

ANALYSER UN OBJET GRAPHIQUE //

C'EST LA COMPRENDRE : SAVOIR COMMENT IL EST CONSTRUIT (LE DÉNOTÉ) ET COMPRENDRE SON SENS (LE CONNOTÉ)

LE DÉNOTÉ = CE QUE L'ON VOIT

FAIRE L'INVENTAIRE LE PLUS OBJECTIVEMENT POSSIBLE DES COMPOSANTS DE L'OBJET GRAPHIQUE SANS L'INTERPRÉTER

1_ QUOI? = CE QUE C'EST > SOUS FORME DETEXTE //

1.1_ médias	1.2_ catégorie de design	1.3_ type d'objet graphique		
médias imprimés	design de message	pictogramme // affiche // flyer // signalétique // ...		
	design d'identité	logotype // charte graphique // identité visuelle // packaging // ...		
	design d'édition	livre // magazine // programme // catalogue // ...		
	design graphique d'espace & volume	PLV // stand // architecture promotionnelle // ...		
médias numériques	web design	site web (site vitrine, catalogue, d'information, marchand, institutionnel, personnel, communautaire, intranet)		
	design d'interaction	livre interactif // application interactive (tablette & smartphone) // ...		
	motion design	publicité vidéo // habillage graphique // générique // clips // ...		
	design sonore	logo sonore // charte sonore // ambiance sonore // ...		
médias imprimés	1.4_ support(s)	1.5_ format(s)	1.6_ dimensions	1.7_ technique(s)
	papier (lequel?, grammage, mat/brillant?) // carton // plastique // bois // métal // véhicule // ...	à la française // à l'italienne // carré // ...	largueur x hauteur (x profondeur) en mm	impression Offset // impression numérique // lithographie // sérigraphie // héliogravure // flocage // découpe laser // ...
	ordinateur // tablette // smartphone // télévision // cinéma // PLV interactive	à la française // à l'italienne // les deux // carré	largeur x hauteur en px	en ligne // en local // contenu téléchargeable (applis) // ...
	1.8_ titre(s) titre complet de l'œuvre (+ traduction si nécessaire)		1.9_ contenu(s) = ce qui est représenté (si figuratif) personnage(s) // objet(s) // lieu(x) // texte(s) // signe(s) // ...	

2_ QUI? = QUEL(S) AUTEUR(S) > SOUS FORME DETEXTE //

2.1_ auteur(s) Prénom(s) // Nom(s) // date(s) de naissance // date(s) de mort	2.2_ rayonnement métier (graphiste, directeur artistique, motion designer, artiste, étudiant, ...) // agence // mouvement artistique // mouvement graphique // ...
---	--

3_ QUAND? = QUELLE(S) DATE(S) > SOUS FORME DETEXTE //

3.1_ date(s) année(s) de création	3.2_ période(s) période historique (Moyen-Âge, Renaissance, Industrialisation, ...) // période artistique (Art Nouveau, Futurisme, Constructivisme, Modernisme, Pop Art, Post-Modernisme, création contemporaine, ...)
---	--

4_ POUR QUI? = QUEL(S) DESTINATAIRE(S) & QUELLE(S) CIBLE(S) > SOUS FORME DETEXTE

4.1_ destinataire(s) = celui qui commande entreprise // institution // organisation // événement // produit // marque // ...	4.2_ cible(s) = celui à qui ça s'adresse public // Catégorie Socio-Professionnelle (CSP) // classe d'âge // sexe // ...
--	---

5_ COMMENT? = ÉLÉMENTS CONSTITUTIFS > SOUS FORME DE CROQUIS ANNOTÉS

5.1_ couleur(s)

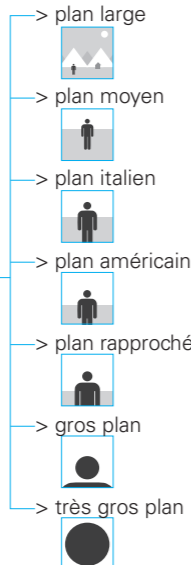
- noir & blanc // valeurs de gris
- primaires // secondaires // tertiaires
- chaudes // froides
- vive // lumineuse // terne // pastel // rabattue // camaïeu ...
- en aplat // en dégradé // tramée(s) ...

5.2_ forme(s)

- géométriques
- souples // rigides
- fermées // ouvertes ...

