BRUT

TEXTURE RUGUEUSE

TRAITEMENT DE L'ESPACE



TRIDIMENSIONNEL

COMPOSITIONS

LIGNES DE FORCE



VERTICALE ASCENDANTE

EN SPIRALE DIVERGENTE

TRIANGULAIRE

- instabilité = dynamisme des compositions

SYSTÈMES DE COMPOSITION



MODULAIRE

ALÉATOIRE

ASYMÉTRIQUE

- légèreté des compositions = impression de lévitation
- modulaire = répétition de modules
- aléatoire = impression de «chaos maîtrisé»
- asymétrie = instabilité et dynamisme

UNIVERS

THÉMATIQUES



ARTISANAT

ÉCOLOGIE

ANTI-ART



DESTRUCTION



TEMPS

- artisanat = intégrer une pratique artisanale
- écologie = utiliser le principe du recyclage
- anti-art = s'opposer aux dérives du Marché de l'art
- destruction = évoquer le chaos
- temps = prendre son temps

TYPLOGIE



SUSPENSION

INSTALLATION

ACCUMULATION

BUT = promouvoir un art respectueux de l'éthique environnementale

MOYENS = intégrer une pratique artisanale // utiliser le principe du recyclage // s'opposer aux dérives du Marché de l'art // donner plus d'importance à la démarche créative qu'au produit fini // privilégier la qualité à la quantité // prendre son temps

INSPIRATIONS = mouvement Slow Food // écologie

OPPOSITIONS = Marché de l'art (= consumériste et spéculatif) // surproduction

RAYONNEMENT = Slow Art Day // Slow Wear // Slow Travel

MONDE

mouvement artistique pictural consistant en la reproduction à l'identique d'une image en peinture ou en sculpture
fait suite au Photoréalisme mais place davantage d'émotion et de narration dans ses images



sculpture, Ron MUECK, 2013



sculpture, Ron MUECK, 2013



sculpture, Marc SIJAN, 2014



dessin, Kelvin OKAFOR, 2017



peinture, Marco GRASSI, 2017



sculpture, Patricia PICCININI, 2017



peinture, Pedro CAMPOS, 2017

COULEURS

GAMME COLORÉE



gamme colorée naturelle et réaliste =
- teintes de peaux
- couleurs et textures des matériaux

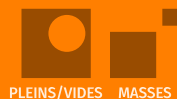
CONTRASTES

DESSIN/PEINTURE



CLAIR/OBSCUR

SCULPTURE



PLEINS/VIDES MASSES

FORMES et/ou VOLUMES

TYPES DE FORMES et/ou VOLUMES

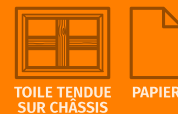


- formes figuratives réalistes
- rendu «photographique»

TECHNIQUES

SUPPORTS

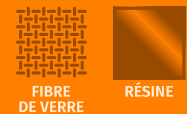
DESSIN/PEINTURE



TOILE TENDUE SUR CHÂSSIS

PAPIER

SCULPTURE



FIBRE DE VERRE

RÉSINE

résine,
fibre de verre

TECHNIQUES

DESSIN/PEINTURE



PEINTURE À L'HUILE EN TUBE

CRAYON



PEINTURE D'ATELIER

SCULPTURE



TAILLE DIRECTE

MOULAGE



PEINTURE AÉROGRAPHE

taille directe,
moulage, peinture

REPRÉSENTATIONS

TYPES DE REPRÉSENTATIONS



ART FIGURATIF

art figuratif hyperréaliste

TRAITEMENT PLASTIQUE

DESSIN/PEINTURE



DÉGRADÉS

TEXTURE LISSE

SCULPTURE



DÉGRADÉS

TEXTURE LISSE

TRAITEMENT DE L'ESPACE

DESSIN/PEINTURE



BIDIMENSIONNEL

- bidimensionnel
mais illusion
de volume

SCULPTURE



TRIDIMENSIONNEL

COMPOSITIONS

LIGNES DE FORCE



VERTICALE DESCENDANTE



OBLIQUE ASCENDANTE



TRIANGULAIRE

compositions stables

SYSTÈMES DE COMPOSITION



AUX TIERS



TRIANGULAIRE

CADRAGES

DESSIN/PEINTURE



PLEIN CADRE



HORS-CHAMP

- plein cadre = stabilité
- hors-champ = dynamisme

CIRCULATIONS

SCULPTURE



AUTOUR DE L'ŒUVRE



POINT DE VUE ÉVOLUTIF

UNIVERS

THÉMATIQUES



QUESTIONNEMENT



QUOTIDIEN



NARRATION

- questionnement =
-> photo ou peinture ?
-> sculpture ou être vivant ?

- quotidien = scènes et objets de la vie
quotidienne
- narration = raconte une histoire

TYPES D'ŒUVRES

DESSIN/PEINTURE



NATURE MORTE



PORTRAIT

- nature morte =
objets et aliments
- portrait = person-
nages

SCULPTURE



RONDE-BOSSE



INSTALLATION

- ronde-bosse =
personnages
- installations =
mises en scène

BUT = promouvoir un art respectueux de l'éthique environnementale représenter le monde de la manière la plus réaliste possible pour questionner le spectateur sur la nature de l'œuvre (peinture ou photographie, sculpture ou être vivant) MAIS en y mettant une note d'émotion et de narration (contrairement au Photoréalisme)

MONDE

changement total du métier de graphiste =

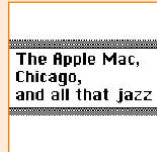
- avènement de l'ordinateur personnel
- apparition de logiciels de PAO
- catalogue typographique plus accessible et étoffé
- apparition des périphériques d'impression (imprimantes)



icône Macintosh 128K, Susan KARE, 1984



interface Macintosh 128K, Susan KARE, 1984



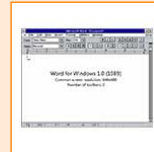
typo Chicago, Susan KARE, 1984



typos Emperor, Oakland et Emigre, Zuzana LICKO, 1984



typo Heritage, Zuzana LICKO, 1985



interface Windows 1.0, Microsoft, 1989



icônes Solitaire Windows, Susan KARE, 1990



typos Georgia, Matthew CARTER, 1996

COULEURS GAMME COLORÉE



NOIR & BLANC VALEURS DE GRIS COULEURS PURES

- aplats de noir & blanc (écrans monochromes)
- couleurs pures (écrans couleurs)
- contrastes marqués

CONTRASTES



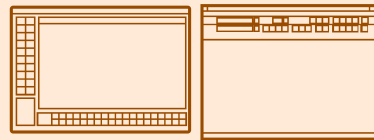
MAXIMAL CHAUD/FROID COMPLÉMENTAIRES

FORMES

FORMES GÉOMÉTRIQUES PIXELISÉES



CARRÉ RECTANGLE LIGNE



- carré = forme de base d'un pixel
- rectangle = forme des fenêtres, boutons et onglets
- superposition et juxtaposition (pixels)

VISUELS

TYPES DE VISUELS



ILLUSTRATION
STYLISÉE

PICTOGRAMME

- pictogrammes = icônes composées de pixels dû à la faible définition des écrans cathodiques (72 dpi)

