

Complément au module pédagogique – axe I

Annexe typographie

(Louise DANA – Master MEME Lyon 2)

Au niveau de la façon dont l'information est délivrée, une première remarque : on constate qu'il se n'agit pas de la même police pour acteurs et titres.

Deux conséquences :

1°) la typo du nom des acteurs est différente pour l'équilibre esthétique et pour qu'on les distingue du reste.

2°) la typo du titre est celle qui est vraiment mise en valeur :

- la visibilité de la couleur est liée à 2 critères importants : l'intensité (les couleurs pures du spectre ont la plus forte intensité), le contraste qu'elle crée avec d'autres couleurs et la masse (ici, on ajoute un fond uni et chromatiques opposé)
- plus un titre est gros plus il constitue un objet à voir plutôt qu'un objet à lire.

Ici, GATTACA est le mot-clef important : l'action se déroule au centre Gattaca qui fait lui-même référence aux quatre nucléotides de l'ADN : Guanine, Cytosine, Adénine, Thymine. CF. le titre en VO.

Le titre donne la clef de lecture du film + toujours présent (les lettres qu'on retrouve à chaque contrôle d'identité dans le film, et qui rappelle encore et toujours la discrimination des gènes).

1. La police utilisée.

En se reportant à la classification *Vox-Atypi*, on peut déjà dire qu'il s'agit d'une typo romaine (caractères sont droits, par opposition à l'italique où les caractères sont inclinés vers la droite : permet une meilleure lisibilité), maigre et capitale (en opposition avec la partie *Bienvenue à* -> donc toujours l'accent mis sur Gattaca).

En allant plus loin, on admet qu'il s'agit d'une police de caractères linéale (appartient à la famille des caractères modernes, en opposition avec les classiques et calligraphiques). Cette famille typographique s'est développée après la Première Guerre mondiale dans un contexte de banalisation des imprimés publicitaires (affiches, catalogues), et de recherche du Bauhaus au début des années 1920 => **les travaux des artistes du Bauhaus bannissent tout esthétisme et tendent vers le fonctionnalisme, mélangeant architecture et typographie qu'ils traitèrent de la même manière en adoptant des modèles qui leur semblaient dénués de caractéristiques culturelles.**

-> la famille des « linéales » était à la base employée pour les affiches publicitaires et n'existait qu'en capitale. Les polices issues de cette famille ont pour caractéristique principale la sobriété : elles étaient directes et simples, donc très lisibles.

a) sans empattements (ou sans serif).

Au cours du 19^e siècle, la capitale sans empattement devint le signe distinctif d'un nouveau vocabulaire graphique de titrage. Les formes sobres adoptées par cette famille devinrent symboliques de l'abandon des références historiques (enluminures, etc..)

b) police géométrique : police construite à partir de cercles, de rectangles et de formes géométriques simples.

Ces formes sont répétées dans plusieurs lettres ou symboles. Elles ont généralement très peu de contrastes entre plein et délié.

NB : ici, ce sont des formes droites plutôt que des formes arrondies (en communication, on privilégie l'oeil et les courbes pour cibler un public féminin).

c) police à espacement fixe : les caractères occupent chacun la même quantité d'espace horizontal.

Les polices à espacement fixe sont habituelles sur les machines à écrire et pour la composition de code informatique. En effet, elles étaient largement utilisées dans les premiers ordinateurs et terminaux informatiques, dont les capacités graphiques étaient souvent extrêmement limitées. La mise en œuvre matérielle a été simplifiée en utilisant un mode texte dans lequel la disposition de l'écran a été traitée comme une grille régulière de mosaïques, chacune pouvant être configurée pour afficher un caractère en l'indexant dans la map de caractères du matériel.

NB : la reconnaissance optique de caractères offre une meilleure précision avec les polices à espacement unique. Les exemples sont OCR-A et OCR-B.

2. Des analogies :

- *OCR* :

La typographie ressemble beaucoup à une OCR : c'était les premières typographies qui étaient conçues pour pouvoir être lues à la fois par un ordinateur et par un humain (c'est pour ça qu'elle a des angles louches)-> on retrouve la thématique des ordinateurs/moniteurs de surveillance, de la programmation pour l'identification, de la machinerie, etc.. les thèmes de SF.

Caractérisée par l'utilisation de traits simples et épais pour former des caractères reconnaissables + espacement fixe.

- *Eurostile* :

La typo Eurostile fait suite au Microgramma, dessiné en 1952 par Aldo Novarese, en y introduisant les minuscules.

L'idée première était dessiner un alphabet reflétant les avancées technologiques et le design mobilier qui fait une entrée en force dans les foyers et le paysage urbain de ce début des années 1950.

C'est pour cela qu'on retrouve la constante du rectangle aux lignes et aux coins arrondis (que l'on retrouve dans l'omniprésente télévision, dans les hublots des avions, et jusque dans l'architecture moderne de Le Corbusier).

Ainsi, cette typographie a plusieurs connotations évidentes : les **années 1960** et **1970** et la **technologie** et **l'architecture**, la conquête de **l'espace**, la **science-fiction**.

Ce qui est intéressant, c'est de noter que cette typo apparait dans de très nombreux films de SF (sous sa forme Bold Extended, mais aussi Regular Extended).

C'est presque devenue une constante, au point que la typo en elle-même soit plus significative qu'un carton annonçant le contexte spatio-temporelle de la diégèse.

3. La construction d'un imaginaire collectif.

Pour aller plus loin : les recherches de Dave Addey (référence bibliographique : *Typeset in the Future: Typography and Design in Science Fiction Movies*).

Via ses analyses, il recense 6 règles à suivre pour obtenir ce qu'il qualifie de typographie futuriste idéale :

- 1) Utiliser l'italique.
- 2) Arrondir les angles (on retrouve l'esthétique d'Eurostile)
- 3) Biseauter les bords.
- 4) Fusionner quelques lettres entre elles.
- 5) Supprimer des portions du texte, de façon assez arbitraire.
- 6) Ajouter une texture au rendu final (l'idéal, c'est une texture métallique brute + un éclairage bleuté, cf. *Blade Runner*)

Ce qui est intéressant, c'est qu'ici, la typographie participe à la construction de codes, d'un imaginaire collectif sur la SF, et qu'on assimile et intériorise sans en avoir forcément conscience. Mais pour nous, elle devient une référence : cette typo est « typée » SF et tout ce qui en découle. On identifie un genre à sa typographie.