

SOMMAIRE

FICHE ATC	4
<i>Arts, Techniques & Civilisations : typographie cinétique, mouvement textuel</i>	
introduction : naissance de la typographie cinétique	5
<hr/>	
<i>1 – Vers une classification</i>	8
a – point de départ : la typographie statique	9
b – des formes chargées de sens	11
<hr/>	
<i>2 – Transformer la typographie</i>	12
a – des formes malléables	13
b – la question de la lisibilité	14
c – un comportement génératif et interactif	15
<hr/>	
<i>3 – Applications</i>	16
a – logos & génériques	17
b – poésie cinétique	18
<hr/>	
FICHE DE LECTURE	22
<i>Post-digital print : la mutation de l'édition depuis 1894 d'Alessandro Ludovico</i>	
présentation	23
<hr/>	
<i>Les six chapitres</i>	24
<hr/>	
<i>Conclusion</i>	28

FICHE ATC

Introduction : naissance de la typographie cinétique

Arts Techniques &
Civilisations : *typographie
cinétique, mouvement textuel*

Terminologie

La typographie cinétique (de l'anglais *kinetic typography*) est une technique de motion design - ou plus largement de cinéma d'animation - alliant mouvement et texte dans le cinéma ou la vidéo. Ses applications les plus fréquentes sont les génériques, le web design et les clips musicaux.

La typographie temporelle est une typographie qui semble bouger ou changer avec le temps. Elle apparaît dans les médias à écran, et en particulier dans les génériques, les identifiants de chaînes de télévision et la publicité. Contrairement à la typographie statique, les formes des lettres ne sont pas liées par une itération au sein d'une expérience visuelle singulière. Semblable à la typographie cinétique, la typographie temporelle porte l'empreinte du temps mais n'est pas reléguée au mouvement ou aux médias temporels. Les lettres temporelles ont la capacité de se manifester à la fois de manière statique et cinétique, ainsi que de manière physique et numérique, et ne peuvent donc pas être évaluées par les mêmes facteurs fonctionnels que la typographie traditionnelle : la lisibilité. Les conditions formelles et expérientielles sont redéfinies au fur et à mesure que les formes passent d'un état à l'autre.

C'est avec l'avènement du cinéma que la typographie cinétique est née. Les premiers exemples de ce type d'animation remontent à la fin du XIX^e siècle, en 1899, avec les travaux publicitaires de George Méliès. Bien que ce n'était pas la typographie cinétique que nous connaissons aujourd'hui, ce travail était similaire dans le sens où il s'agissait d'animer du texte afin de communiquer un message à une audience donnée. Au cours de l'ère du cinéma muet, le texte a été abondamment utilisé afin de faire connaître aux spectateurs certains points importants ou spécifiques dans le déroulement du film. Cependant, il s'agit essentiellement de texte statique, présenté de manière séquentielle et animé grâce à des transitions cinématographiques.

Il a fallu attendre les années 1960 pour voir des exemples de typographie véritablement cinétique. Le premier film à utiliser cette technique a été *North by Northwest* ^[16] d'Alfred Hitchcock en 1959, suivi de *Psycho* en 1960. Leurs génériques ont été créés par Saul Bass, grande référence de design graphique pour ses génériques de films et précurseur du minimalisme qui a révolutionné complètement la création de génériques au cinéma. Pour *North by Northwest*, le texte du générique semble glisser depuis le bord de l'écran et vient se fondre dans l'image, et ce, afin de créer un sentiment de suspense pour l'intrigue du film. Cette mise en scène de la typographie cinétique a été largement utilisée avec succès au cinéma par la suite, mais aussi à la télévision ainsi que dans la publicité et la communication en général.

a — point de départ : la typographie statique

Des caractères typographiques fluides, qui se transforment au fil du temps pour présenter de nouvelles identités, sont employées dans un nouveau type de typographie temporelle. Ces formes, et les comportements qu'elles présentent, sont le plus souvent vues dans les médias temporels, y compris les génériques et l'animation typographique. Certains de ces comportements fluides seraient impossibles sans le concept de la lettre comme objet *malléable*, tridimensionnel ou modulaire. Ces caractéristiques permettent des processus, ou des comportements fluides, par lesquels une nouvelle identité de la lettre (ou tout autre glyphe) est introduite sous une forme changeante.