TYPES DE SUPPORTS & DE MÉDIAS



ORDINATEUR



MÉDIAS NUMÉRIQUES

TYPOGRAPHIES

FAMILLES TYPOGRAPHIQUES



ANTIQUES ELZÉVIRS ÉGYPTIENNES



DIDOTS FANTAISIES NUMÉRIQUES

EXEMPLES

New York 9
New York 10
New York 12
New York 14
New York 18
New York 20
New York 24
New York 36

fontes numériques

- réalisées avec un éditeur de fontes numériques (Font Editor)
- adaptées à la faible résolution des écrans
- distribuées par des fonderies digitales
- mises à disposition dans les systèmes d'exploitation (Mac OS et Windows)

COMPOSITIONS

LIGNES DE FORCE



VERTICALE
DESCENDANTE OBLIQUE
DESCENDANTE

SYSTÈMES DE COMPOSITION



À GRILLE MODULAIRE

- compositions statiques
- menu dynamiques (boutons, menus déroulants, interface graphique)
- hiérarchisation peu marquée
- visuels épurés et pixelisés

UNIVERS

THÉMATIQUES



INFORMATIQUE

- informatique =
- systèmes d'exploitation
- interfaces graphiques
- web naissant

TYPOLOGIE



DESSIN DE
CARACTÈRES



UI DESIGN



UX DESIGN

- dessin de caractères = fontes à destination des écrans
- UI design = User Interface (interface utilisateur = design graphique)
- UX design = User eXperience (expérience utilisateur = ergonomie et affordance)

BUT = concevoir un graphisme à destination des écrans et/ou arborant une esthétique «numérique»

MOYENS = utiliser les nouveaux outils numériques de création graphique (logiciels de PAO, Font Editor, ...) // utiliser l'esthétique du bitmap (pixel) // concevoir des typographies à destination des écrans // s'affranchir des contraintes en réalisant des documents directement exploitables en imprimerie sans passer par les intermédiaires (photocompositeurs, monteurs, photogreveurs, ...)

ÉTATS-UNIS puis MONDE

graphisme déstructuré qui brise les codes établis

dont la figure de proue est le graphiste et directeur artistique David CARSON (1954-...)

a travaillé pour de nombreux magazines =

Transworld Skateboarding (1983-1987) // *Beach Culture* (1989-1991) // *Surfer* (1991-1992) // *Ray Gun* (1992-1995)



couverture *Transworld Skateboarding*, David CARSON, 1985



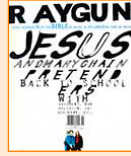
intérieur *Beach Culture*, David CARSON, 1989



couverture *Ray Gun* n°01, David CARSON, 1992



couverture *Ray Gun* n°17, David CARSON, 1994



couverture *Ray Gun* n°19, David CARSON, 1994



couverture *Ray Gun* n°25, David CARSON, 1995



intérieur *Ray Gun* n°43, David CARSON, 1997

COULEURS GAMME COLORÉE



NOIR & BLANC

COULEURS RABATTUES

- aplats de noir & blanc
- couleurs ternes et délavées
- contrastes marqués

CONTRASTES



MAXIMAL

CHAUD/FROID

CAMAÏEUX

FORMES

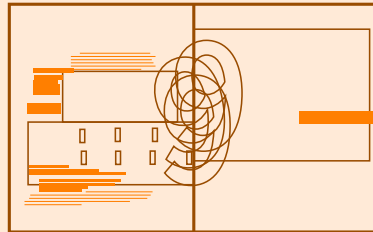
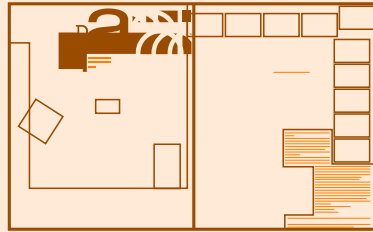
FORMES GÉOMÉTRIQUES DÉSTRUCTURÉES



RECTANGLE

CERCLE

LIGNE



- formes géométriques = images et blocs de textes
- formes déstructurées = cadres, blocs, typos
- superposition, imbrication et décalages = cadres, filets, trames, textures, ...

VISUELS

TYPES DE VISUELS



PHOTOGRAPHIE

ILLUSTRATION
STYLISÉE

PHOTOMONTAGE
NUMÉRIQUE

- photographies expérimentales
- prises de vue originales
- visuels parasités et découpés = recadrages // découps // textes en travers des visages // ...

TECHNIQUES D'IMPRESSON



OFFSET

TYPOGRAPHIES

FAMILLES TYPOGRAPHIQUES



FANTAISIES

ANTIQUES

ELZÉVIENS

ÉGYPTIENNES

EXEMPLES



- mélange de caractères
- lettrages détruits et déstructurés
- tétière change à chaque numéro
- corps géants
- mots incomplets

COMPOSITIONS

LIGNES DE FORCE



VERTICALE
DESCENDANTE

OBLIQUE
DESCENDANTE

SYSTÈMES DE COMPOSITION



À STRATES

AXIAL

MODULAIRE

CENTRÉ



AUX TIERS

ASYMÉTRIQUE

- compositions dynamiques
- hiérarchisation très marquée
- visuels parasités par les textes
- textes parasités par les textes
- différents sens de lecture
- photographies expérimentales
- prises de vue originales

UNIVERS

THÉMATIQUES



SPORT

MUSIQUE

JEUNESSE

- sport = surf, skateboard, snowboard
- musique = Rock alternatif, Grunge, ...
- jeunesse = magazines destinés à un public adolescent

TPOLOGIE



GRAPHISME
D'AUTEUR

GRAPHISME DE NICHE

- graphisme d'auteur = chaque graphiste affirme son univers
- graphisme de niche = s'adresse à un public restreint et averti

MONDE

bouleversement dans le domaine de la création avec l'avènement et la généralisation de l'informatique rendant accessible à tous des outils numériques professionnels et forçant les créatifs à développer des styles plus individuels

- diffusion généralisée des outils numériques professionnels
- développement de styles personnels

Michel BOUVET (1955-...)

FRANCE

graphiste et affichiste français



affiche, 1989



affiche, 2000



affiche, 2002



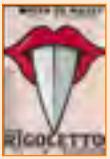
affiche, 2003



affiche, 2004



affiche, 2006



affiche, 2007



affiche, 2007



affiche, 2013

COULEURS GAMME COLORÉE



NOIR & BLANC

COULEURS FRANCHES & ROMPUES

- aplats et dégradés
- couleurs franches et rompues

CONTRASTES



MAXIMAL

CHAUD/FROID

CAMAÏEUX

FORMES SILHOUETTES IMPACTANTES & ILLUSTRATIONS STYLISÉES



- photomontage = silhouettes impactantes
- illustrations stylisées = tracé «enfantin», cerne noir épais

VISUELS TYPES DE VISUELS



PHOTOGRAPHIE



ILLUSTRATION
STYLISÉE



PHOTOMONTAGE
NUMÉRIQUE

- silhouettes impactantes
- stylisation «enfantine»
- métaphore visuelle = associations d'idées
- approche picturale de l'affiche = le dessin prime sur le texte

TECHNIQUES D'IMPRESSION



OFFSET

TYPOGRAPHIES FAMILLES TYPOGRAPHIQUES



FANTAISIES

ANTIQUES

ELZÉVIENS

ÉGYPTIENNES

EXEMPLES



- visuel prédominant par rapport aux textes
- jeux typographiques pour souligner le visuel

COMPOSITIONS LIGNES DE FORCE



VERTICALE
DESCENDANTE



OBLIQUE
ASCENDANTE



OBLIQUE
DESCENDANTE

SYSTÈMES DE COMPOSITION



À STRATES



AXIAL



CENTRÉ

- visuel prédominant par rapport aux textes

UNIVERS THÉMATIQUES



CULTURE



MÉTAPHORE



IMPACT



HUMOUR

- culture = affiches de théâtres, d'opéra, d'expositions, ...
- métaphore visuelle = image simple qui permet d'exprimer une idée plus complexe
- impact = visuels forts et expressifs
- humour = visuels humoristiques

TYPLOGIE



GRAPHISME
D'AUTEUR



AFFICHE
CULTURELLE

- affiche culturelle
- graphisme d'auteur = visuel prédominant + techniques picturales

Paula SCHER (1948-...)