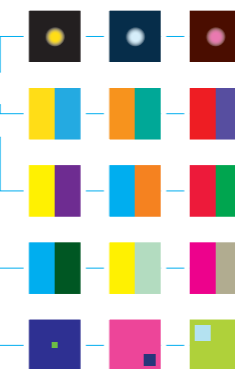
5.3_ visuel(s)

- type(s) de visuel(s)
 - > photographie
 - > illustration (peinture, collage, gravure, dessin, illustration, picto, logo, ...)
 - > photomontage ...
- plan(s) de l'image
 - > premier plan
 - > second plan ...
- type(s) de plan(s) = prise(s) de vue
 - > plan américain
 - > plan rapproché
 - > gros plan
 - > très gros plan
- angle(s) de vue vertical
 - > à hauteur d'œil
 - > en plongée
 - > en contre-plongée
- angle(s) de vue horizontal
 - > de face, de profil, de 3/4, de dos
- cadrage
 - > centré, décentré, oblique
 - > plein-cadre ou hors-champ

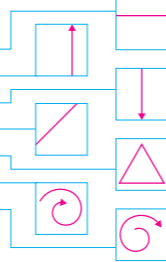


5.6_ composition(s) & hiérarchisation

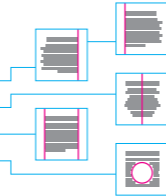
- contraste clair/obscur = opposition entre valeurs claires et sombres
- contraste chaud/froid = opposition entre couleurs chaudes et froides
- contraste de complémentaires = opposition entre 2 couleurs complémentaires
- contraste de qualité = opposition entre une couleur vive (ou pure) et une couleur terne (ou rompue)
- contraste de quantité = opposition entre une grande surface et une petite surface de couleur
- forme(s) dominante(s) & secondaire(s)
- pleins/vides = déséquilibre // équilibre // limites // forme ou espace négatif // ...
- fond/formes = déséquilibre // équilibre // la forme devient le fond // le fond cache la forme // ...



- lignes de force
 - > horizontale
 - > verticale ascendante
 - > verticale descendante
 - > oblique
 - > triangulaire
 - > en spirale convergente
 - > en spirale divergente ...
- point(s) fort(s) ou point(s) d'accroche(s)
- pleins/vides
 - > équilibre ou déséquilibre
- lumière
 - > source(s) lumineuse(s) (naturelle ou artificielle(s))
 - > éclairage (gauche, droite, zénithal, à contre-jour, ...)
 - > lumière douce (ombres peu visibles)
 - > lumière dure (ombres très marquées)

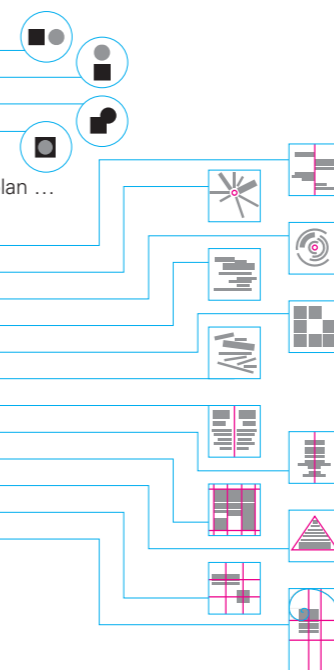


- axe(s) de composition
- composition des blocs-texte
 - > texte appuyé (à droite ou à gauche)
 - > texte centré
 - > texte justifié
 - > texte en habillage
- hiérarchisation typographique
 - > texte principal (titre, événement, lieu, ...)
 - > texte secondaire (sous-titre, événement, lieu, discours, article, ...)
 - > texte tertiaire (chapeau, intertitre, texte de labeur, accroche, ...)
 - > circuit de lecture



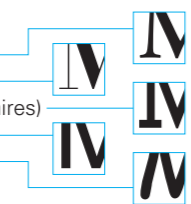
5.8_ composition texte(s)/visuel(s)

- type(s) d'agencement(s)
 - > juxtaposition
 - > superposition
 - > fusion
 - > imbrication
- plans
 - > premier plan // second plan ...
- système(s) de composition
 - > axial
 - > radial
 - > circulaire
 - > en strates
 - > modulaire
 - > aléatoire
 - > symétrique
 - > centré
 - > à grille
 - > triangulaire
 - > règle des tiers
 - > nombre d'or
- ligne(s) de force
 - > horizontale
 - > verticale ascendante
 - > verticale descendante
 - > oblique ...
- circuit de lecture
 - > point(s) fort(s) ou point(s) d'accroche
 - > circulation du regard
- rythme(s)
 - > régulier/irrégulier
 - > accélération/décélération
 - > syncope
 - > rapide/lent
 - > saccadé
 - > calage sur l'audio (motion design)