La typographie statique a été soigneusement catégorisée. Les systèmes de classification existants fournissent aux typographes des outils précieux pour comprendre leur support et un langage pour décrire les artefacts. Les systèmes de classification existants différencient les diverses propriétés visuelles des polices, telles que les polices romaines et sans empattement. La classification *Vox-Atypi* permet de classer les polices de caractères en onze grandes familles. Inventée par Maximilien Vox en 1952, elle a été adoptée en 1962 par l'*Association typographique internationale*. Bien que ces classifications soient précieuses, elles n'intègrent pas encore les caractéristiques supplémentaires présentées dans la typographie temporelle.

Les descriptions existantes des formes typographiques à l'écran reposent en grande partie sur la tradition de la typographie imprimée. Le texte se trouve de plus en plus dans des environnements autres que l'imprimé, et la typographie acquiert inévitablement des attributs qui ne peuvent être classés selon aucun système conçu avant l'avènement des *nouvelles technologies*. Le problème de la définition augmente avec les artefacts

1 — Vers une classification

temporels, qui compliquent les notions existantes sur la nature de la forme de lettre, par l'ajout de comportements cinétiques. Comme ils ont été développés principalement pour classer les polices statiques, les systèmes de classification sont organisés en fonction des propriétés visuelles. Dans la typographie temporelle, les formes de lettres ne peuvent pas être décrites par ces seules propriétés. Bien qu'elles présentent des propriétés visuelles similaires à celles de l'impression, elles sont également différenciées les unes des autres par la manière dont elles se déplacent ou se comportent. De nouveaux systèmes de classification doivent être développés afin de prendre en compte à la fois des facteurs spatiaux et temporels.

b – des formes chargées de signifiants

C'est avec l'avènement du cinéma que la typographie cinétique est née. Les premiers exemples de ce type d'animation remontent à la fin du XIX^e siècle, en 1899, avec les travaux publicitaires de George Méliès. Bien que ce n'était pas la typographie cinétique que nous connaissons aujourd'hui, ce travail était similaire dans le sens où il s'agissait d'animer du texte afin de communiquer un message à une audience donnée. Au cours de l'ère du cinéma muet, le texte a été abondamment utilisé afin de faire connaître aux spectateurs certains points importants ou spécifiques dans le déroulement du film. Cependant, il s'agit essentiellement de texte statique, présenté de manière séquentielle et animé grâce à des transitions cinématographiques.

Il a fallu attendre les années 1960 pour voir des exemples de typographie véritablement cinétique. Le premier film à utiliser cette technique a été *North by Northwest* d'Alfred Hitchcock en 1959, suivi de *Psycho* en 1960. Leurs génériques ont été créés par Saul Bass, grande référence de design graphique pour ses génériques de films et précurseur du minimalisme qui a révolutionné complètement la création de génériques au cinéma. Pour *North by Northwest*, le texte du générique semble glisser depuis le bord de l'écran et vient se fondre dans l'image, et ce, afin de créer un sentiment de suspense pour l'intrigue du film. Cette mise en scène de la typographie cinétique a été largement utilisée avec succès au cinéma par la suite, mais aussi à la télévision ainsi que dans la publicité et la communication en général.

Le cinétisme peut affecter la relation entre les lettres, de nombreux exemples contemporains de typographie temporelle démontrent que les lettres elles-mêmes peuvent aussi être affectées. Bien que le mouvement directionnel préserve la forme et l'identité des lettres individuelles, il n'est pas nécessaire que la forme des lettres soit préservée de cette manière. Elles peuvent être mutées, fracturées ou modifiées de nombreuses autres manières, conduisant à une transformation au sein des formes individuelles. Cette transformation peut conduire à un changement de forme et d'identité d'une forme.