ÉTATS-UNIS

graphiste et peintre américaine

précurseur du style *rétro* des années 80 & 90



affiches, 1994



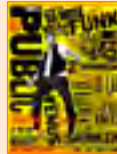
logotype, 1994



affiche, 1994



affiche, 1995



affiche, 1995



affiche, 1995



logotype, 2012



affiche, 2014

COULEURS GAMME COLORÉE



NOIR & BLANC

COULEURS PURES & FRANCHES

- aplats et dégradés
- couleurs pures et franches

CONTRASTES



MAXIMAL

QUANTITÉ

CHAUD/FROID

FORMES FORMES GÉOMÉTRIQUES & FIGURES HUMAINES



RECTANGLE



LIGNE



- rectangle = filets & cartouches
- figure humaine = en mouvement

VISUELS TYPES DE VISUELS



ILLUSTRATION
TYPOGRAPHIQUE



PHOTOMONTAGE
NUMÉRIQUE

- photomontage = personnage central en mouvement
- illustration typographique = mot-image

TECHNIQUES D'IMPRESSON



OFFSET

TYPOGRAPHIES FAMILLES TYPOGRAPHIQUES



ANTIQUES



FANTASIES



ÉGYPTIENNES

EXEMPLES



- lettrage monumental
- espacements peu orthodoxes
- mélange de graisses
- polices inhabituelles et souvent historiques

COMPOSITIONS LIGNES DE FORCE



VERTICALE
DESCENDANTE



OBLIQUE
DESCENDANTE



EN SPIRALE
CONVERGENTE

SYSTÈMES DE COMPOSITION



À GRILLE



ALÉATOIRE



À STRATES



RADIAL



MODULAIRE

- grande place laissée aux textes
- grande quantité d'informations composée de manière dynamique et expressive
- composition dense autour du visuel

UNIVERS THÉMATIQUES



DYNAMISME



ÉCLECTISME



HUMOUR



IMPACT

- dynamisme = composition dynamique des textes
- éclectisme = références issues d'époques différentes
- humour = slogans comiques
- impact = couleur France et lettrage monumental

TYPLOGIE



AFFICHE
CULTURELLE



DESIGN
D'IDENTITÉ



GRAPHISME
D'AUTEUR

- affiche culturelle = théâtre, musées, ...
- design d'identité = logos
- graphisme d'auteur = langage graphique personnel

Philippe APELOIG (1962-...)

FRANCE

designer graphique et dessinateur de caractères français

membre de l'Alliance Graphique Internationale [AGI]



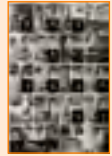
affiche, 1987



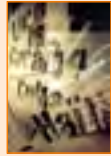
logotype, 1993



affiche, 1995



affiche, 1996



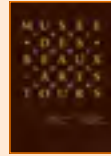
affiche, 1998



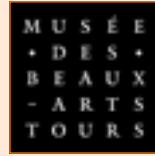
affiche, 1999



affiche, 2003



affiche, 2003



logotype, 2003



affiche, 2006

COULEURS GAMME COLORÉE



NOIR & BLANC

COULEURS FRANCHES

- aplats de couleurs franches et contrastées

CONTRASTES

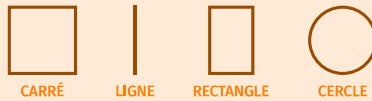


MAXIMAL

QUALITÉ

QUANTITÉ

FORMES FORMES GÉOMÉTRIQUES SIMPLES



CARRÉ

LIGNE

RECTANGLE

CERCLE



assemblages de formes géométriques simples =

- cartouches
- filets
- typographies
- illustrations

VISUELS TYPES DE VISUELS



peu de visuels =

- illustration typographique
- photographie/photomontage

TECHNIQUES D'IMPRESSION



OFFSET

TYPOGRAPHIES FAMILLES TYPOGRAPHIQUES



FANTAISIES

ANTIQUES

ELZÉVIROS

EXEMPLES



créations typographiques originales =

- modularité
- déformations
- découpes

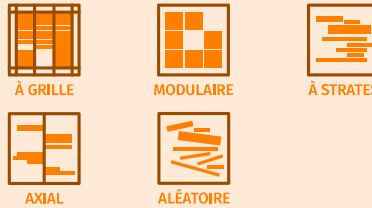
COMPOSITIONS LIGNES DE FORCE



VERTICALE
DESCENDANTE

OBLIQUE
DESCENDANTE

SYSTÈMES DE COMPOSITION



À GRILLE

MODULAIRE

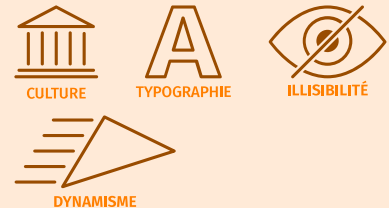
À STRATES

AXIAL

ALÉATOIRE

- grande place laissée aux textes
- compositions dynamiques malgré une grille stricte
- parfois à la limite de l'illisibilité

UNIVERS THÉMATIQUES



- culture = musées, théâtres, expositions, ...
- typographies = au centre de son travail
- dynamisme = composition, sens de lecture
- illisibilité = systèmes graphiques qui invitent à déchiffrer plus qu'à lire

TYPLOGIE



- graphisme d'auteur = langage graphique personnel
- affiche culturelle = musées, théâtre, ...
- design d'identité = logos

Ruedi BAUR (1956-...)

FRANCE
designer graphique spécialisé dans la signalétique



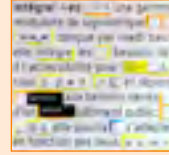
signalétique Centre Pompidou, 1997-2001



signalétique Médiathèque André Malraux, 2007-2009



signalétique université The New School, 2012-2014



signalétique accessible à tous, 2014



COULEURS
GAMME COLORÉE

NOIR & BLANC COULEURS VIVES

- aplats de couleurs vives
- contrastes marqués

CONTRASTES

MAXIMAL CHAUD/FROID QUALITÉ QUANTITÉ

FOND/FORME MASSES PLEINS/VIDES

FORMES
FORMES GÉOMÉTRIQUES SIMPLES

RECTANGLE LIGNE CERCLE CARRÉ

- cartouches
- supports de signalétique
- flèches directionnelles
- pictogrammes

VISUELS
TYPES DE VISUELS

PICTOGRAMME ILLUSTRATION TYPOGRAPHIQUE

très peu de visuels =

- pictogramme
- illustration typographique
- silhouettes

SUPPORTS D'IMPRESSION

BRIQUES BÉTON VERRE MÉTAL

TECHNIQUES D'IMPRESSION

POCHOIR + PEINTURE MARQUAGE ADHÉSIF DÉCOUPE LASER

TYPOGRAPHIES
FAMILLES TYPOGRAPHIQUES

ANTIQUES ÉGYPTIENNES FANTAISIES

EXEMPLES

la typographie comme base des projets

- lisibilité = signalétique
- «illisibilité» = motifs et décors typographiques (superposition // imbrication // répétition // découpes // ...)

