



Wood type puzzle

ludocube.fr/woodtypepuzzle

La forme des lettres a toujours été définie par des contraintes techniques. Plume, caractère en bois, en plomb, machine à écrire, ordinateur ont formaté la lettre. À toutes les époques, une typographie se crée par l'assemblage de formes définies en fonction de son mode de création, son utilisation et sa diffusion. Du délié de la plume au pixel de l'écran, ce sont ces formes de bases que ce projet découpe.

Mon travail a commencé par l'étude des typographies les plus représentatives des différentes familles. De chaque police, j'ai essayé d'extraire les formes récurrentes que l'on peut retrouver sur plusieurs lettres. J'ai réduit chaque typographie à quelques modules, quelques bouts de lettre qui en s'assemblant reforment l'alphabet.

En sélectionnant 10 formes parmi toutes celles obtenues, je représente d'abord les différentes familles retraçant l'évolution de la typographie. Ensuite, j'expose tous les éléments qui font la structure de la lettre et qui donnent le plus de possibilités de création durant le jeu.

Pour des raisons de coût de fabrication et de diffusion, j'ai choisi de concevoir une application numérique pour permettre à chacun de manipuler le jeu via internet. Grâce aux possibilités de ce nouveau support, il est possible d'enregistrer les lettres créées et de sauvegarder sa typographie dans une typotheque partagée par tous les utilisateurs. L'interface numérique permet aussi de mettre en avant l'aspect pédagogique du projet.

Du jouet au cours d'histoire, de la main à l'écran, de l'enfant à l'adulte, wood type puzzle veut faire vivre la typographie.

Louis Rigaud
51 rue de Gergovie
75014 Paris
06 60 53 59 69
louisrigaud@gmail.com
ludocube.fr



Le tracé des manuales.

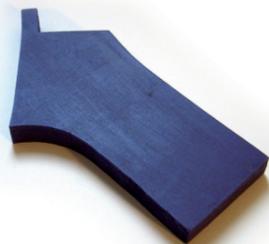


Cette forme est tracée à la plume.
La forme de cet outil crée des pleins et des déliés.

Les lettres tracées à la main sont appelées « Manuales ».

Cette forme, qui amorce le tracé de la lettre s'appelle une « attaque ».

La terminaison des gothiques.



Apparues au moyen-âge, ces lettres sont appelées « Gothiques ».

Les caractères de Gutenberg, inventeur de l'imprimerie en Europe, font partie de cette famille.

L'empattement des humanes.

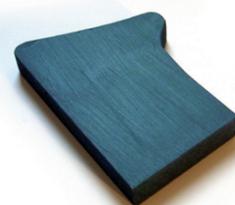


Peu après la naissance de l'imprimerie, apparaissent en Italie les « Humanes ».

Elles sont inspirées de l'écriture humaniste en usage à cette époque.

Cette forme est un « empattement ». Elle pose la lettre et aide la lecture.

L'attaque des garaldes.



Les « Garaldes » prennent de la distance avec l'écriture manuscrite.

Leurs formes sont plus régulières et plus contrastées.

La finesse des didones.



Les progrès de l'imprimerie permettent d'affiner les formes. On voit apparaître des lignes horizontales très fines au côté de verticales très large.

Ces lettres au fort contraste s'appellent des « Didones ».

Cette forme est un « empattement », une ligne qui pose la lettre et aide la lecture.

L'épaisseur des mécanes



Au cours du XIXe siècle, à l'ère de la révolution industrielle, la lettre devient plus grasse, plus imposante. Elle est désormais utilisée dans l'affiche et la réclame.

Les lettres ont une forte épaisseur, dans un souci de forte visibilité.

Cette forme constitue le corps de la lettre, on l'appelle le « fût ».

La courbe des linéales géométriques.



Au début du XXe siècle, la lettre se simplifie au maximum. C'est la fonction avant la forme.

Les pleins et les déliés disparaissent. Ces lettres sont appelées « Linéales géométriques ».

La correction optique.



Les corrections optiques anticipent les défauts d'impression et les déformations.

Les courbes sont affinées au niveau des jonctions avec les droites.

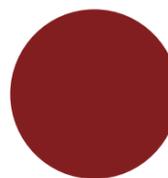
Le pixel des bitmaps.



Avec l'apparition de l'informatique, la lettre n'est plus faite de métal mais de pixels.

Les typographies classiques sont numérisées et des typographes jouent avec la contrainte du pixel pour créer des lettres « Bitmap ».

Le point final !



Le rond, forme élémentaire, point sur le « i » ou pont final !