Lorsque les formes de lettres individuelles ne sont pas fixes, en termes d'emplacement, de forme ou d'identité, elles peuvent se transformer dans la mesure où elles deviennent autre chose. Les lettres peuvent être malléables, les contours d'une lettre peuvent changer, la typographie malléable peut être déformée au point de perdre sa lisibilité et ne plus être reconnaissable en tant que lettre. Dans certains cas, les lettres peuvent même changer de forme et devenir une lettre différente.

2 — *Transformer la typographie*

c – un comportement génératif et interactif

Tout type d'effet cinétique à l'écran peut être prédéterminé par le concepteur, qui sélectionne l'apparence et les comportements de chaque forme à l'écran. Les médias interactifs ont introduit la possibilité que cette cinétique puisse être, en partie, contrôlée par le spectateur. L'interactivité, implique la participation active du lecteur qui s'engage dans des activités qui changeront l'état du contenu de l'écran. Dans une interactivité simple, les actions de l'utilisateur peuvent déclencher le début d'une séquence prédéterminée ou contrôler la progression d'un changement cinétique. Un changement demandé par l'utilisateur peut également être plus complexe, se produisant en parallèle avec d'autres événements à l'écran. Tout texte interactif a nécessairement une dimension temporelle, car il existe dans des états différents avant et après l'interférence de l'utilisateur. Un texte interactif peut donc être temporel sans être cinétique.

b – la question de la lisibilité

Il y a eu un long discours dans le domaine de la typographie axé sur la lisibilité, ponctué à la fin des années 1920 par la priorisation de la lisibilité dans le manifeste moderniste de Jan Tschichold, *The New Typography* (1928), et *Crystal Goblet* (1930) de Beatrice Warde. La question de la lisibilité est redevenue un sujet de débat populaire dans les années 1990, à la suite de la remise en cause par David Carson de la valeur communicative de la lisibilité par rapport aux autres possibilités expressives de la typographie. On peut donc s'attendre à ce que les discussions sur tout nouveau support typographique se tournent inévitablement vers la question de la lisibilité.

Lorsqu'une forme est en évolution, comme c'est le cas dans la typographie fluide, sa lisibilité fluctue. Toute forme de lettre qui subit des modifications deviendra plus facile ou plus difficile à lire à mesure que ses contours évolueront. Par conséquent, la lisibilité dans la typographie fluide n'est pas un état permanent, mais un processus.

De plus en plus, apparaît une demande pour que les logos prennent vie. Une grande partie de cette demande provient d'entreprises impliquées dans les médias temporels, comme les studios de production cinématographique et les diffuseurs de télévision. Ces entreprises ont besoin d'identités visuelles conçues comme des séquences dynamiques plutôt que comme des logos statiques, mais qui doivent fonctionner efficacement sous des formes temporelles et statiques. Étant donné que la typographie fluide affecte les formes de lettres individuelles, elle est idéale pour les artefacts qui ne présentent qu'une ou quelques formes typographiques. Les logos contiennent généralement un mot, avec une si petite quantité de formes, il est possible d'expérimenter au niveau local, à l'intérieur de lettres ou de chiffres individuels. Les comportements fluides permettent à un logo de naître à la vue du public, de voir sa forme se construire, émergeant comme pour signifier son entrée.

De même la typographie cinétique est très utilisée dans les génériques pour son apport de sens. Le but des génériques est d'établir des thèmes, des lieux et des personnages de la fiction qui va suivre. Une distinction essentielle entre les génériques et le reste du cinéma et de la télévision est qu'ils constituent une collection de signes plus dense et plus intense. En raison de leur courte durée, les génériques ne contiennent que des éléments qui ont été méticuleusement pris en compte, et sont donc plus chargés de sens que toute autre scène aussi courte de la série ou du film qu'ils précèdent. Chaque clip a été encodé avec différents signes, constitués de signifiants et d'objets signifiés. La séquence doit établir le contexte, le genre et présenter des thèmes et des personnages clés. Sobres, fonctionnelles, drôles ou invasives, les typographies animées jouent un rôle important dans la communication des films tout comme celle des films publicitaires.