COMPOSITIONS
LIGNES DE FORCE

VERTICALE DESCENDANTE OBLIQUE DESCENDANTE

SYSTÈMES DE COMPOSITION

À GRILLE MODULAIRE À STRATES

AXIAL ALÉATOIRE

signalétiques adaptées aux volumes et à la fonction des bâtiments

- profusion de mots
- plusieurs niveaux de lecture
- messages adaptés à la sémantique du lieu
- circuit de lecture complexe mais efficace

UNIVERS THÉMATIQUES

TYPOGRAPHIE CONTEX-TUALISATION QUESTION-NEMENT

EXPRESSIVITÉ CULTURE

- typographie = au centre de ses travaux
- contextualisation = signalétique adaptée au lieu
- questionnement = plusieurs niveaux de lecture
- expressivité = signalétiques expressives
- culture = signalétiques de lieux culturels

TPOLOGIE

GRAHISME D'AUTEUR SIGNALÉTIQUE GRAHISME D'INFORMATION

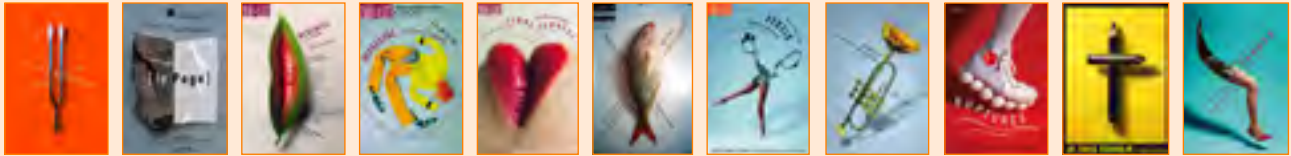
- graphisme d'auteur = langage graphique personnel
- signalétique = à la base de son travail
- graphisme d'information = informer et guider le visiteur

BUT = concevoir des signalétiques expressives adaptées aux lieux (espace + sémantique)

Michal BATORY (1959-...)

POLOGNE & FRANCE

graphiste et affichiste polonais travaillant en France



affiche, 1997

affiche, 1999

affiche, 2001

affiche, 2002

affiche, 2003

affiche, 2005

affiche, 2008

affiche, 2012

affiche, 2013

affiche, 2015

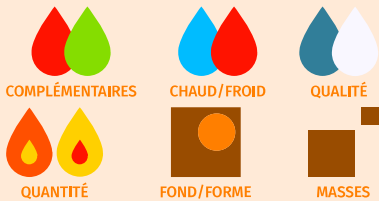
affiche, 2016

COULEURS GAMME COLORÉE



- fonds de couleurs franches
- souvent en aplats mais quelques dégradés
- contraste fond/forme très marqué

CONTRASTES



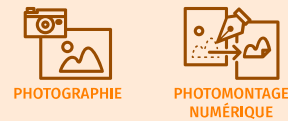
- COMPLÉMENTAIRES
- CHAUD/FROID
- QUALITÉ
- QUANTITÉ
- FOND/FORME
- MASSES

FORMES SILHOUETTES ÉVOCATRICES



- silhouettes évocatrices
- simplicité et efficacité
- peu ou pas de décor (fond souvent neutre)

VISUELS TYPES DE VISUELS



- un visuel fort au centre de l'affiche =
- photographie = compositions d'objets réels photographiés
- photomontage = association d'idées et/ou d'objets
- visuels impactants = tendre vers le signe
- silhouette très lisible = tendre vers le signe
- personnification = intégrer et/ou détourner des éléments du corps humain
- concepts et scènes poétiques et surréalistes

TECHNIQUES D'IMPRESSION

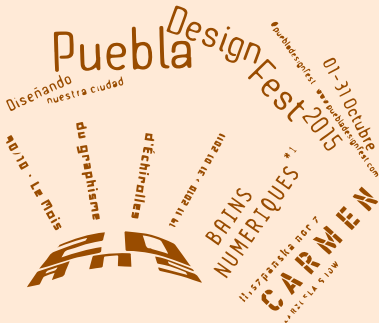


OFFSET

TYPGRAPHIES FAMILLES TYPOGRAPHIQUES



EXEMPLES

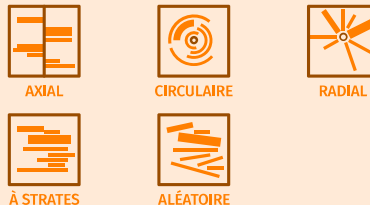


- utilisation très fréquente des Antiques = le sens du message est donné par le visuel, les textes passent au second plan
- textes composés autour du visuel

COMPOSITIONS LIGNES DE FORCE



SYSTÈMES DE COMPOSITION



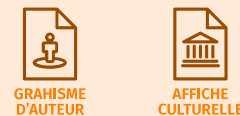
- systèmes de composition très variés permettant d'inscrire les textes autour du visuel
- hiérarchisation très marquée
- circuit de lecture souvent complexe

UNIVERS THÉMATIQUES



- poésie = lyrisme des visuels
- humour = jouer avec les idées et les visuels
- surréalisme = association d'idées et d'images
- insolite = visuels surprenant, voire dérangeants
- culture = affiches culturelles

TYPLOGIE



- graphisme d'auteur = visuel prédominant + langage visuel personnel
- affiche culturelle = théâtres, musées, expositions, ...

BUT = concevoir des affiches «surréalistes» qui invitent à la réflexion et provoquent des émotions

MOYENS = utiliser le collage et le photomontage // créer des associations d'idées ou d'objets // intégrer et/ou détourner

ner des éléments du corps humain pour impliquer davantage le spectateur

INSPIRATIONS = Constructivisme russe (art du collage et du photomontage) // Affiche polonaise (qu'il voyait dans les rues enfant) // Surréalisme (association d'idées et/ou d'objets, univers décalé et étrange)

RAYONNEMENT = reconnaissance internationale // à remporter de nombreux Prix pour ses affiches

NOTES

Lined area for notes, consisting of multiple horizontal lines for writing.

Stefan SAGMEISTER (1962-...)