3 — Applications

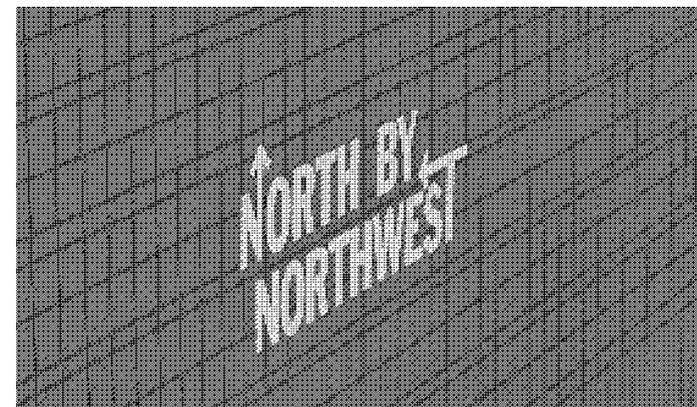
b – poésie cinétique

La poésie cinétique a un public plus restreint que les autres types de typographie cinétique. Alors que l'animation graphique et les génériques atteignent souvent le grand public, étant une partie inévitable de notre environnement saturé de médias, la poésie cinétique doit être recherchée.

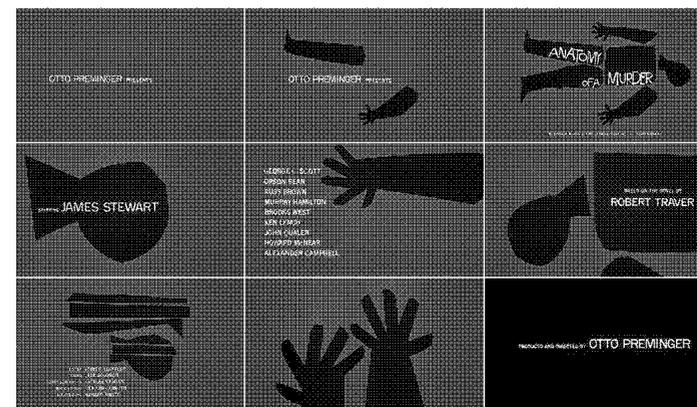
Comme certaines autres formes d'art, elle apparaît dans des environnements spécifiquement désignés. Présentée dans ce contexte poétique, la typographie cinétique peut être vue comme issue d'une histoire particulière de la poésie sur la page statique. Cette histoire établit des attentes sur la manière dont la poésie cinétique doit être lue et comprise. Le fait que de nombreux exemples de poésie cinétique accompagnent une lecture en voix off renforce la façon dont la poésie est souvent vécue comme une performance orale. Le lien est accentué entre les mots sur la page ou l'écran, et leur son lorsqu'ils sont lus.

Plusieurs applications proposent une poésie où il s'agit d'interagir avec des signes pour interroger le sens. Les applications poétiques de Jason Edward Lewis : *Speak*, *Know* et *No Choice About the Terminology*, représentent toutes des expérimentations à caractère sémiotique. La relation au signe est de plus en plus poussée et l'implication du lecteur à *toucher* le signe s'accroît. Ainsi, dans *No Choice About the Terminology* ^[fig5], le défilé incessant des mots crée un *rythme graphique*, qui ne peut être stoppé que par la main du lecteur, autrement dit en touchant l'écran. Dans les œuvres cinétiques, les poèmes sont transformés sous les yeux du lecteur en raison du mouvement du texte qui propose de nouvelles significations au lecteur et crée de nouvelles formes.

[fig1] ↪ Saul Bass, générique de *La Mort aux trousses* (North by Northwest), film américain réalisé par Alfred Hitchcock, sorti en 1959.