AUTRICHE & ÉTATS-UNIS
designer graphique et dessinateur de caractères
 «gourou» du *Happy Design*



COULEURS
GAMME COLORÉE

COUL. NATURELLES + COUL. VIVES + NOIR & BLANC

- gamme colorée étendue
- contraste fond/forme marqué

CONTRASTES

CLAIR/OBSCUR QUALITÉ MAXIMAL

FOND/FORME PLEINS/VIDES

FORMES
SILHOUETTES ÉVOCATRICES

- formes du corps humain
- formes des objets et/ou aliments
- formes des ombres des objets et/ou aliments

VISUELS
TYPES DE VISUELS

PHOTOGRAPHIE RETOUCHE NUMÉRIQUE

combinaison de «fait main» et de technologies numériques =

- photographie = compositions d'objets réels photographiés
- retouches numériques
- utilisation de son corps comme supports
- raconter une histoire à travers chaque projet

TECHNIQUES D'IMPRESSION

OFFSET SÉRIGRAPHIE

TYPOGRAPHIES
FAMILLES TYPOGRAPHIQUES

FANTAISIES ANTIQUES

EXEMPLES

- écritures souvent manuscrites
- typographies modulaires = souvent composées à partir d'objets ou de matériaux réels
- le message et le sens passent par la typographie
- textes intégrés à la composition

COMPOSITIONS
LIGNES DE FORCE

VERTICALE DESCENDANTE OBLIQUE DESCENDANTE HORIZONTALE

SYSTÈMES DE COMPOSITION

ALÉATOIRE CENTRÉ À STRATES À GRILLE

- lettrage adapté graphiquement au message
- compositions denses et structurées
- mise en forme qui invite à la réflexion
- circuit de lecture simple et direct

UNIVERS THÉMATIQUES

TYPOGRAPHIE JOIE/HUMOUR PROVOCATION

ENGAGEMENT CRÉATIVITÉ ART

- typographie = créations typographiques originales
- joie/humour = concept de Happy Design
- provocation = visuels et techniques dérangeants (scarification, corps dénudés, ...)
- engagement = pour de grandes causes (lutte contre le VIH, la société de consommation, ...)
- créativité = réinvente constamment son langage visuel
- art = performances artistiques et graphiques

TYPLOGIE

GRAPHISME D'AUTEUR ART CONCEPTUEL MUSIQUE CULTURE

- graphisme d'auteur = langage graphique fort et personnel
- art conceptuel = performances artistiques et graphiques qui invitent à la réflexion
- musique = pochettes de disque (Lou REED, The Rolling Stones, Talking Heads, Jay Z, ...)
- culture = identité visuelle de musée (Guggenheim, ...)

Catherine ZASK (1961-...)

FRANCE
graphiste, dessinatrice de caractères et artiste



affiche, 2000 affiche, 2001 affiche, 2001 affiche, 2002 affiche, 2003 affiche, 2003 affiche, 2004 affiche, 2004 affiche, 2004 affiche, 2005 affiche, 2007

COULEURS
GAMME COLORÉE

COUL. VIVES COUL. RABATTUES NOIR & BLANC

- aplats de couleurs contrastées

CONTRASTES

CLAIR/OBSCUR QUALITÉ CHAUD/FROID

FOND/FORME PLEINS/VIDES MASSES

FORMES
LA LETTRE COMME FORME DE BASE

jeux et combinaisons typographiques =

- superpositions
- découpes
- entrelacs
- déformations
- imbrications
- fusions
- déformations
- ...

VISUELS
TYPES DE VISUELS

ILLUSTRATION
TYPOGRAPHIQUE

- illustrations typographiques = tout tourne autour des lettres
« Ce sont toujours les mots qui pour moi font image », Catherine ZASK

TECHNIQUES D'IMPRESSION

OFFSET SÉRIGRAPHIE

TYPGRAPHIES
FAMILLES TYPOGRAPHIQUES

ANTIQUES FANTAISIES

EXEMPLES

COMPOSITIONS
LIGNES DE FORCE

VERTICALE DESCENDANTE OBLIQUE DESCENDANTE

SYSTÈMES DE COMPOSITION

À STRATES ALÉATOIRE CIRCULAIRE RADIAL

- contraste fond/forme marqué
- saturation de l'espace de l'affiche (souvent)
- circuit de lecture parfois complexe

UNIVERS
THÉMATIQUES

TYPOGRAPHIE MOUVEMENT TENSION

EXPRESSIVITÉ

- typographie = la lettre, le signe et l'écriture comme matériau de base
- mouvement = compositions et lettrages « en mouvement »
- tension = jeux sur l'équilibre/déséquilibre
- expressivité = lettrages et compositions qui racontent une histoire

TPOLOGIE

GRAHISME D'AUTEUR AFFICHE CULTURELLE

- graphisme d'auteur = langage graphique personnel axé sur la typographie
- affiche culturelle = théâtres, opéras, concerts, expositions, ...

BUT = concevoir des affiches typographiques qui rendent lisibles les institutions

MOYENS = jouer avec les mots et la typographie pour la rendre plus expressive // utiliser des contrastes froids

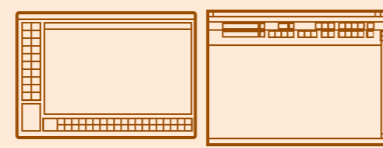
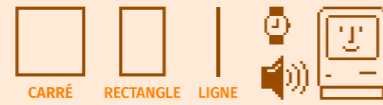
WEB 1.0

COULEURS & CONTRASTES



NOIR & BLANC VALEURS DE GRIS COULEURS PURES
couleurs RVB =
- aplats de noir & blanc (écrans monochromes)
- couleurs pures (écrans couleurs)
- contrastes marqués

FORMES



- carré = forme de base d'un pixel
- rectangle = forme des fenêtres, boutons et onglets
- rectangle arrondi = forme des boutons et icônes

VISUELS // SUPPORTS & MÉDIAS



ORDINATEUR



PICTOGRAMME



PHOTOGRAPHIE



MUSIQUE



MOTION DESIGN

- pictogrammes = icônes
- photos = basse définition au début
- animations = GIF puis JavaScript & Flash

TYPOGRAPHIES

FAMILLES TYPOGRAPHIQUES



ANTIQUES



ELZÉVIRS



ÉGYPTIENNES



DIDOTS



FANTAISIÉS



NUMÉRIQUES

fontes numériques
- adaptées à la faible résolution des écrans
- distribuées par des fonderies digitales
- mises à disposition dans les systèmes d'exploitation (Mac OS et Windows)

COMPOSITIONS & RYTHMES



À GRILLE

- compositions statiques (< table >)
- menu dynamiques (boutons, menus déroulants)
- hiérarchisation peu marquée
- visuels épurés et pixelisés

UNIVERS

OUTILS DE CONCEPTION



ÉDITEUR DE CODE



ÉDITEUR DE SITE

- éditeur de code
- éditeur de page web
- CMS (Content Management System)

TYPOLOGIE



DESIGN D'IDENTITÉ



DESIGN DE MESSAGE



DESIGN D'ÉDITION



DESIGN D'INTERACTION



MOTION DESIGN



ATOMIC DESIGN



UI DESIGN



UX DESIGN

- design de message = site institutionnel, communautaire, réseaux sociaux, ...
- design d'identité = site vitrine, marchand, personnel, ...
- design d'édition = site catalogue, encyclopédie en ligne, livre en ligne ...
- design d'interaction = site interactif, livre interactif, ...
- motion design = animation et micro-animation de boutons, menu, images, vidéos, ...
- atomic design = modules d'interface à incorporer dans de petits environnements (mobile, montre connectée, TV, site, ...)
- UI design = User Interface (interface utilisateur = design graphique)
- UX design = User eXperience (expérience utilisateur = ergonomie et affordance)