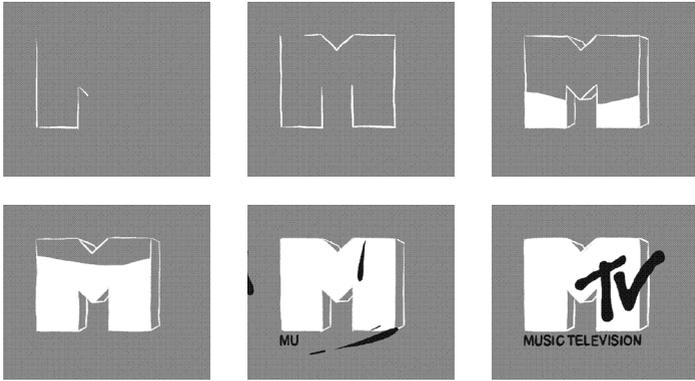
[fig2] ↪ Saul Bass, générique de *Autopsie d'un meurtre* (Anatomy of a Murder), film américain réalisé par Otto Preminger, sorti en 1959.



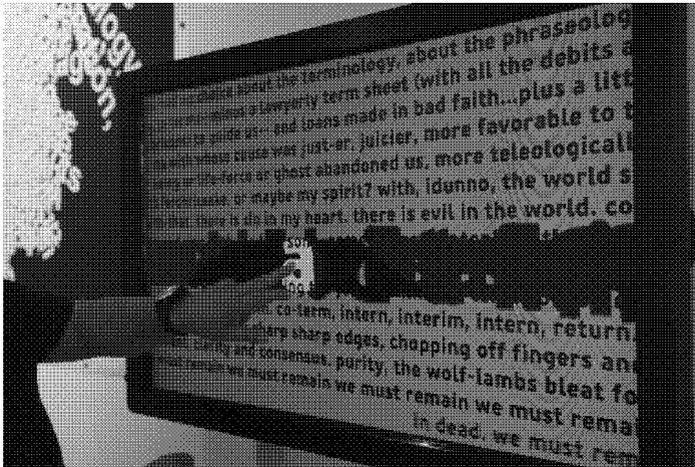
[fig3] ~ Film Scott Pilgrim vs. the World réalisé par Edgar Wright en 2010. Inspiré des comic et jeux vidéos, la typographie apparaît tout au long du film (<https://vimeo.com/136940986>)



[fig4] ~ animation du logo MTV



[fig5] ~ Installation No Choice About the Terminology Jason Edward Lewis, 2018



FICHE DE LECTURE

Alessandro Ludovico est un chercheur, un enseignant, un artiste et un éditeur italien qui crée en 1993 la revue *Neural* consacrée aux arts numériques pour laquelle il est rédacteur en chef. Il a publié et édité plusieurs livres et a donné des conférences dans le monde entier autour des questions de média.

Suite à ses recherches à la *Hogeschool* de Rotterdam, qu'il diffuse simultanément aussi bien par la voie imprimée que numérique, il publie en 2012 en anglais son ouvrage *Post-Digital Print : la mutation de l'édition depuis 1894*. Il applique avec cohérence ce qu'il cherche à montrer par ses écrits : le numérique et l'imprimé sont faits pour cohabiter, se compléter, se rencontrer et se dépasser. *Post-Digital Print* est réédité en 2014 par *Onomatopee*, puis publié par les éditions B42 en 2016 avec une traduction française de Marie-Mathilde Bortolotti.

1984 correspond à l'année de publication de *La Fin des livres* d'Octave Uzanne et Albert Robida dans lequel l'auteur s'inquiète de l'avenir du livre face aux nouvelles technologies d'alors, à savoir le *kinétoscope* et le *phonographe*. À partir de là, Alessandro Ludovico analyse les éditions alternatives qui ont vu le jour et retrace une chronologie de l'édition à travers six chapitres. Il dresse un horizon du champ de l'édition en conservant une vision en lien avec le numérique.

Le premier chapitre de *Post-Digital Print* analyse la supposée « mort du papier » avec sept illustrations de ses propos. Le second chapitre montre comment les évolutions technologiques du vingtième siècle développent l'édition alternative. Le troisième chapitre étudie comment le numérique transforme le papier. Le quatrième chapitre relate les initiatives d'édition numérique sous différentes formes. Le cinquième chapitre est consacré à la question de l'archivage. Le sixième et dernier chapitre aborde le réseau comme source de transformation de l'édition.

*Le réseau serait-il
la solution pour
aller plus loin qu'une
cohabitation entre
papier et numérique
et aller vers
une hybridation ?*

*Post-digital print : la mutation
de l'édition depuis 1894*
d'Alessandro Ludovico

Les six chapitres

1 / *La mort du papier (qui n'a jamais eu lieu)*

Alessandro Ludovico analyse comment l'histoire des media influence le livre. Il montre que les évolutions transforment le texte imprimé sans mettre fin à son existence comme il était souvent supposé avec l'arrivée d'Internet. Selon lui ce sont l'hypertexte, Internet et la mise en réseau des acteurs du texte qui peuvent réellement bouleverser l'imprimé, tout en relevant des limites d'usage.

2 / *Une histoire de l'édition alternative illustrant l'évolution de l'impression*

Alessandro Ludovico observe les transformations des techniques d'impression, il intervient, par exemple, à propos du miméographe, de la photocopie, l'offset. Il explore en parallèle de multiples propositions de publication avant-gardistes en citant des mouvements tels que le futurisme italien, le dadaïsme ou le fanzine punk qui s'approprient très rapidement les technologies de reproduction dans un but d'expérimentation des formes graphiques inexplorées. L'édition alternative représente un vaste champ d'expérimentation autour de l'impression qui amène petit à petit au multimédia et à Internet.

3 / *La mutation du papier : papier matériel en des temps immatériels*

D'après l'auteur les mutations de l'éditions ont été le plus conséquentes dans un certain type d'« *objets imprimés* »^{p. 78} : les journaux et les magazines. Il s'agit de changements influencés l'utilisation d'Internet dans lesquels l'éditeur est progressivement remis en cause par l'apparition grandissante de contenus personnalisés. Les mutations sont de l'ordre de l'« *unité atomique* »^{p. 67},

le format évolue. Ce qui caractérise l'édition en ligne c'est la facilité d'accès et la rapidité pour produire et diffuser simplement. Les années 2000 tentent à la travers l'impression à la demande d'appliquer ces évolutions tirées de l'édition numérique à l'édition imprimée.

Les magazines veulent augmenter leur visibilité en réintroduisant le « *geste éditorial* »^{p.75}, mais l'« *automatisation totale* »^{p.91} de la publication affirme que l'impression et le numérique vont de paire.

4 / La fin du papier : quelque chose peut-il réellement remplacer le document imprimé ?

La question du livre numérique est abordée d'un point de vue marketing également. L'enjeu d'une telle transformation de la lecture voit le jour dans une optique de partage qui caractérise toujours le web. Une nouvelle forme de lecture émerge ainsi à travers la liseuse électronique qui est décrite comme un dispositif de lecture tourné vers la facilité de manipulation et justement le partage. Il est aussi question d'une démarche marketing avec un but marchand. Par ce « *reformatage* »^{p. 110} du texte, le design graphique et ses enjeux sont impliqués : la forme du texte est transformée et l'interface de lecture transposée dans un nouvel espace qui reproduit le livre imprimé tout en s'en détachant. Le livre imprimé subit, par conséquent et sans surprise, une mutation de son statut, il devient « *rare* » et « *précieux* »^{p. 121} dans la mesure où il va s'approprier des qualités qui le mettent en avant par rapport au numérique qui aura du mal à les reproduire. Le numérique permet de diffuser les productions imprimées sans oublier de mentionner les possibles limites. La dématérialisation a un coût écologique et les interfaces numériques ne sont pas aussi confortables que les objets imprimés. Tout au long de l'ouvrage, la dualité entre imprimé et numérique est révélée dans le but d'amener à la suite, ce qui intéresse davantage l'auteur est de montrer comment cette dualité n'est pas une simple cohabitation mais une véritable possibilité de dépassement.