NOTES

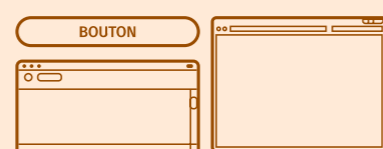
WEB 2.0

COULEURS & CONTRASTES



DÉGRADÉS & PALETTE ÉLARGIE
couleurs RVB =
- dégradés de couleurs (skeuomorphisme)
- plus de teintes disponibles

FORMES



- carré = forme de base des icônes
- rectangle = forme des fenêtres
- rectangle arrondi = forme des boutons et icônes

VISUELS // SUPPORTS & MÉDIAS



ORDINATEUR



SMARTPHONE



TABLETTE



PICTOGRAMME



PHOTOGRAPHIE



MUSIQUE



MOTION DESIGN



VIDÉO

- pictogrammes = icônes
- photos = meilleure qualité (JPG, PNG, ...)
- animations = JavaScript & Flash
- vidéos = HD (streaming)

TYPOGRAPHIES

FAMILLES TYPOGRAPHIQUES



ANTIQUES



ELZÉVIRS



ÉGYPTIENNES



DIDOTS



FANTAISIÉS



NUMÉRIQUES

web fonts (OTF, TTF)
- hébergées par les sites client
- mises à disposition dans les systèmes d'exploitation (Mac OS et Windows)

COMPOSITIONS & RYTHMES



À GRILLE



MODULAIRE

- compositions statiques (Grids & Frameworks)
- déroulement des pages en scroll
- menu dynamiques (boutons, menus déroulants)
- animations (JavaScript & Flash)
- hiérarchisation plus marquée
- visuels en haute définition
- vidéos en haute définition

UNIVERS

OUTILS DE CONCEPTION



ÉDITEUR DE CODE



ÉDITEUR DE SITE

- éditeur de code
- éditeur de page web
- CMS (Content Management System)

TYPOLOGIE



DESIGN D'IDENTITÉ



DESIGN DE MESSAGE



DESIGN D'ÉDITION



DESIGN D'INTERACTION



MOTION DESIGN



ATOMIC DESIGN



UI DESIGN



UX DESIGN

- design de message = site institutionnel, communautaire, réseaux sociaux, ...
- design d'identité = site vitrine, marchand, personnel, ...
- design d'édition = site catalogue, encyclopédie en ligne, livre en ligne ...
- design d'interaction = site interactif, livre interactif, ...
- motion design = animation et micro-animation de boutons, menu, images, vidéos, ...
- atomic design = modules d'interface à incorporer dans de petits environnements (mobile, montre connectée, TV, site, ...)
- UI design = User Interface (interface utilisateur = design graphique)
- UX design = User eXperience (expérience utilisateur = ergonomie et affordance)

NOTES

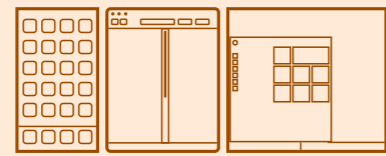
WEB 3.0

COULEURS & CONTRASTES



aplats de couleurs vives DÉGRADÉS LÉGERS
couleurs RVB =
- aplats de couleurs vives (flat design)
- dégradés légers & ombres (material design & neumorphism)

FORMES



- carré arrondi = forme des icônes
- cercle = forme des boutons
- rectangle = forme des fenêtres
- rectangle arrondi = forme des boutons
- formes libres et souples

VISUELS // SUPPORTS & MÉDIAS



- pictogrammes = icônes
- photos = haute résolution
- animations = JavaScript & CSS3
- vidéos = Full HD (streaming & full screen)

TYPGRAPHIES

FAMILLES TYPOGRAPHIQUES



web fonts (WOFF)
- hébergées par les grands acteurs du web (Google Fonts, Adobe Web Fonts, ...)
- mises à disposition dans les systèmes d'exploitation (Mac OS et Windows)

COMPOSITIONS & RYTHMES



- compositions dynamiques (adaptative & responsive)
- déroulement des pages en scroll (mobile first)
- menu dynamiques (boutons, menus déroulants, notifications)
- animations (JavaScript & CSS3)
- hiérarchisation très marquée
- visuels en très haute définition
- vidéos en très haute définition

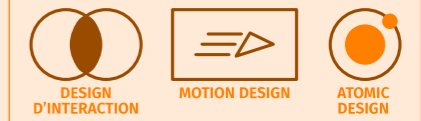
UNIVERS

OUTILS DE CONCEPTION



ÉDITEUR DE CODE ÉDITEUR DE SITE
- éditeur de code
- éditeur de page web
- CMS (Content Management System)

TYPLOGIE



- design de message = site institutionnel, communautaire, réseaux sociaux, ...
- design d'identité = site vitrine, marchand, personnel, ...
- design d'édition = site catalogue, encyclopédie en ligne, livre en ligne ...
- design d'interaction = site interactif, livre interactif, ...
- motion design = animation et micro-animation de boutons, menu, images, vidéos, ...
- atomic design = modules d'interface à incorporer dans de petits environnements (mobile, montre connectée, TV, site, ...)
- UI design = User Interface (interface utilisateur = design graphique)
- UX design = User eXperience (expérience utilisateur = ergonomie et affordance)

NOTES

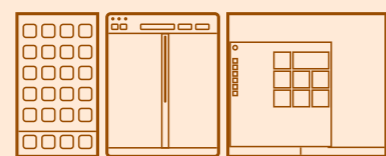
WEB 4.0

COULEURS & CONTRASTES



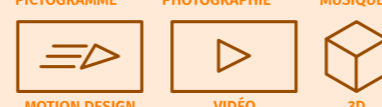
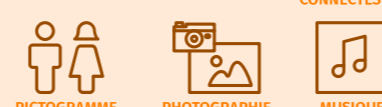
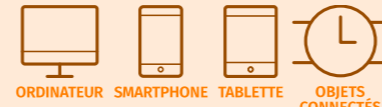
aplats de couleurs vives DÉGRADÉS LÉGERS
couleurs RVB =
- aplats de couleurs vives (flat design)
- dégradés légers & ombres (material design & neumorphism)

FORMES



- carré arrondi = forme des icônes
- cercle = forme des boutons
- rectangle = forme des fenêtres
- rectangle arrondi = forme des boutons
- formes libres et souples

VISUELS // SUPPORTS & MÉDIAS



- pictogrammes = icônes
- photos = ultra haute résolution
- animations = JavaScript & CSS3
- vidéos = 4K, 8K, ... (streaming & full screen)
- 3D = AR & VR

TYPGRAPHIES

FAMILLES TYPOGRAPHIQUES



variable fonts (WOFF)
- hébergées par les grands acteurs du web (Google Fonts, Adobe Web Fonts, ...)
- mises à disposition dans les systèmes d'exploitation (Mac OS et Windows)

COMPOSITIONS & RYTHMES



- compositions dynamiques (responsive)
- déroulement des pages en scroll (mobile first)
- menu dynamiques (boutons, menus déroulants, notifications)
- animations et micro-animations (boutons, éléments)
- hiérarchisation très marquée
- visuels en très haute définition
- vidéos en très haute définition

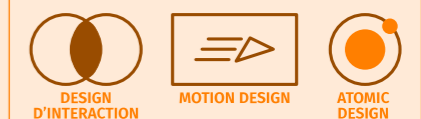
UNIVERS

OUTILS DE CONCEPTION



ÉDITEUR DE CODE ÉDITEUR DE SITE
- éditeur de code
- éditeur de page web
- CMS (Content Management System)

TYPLOGIE



- design de message = site institutionnel, communautaire, réseaux sociaux, ...
- design d'identité = site vitrine, marchand, personnel, ...
- design d'édition = site catalogue, encyclopédie en ligne, livre en ligne ...
- design d'interaction = site interactif, livre interactif, ...
- motion design = animation et micro-animation de boutons, menu, images, vidéos, ...
- atomic design = modules d'interface à incorporer dans de petits environnements (mobile, montre connectée, TV, site, ...)
- UI design = User Interface (interface utilisateur = design graphique)
- UX design = User eXperience (expérience utilisateur = ergonomie et affordance)

NOTES

MONDE

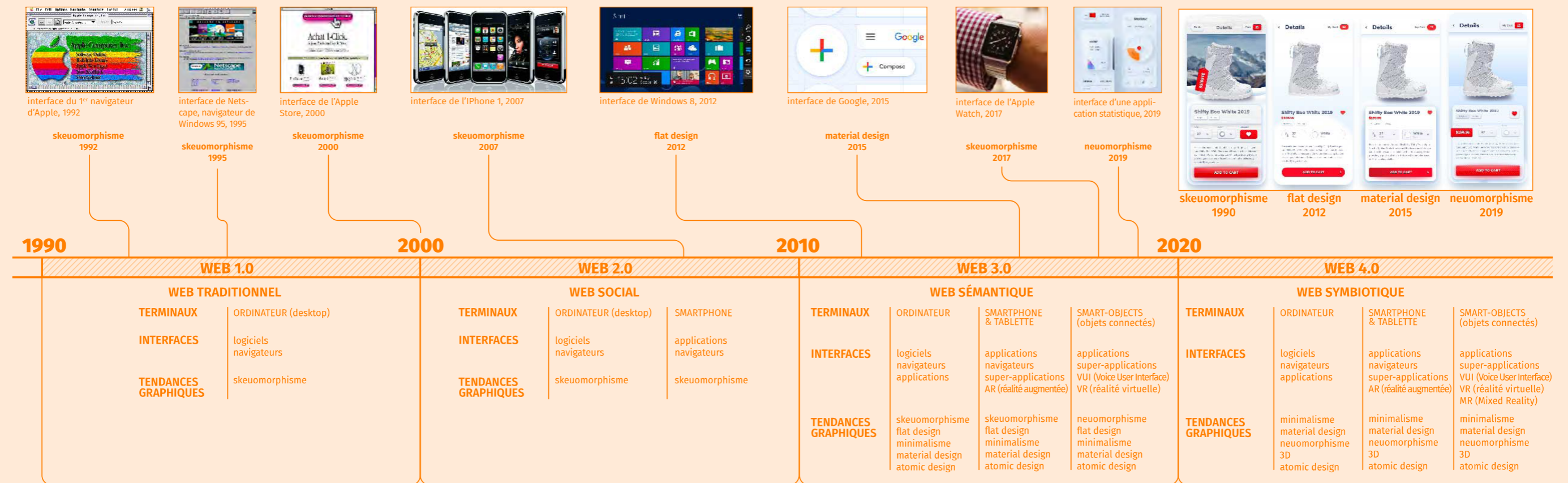
se développe avec l'avènement de l'ordinateur personnel en 1984 et d'internet et du World Wide Web en 1990

DESIGN D'INTERFACE

conception d'interfaces graphiques destinées à être utilisées sur des supports numériques
se développe avec l'avènement de l'ordinateur personnel en 1984

4 TENDANCES GRAPHIQUES

- (1990) = évoquer l'objet réel pour créer l'affordance (= capacité d'un objet à suggérer sa propre utilisation)
- (2012) = simplifier et aplanir les formes pour augmenter la lisibilité
- (2015) = simplifier les formes pour augmenter la lisibilité et donner de la profondeur pour mieux hiérarchiser
- (2019) = rendre tangible les interfaces en imitant les volumes, les creux, les ombres et les lumières



BUT = concevoir des interfaces (logiciels, navigateurs, applications, ...) intuitives et ergonomiques

MOYENS = créer, choisir et utiliser des éléments graphiques (dessins, caractères typographiques, photos, couleurs, etc.) pour élaborer des interfaces // utiliser les principes d'UI (User Interface) et d'UX (User eXperience)

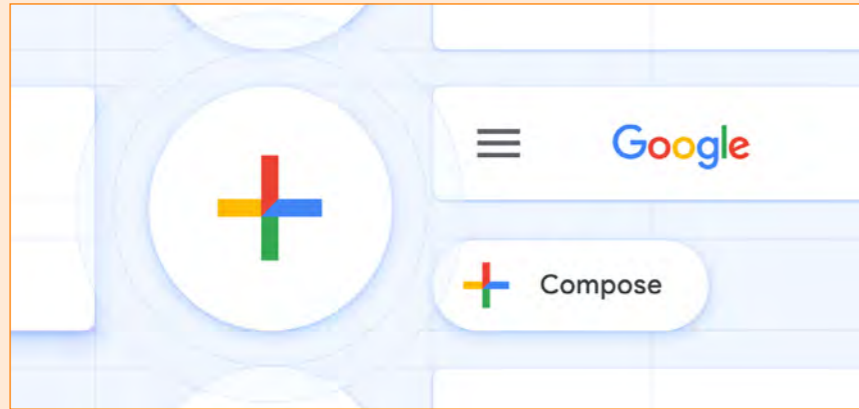
INSPIRATIONS = Révolution numérique // Design graphique print (composition, hiérarchisation typographique, couleurs, formes) // Design de produit (ergonomie et affordance) // Motion Design (animations et micro-animations)

WEB DESIGNERS = [PIONNIERS] Susan KARE // Tim BERNERS-LEE // Alan EMTAGE // Peter DEUTSCH // Bill HEELLEN // Marc ANDREESSEN // Eric BINA // ...

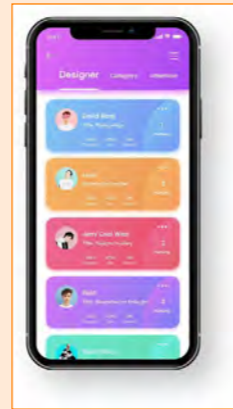
NOTES

MATERIAL DESIGN (2015-...)