5 / Archives distribuées : contenu papier appartenant au passé, contenu papier pour l'avenir

La numérisation des écrits imprimés publiés par le passé est, aussi bien que l'apparition des livres numériques, une occasion mercantile de taille. Elle est conduite par des entreprises privées dont le but est financier. Google Books est difficilement détrônable, avec les publicités présentes sur les contenus et les droits relatifs aux publications, des archives libres à tous peuvent difficilement voir le jour. D'autres initiatives de numérisation sont intéressantes à exploiter en confrontation avec le papier, c'est le cas du format *PDF* par exemple, ou d'autres techniques de reconnaissance des caractères. Pour Alessandro Ludovico le défaut des « *petits éditeurs* » est d'avoir considéré le web comme un vecteur commercial, et non comme l'occasion de repenser une diffusion culturelle ou une nouvelle démarche de visibilité de leurs activités, deux options bien plus riches justement permises par un dépassement de la simple numérisation. Ce cinquième chapitre se clôt sur le concept de *scrapbooking* qui, à l'ère numérique, est la possibilité de constituer des archives éditorialisées et pérennes. Un élément clé permet d'envisager cela : le réseau.

6 / Le réseau transforme la culture et l'édition

Alessandro Ludovico observe les transformations des techniques d'impression, il intervient, par exemple, à propos du *miméographe*, de la *photocopie*, *l'offset*. Il explore en parallèle de multiples propositions de publication avant-gardistes en citant des mouvements tels que le *futurisme italien*, le *dadaïsme* ou le *fanzine punk* qui s'approprient très rapidement les technologies de reproduction dans un but d'expérimentation des formes graphiques inexplorées. L'édition alternative représente un vaste champ d'expérimentation autour de l'impression qui amène petit à petit au multimédia et à Internet.

Dans la conclusion de son ouvrage Alessandro Ludovico revient sur l'évolution des médias, et il note que la situation de l'imprimé est bien distincte de celles de la musique ou de la vidéo : « *L'impression, néanmoins, est un cas très différent, puisque le médium – la page imprimée – est plus qu'un simple vecteur de matériel destiné à être montré sur un système d'affichage distinct ; c'est aussi le système d'affichage lui-même.* »^{p. 175} Ainsi, passer au numérique impose une modification de nos usages et de notre rapport avec le livre. L'hybridation serait le moyen de dépasser ce qui se limite à des nouveaux modes de lecture ou de consommation, pour atteindre un niveau « *processuel* » : le développement de nouvelles formes artistiques, des incidences sur l'environnement social et politique, etc.

L'« *impression postnumérique* », concept clé de ce livre, serait donc la combinaison de plusieurs éléments : depuis le modèle de la souscription via Internet jusqu'à l'hybridation de l'imprimé et du numérique en passant par l'utilisation d'un ordinateur pour concevoir et produire les objets imprimés et numériques. Citons quelques exemples utilisés par Alessandro Ludovico. Cory Doctorow propose des formats numériques gratuits (PDF, EPUB ou audio) et imagine plusieurs formes de livres imprimés – du format poche imprimé à la demande via la plate-forme *Lulu.com* à la version plus luxueuse fabriquée par des artisans du livre en nombre limité –, et des façons originales d'y accéder. Le livre numérique peut devenir un produit d'appel, gratuit, pour déclencher des ventes de livres imprimés. Le projet de Tim Devin d'impression de courriers électroniques distribués sur des pare-brise de voitures dans différentes villes des États-Unis est un exemple de la matérialisation d'objets numériques : un simple mail peut retrouver une figure d'autorité dès qu'il y a impression. Enfin, certaines publications imprimées ont évolué vers le numérique, c'est le cas de *Boing Boing* : ce fanzine (imprimé) connaît un succès important à la fin des années 1980 avant de cesser sa publication faute de distributeur ; une version web est alors créée quelques années plus tard, considérée comme un véritable pionnier du phénomène des blogs.

Post-Digital Print se referme sur la condition de cette hybridation : pour Alessandro Ludovico la métamorphose de l'édition est possible par le dépassement de toute « affiliation idéologique »^{p. 180} *liée aux médias imprimés ou numériques.*

Conclusion

*Achevé d'imprimer à l'imprimerie
Corep Marseille Canebière
en février 2021.*

CARACTÈRES TYPOGRAPHIQUES
*IBM Plex, Bold Monday
Erotique, Zetafonts
Mondwest, PangramPangram*