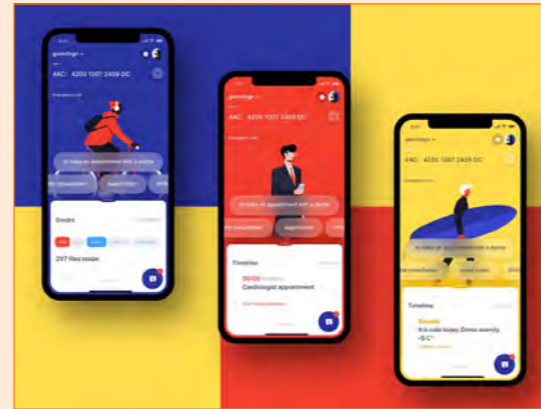
simplifier les formes pour augmenter la lisibilité et donner de la profondeur pour mieux hiérarchiser



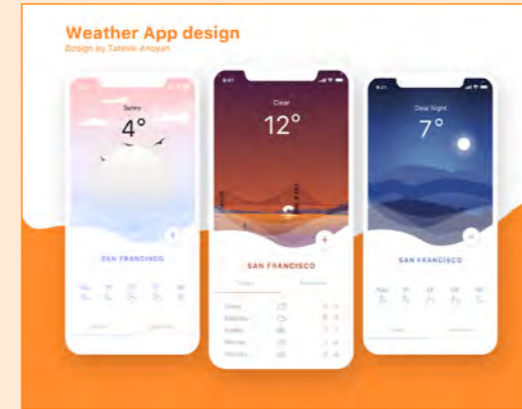
UI Kit de Google, 2015



maquette d'application, auteur inconnu, 2016



maquette d'application, auteur inconnu, 2016



maquette d'application météo, auteur inconnu, 2018



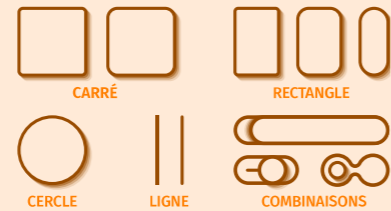
maquette d'application musicale, auteur inconnu, 2018

COULEURS & CONTRASTES COULEURS CONTRASTÉES EN APLATS & DÉGRADÉS



- palette restreinte
- couleurs contrastées en aplats
- légers dégradés (ombres & support)
- pas de transparences
- pas de textures

FORMES FORMES SIMPLES & STYLISÉES



- formes géométriques simples
- forte stylisation des figures
- légère impression de profondeur (ombres des boutons)
- aucune textures

VISUELS // SUPPORTS & MÉDIAS ICÔNES STYLISÉES EN APLATS & DÉGRADÉS



- icônes peu détaillées
- grande stylisation des figures
- en aplats (solid) ou contours (outline)
- impression de volume (ombres des boutons)
- aucune textures mais dégradés

TYPOGRAPHIES FAMILLES TYPOGRAPHIQUES



- les Antiques sont privilégiées pour les textes de petit corps (= lisibilité)
- les autres familles typographiques sont privilégiées pour les titres

COMPOSITIONS & RYTHMES IMPRESSION DE PROFONDEUR & SUPERPOSITIONS



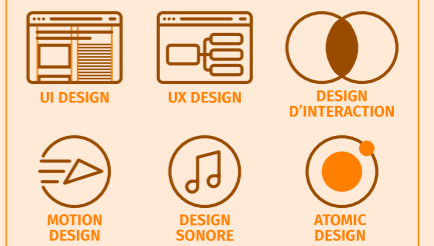
- compositions dynamiques (adaptive & responsive)
- menu dynamiques (swipe, scroll, notifications)
- animations et micro-animations (boutons, menus)
- hiérarchisation marquée
- légère impression de profondeur (ombres + volumes)
- quelques superposition d'éléments
- interfaces intuitives (commande vocale)

UNIVERS OUTILS DE CONCEPTION



- éditeur de code
- constructeur d'interface graphique = logiciel permettant de créer des interfaces graphiques
- logiciel de réalité augmentée (AR)
- logiciel 3D (VR)

TYPLOGIE



- UI design = User Interface (interface utilisateur = design graphique)
- UX design = User eXperience (expérience utilisateur = ergonomie et affordance)
- design d'interaction = interface interactive
- motion design = animation et micro-animation (boutons, menus, icônes, comportement au scroll ou au swipe, ...)
- design sonore = sons en relation avec les interactions
- atomic design = modules d'interface à incorporer dans de petits environnements (mobile, montre connectée, TV, site, ...)

NOTES

Blank lined area for notes.

MONDE

retour à un graphisme dont la profusion décorative est source de plaisir visuel et d'émotions esthétiques



typo, Marian BANTJES, 2004



affiche, Marian BANTJES, 2006



affiche-dépliant, Marian BANTJES, 2006



affiche-typo, Marian BANTJES, 2007



couverture, Marian BANTJES, 2007



typo, Marian BANTJES, 2007



couverture, Marian BANTJES, 2009

COULEURS

GAMME COLORÉE



NOIR & BLANC

COULEURS VIVES

DORÉ

- aplats de couleurs vives
- contraste marqués

CONTRASTES



MAXIMAL

CHAUD/FROID

QUALITÉ

FORMES

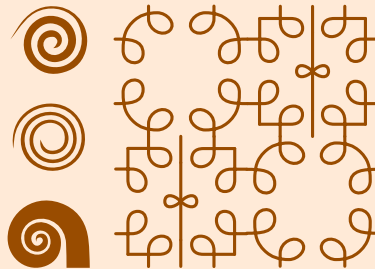
FORMES COURBES & ENTRELACÉES



CERCLE

LIGNE

SPIRALE



- lignes fluides (pleins et déliés)
- formes décomposées et recomposées
- lignes en réseau = ligatures, embellissements

VISUELS

TYPES DE VISUELS



ILLUSTRATION STYLISÉE



ILLUSTRATION TYPOGRAPHIQUE



PHOTOGRAPHIE

- la typographie comme visuel = «mots-images»
- superpositions // imbrications // entrelacs // ...

TECHNIQUES D'IMPRESSION



SÉRIGRAPHIE



OFFSET

TYPES DE MÉDIAS



MÉDIAS IMPRIMÉS



MÉDIAS NUMÉRIQUES

TYPOGRAPHIES

FAMILLES TYPOGRAPHIQUES



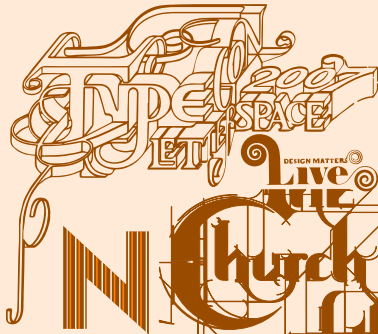
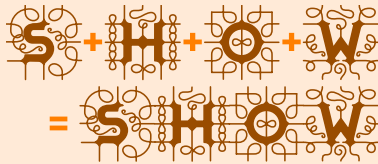
FANTAISIES

ANTIQUES

ELZÉVIROS

DIDOTS

EXEMPLES



- mélange de caractères =
- lettrages manuscrits et expressifs
- typographies modulaires
- fontes altérées et/ou embellis
- ligatures décoratives
- jeux typographiques (découps, imbrications, entrelacs, ...)

COMPOSITIONS

LIGNES DE FORCE



VERTICALE DESCENDANTE



OBLIQUE DESCENDANTE

SYSTÈMES DE COMPOSITION



À GRILLE



MODULAIRE



À STRATES

- compositions denses
- hiérarchisation marquée
- textes et formes superposés et imbriqués
- lisibilité altérée
- impression de «chaos maîtrisé»

UNIVERS

THÉMATIQUES



TYPOGRAPHIE



CALLIGRAPHIE

- typographie = dessin de caractères élaboré
- calligraphie = lettrage embelli et gestuel

TYPLOGIE



GRAPHISME D'AUTEUR



DESSIN DE CARACTÈRES

- graphisme d'auteur = chaque graphiste affirme son univers
- dessin de caractères = lettrages complexes et embellis