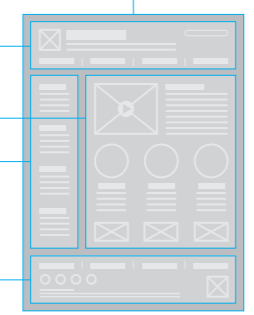
5.4_ typographie(s)

- combien de typographie(s) ?
- famille(s) typographique(s)
 - > Elzéviens (empattements triangulaires)
 - > Didots (empattements filiformes)
 - > Égyptiennes (empattements rectangulaires)
 - > Antiques (sans empattements)
 - > Fantaisie (scripts & autres formes)
- nom(s) de la (des) typographie(s)
- corps, style(s), graisse(s)
- couleur(s)



5.5_ zone(s) [web design + design d'interaction]

- body (corps du document html)
 - > image(s) (motif, photo, vidéo, ...)
- header (bandeau d'en-tête)
 - > texte
 - > navigation (texte(s), menu déroulant, zone de saisie, ...)
 - > image(s) (logo, photo, vidéo, animation, ...)
- section (zone principale)
 - > texte
 - > billets d'informations
 - > zone de saisie
 - > image(s) ...
- aside (zone secondaire)
 - > texte
 - > zone de saisie
 - > catégories
 - > liens externes ...
- footer (bandeau de pied de page)
 - > texte (coordonnées, copyright, mentions légales, ...)
 - > boutons (réseaux sociaux, ...) ...



5.7_ ergonomie

- [packaging]
 - affordance (capacité d'un système à suggérer sa propre utilisation)
 - > très bonne
 - > bonne
 - > moyenne
 - > mauvaise
 - prise en main & manipulations
 - > intuitive
 - > complexe
 - > difficile
 - > incompréhensible
- [web design + design d'interaction]
 - affordance (capacité d'un système à suggérer sa propre utilisation)
 - > très bonne
 - > bonne
 - > moyenne
 - > mauvaise
 - navigation (déplacements dans la page ou entre les pages du site)
 - > intuitive
 - > complexe
 - > difficile
 - > incompréhensible
 - comportement des éléments de navigation (scrollbars, barre de chargement, boutons, ...)
 - > clair
 - > intuitif
 - > complexe
 - > efficace
 - > difficile
 - > incompréhensible

5.9_ audio

- [web design + design d'interaction + motion design]
 - genre musical
 - > classique
 - > blues
 - > rock
 - > pop
 - > électro
 - > ...
 - tempo (vitesse de la musique)
 - > rapide/lent
 - > accelerando (accélération)
 - > rallentando (ralentissement)
 - rythme(s)
 - > pulsé
 - > lisse (pulsation non perceptible)
 - > motif(s) rythmique(s) récurrent(s)
 - structure (différentes parties du morceau)
 - > introduction
 - > thème
 - > transition(s)
 - > couplet
 - > refrain
 - > pont ...
 - impression produite
 - > agitée
 - > calme
 - > joyeuse
 - > triste
 - > légère
 - > majestueuse
 - > angoissante
 - > sombre
 - > ...
 - lien avec les visuels et la typographie
 - > adéquation
 - > décalage
 - > ...

LE CONNOTÉ = CE QUE L'ON COMPREND

INTERPRÉTER ET DONNER DU SENS AU DÉNOTÉ

1_ COULEUR(S) > SOUS FORME DE TEXTE

- symbolisme & signification (cf: tableau ANALYSER UNE ŒUVRE D'ART)
- contrastes (cf: ANALYSER UNE ŒUVRE D'ART)

2_ FORME(S) > SOUS FORME DE TEXTE

- symbolisme & signification (triangle = stabilité, ascension // cercle = mouvement, protection // carré = sérieux, ...)
- lien avec la thématique (adéquation // inadéquation)

3_ VISUEL(S) > SOUS FORME DE TEXTE

- INTERPRÉTER LE SENS EN S'APPUYANT SUR UNE DESCRIPTION
- type(s) de visuel(s)
 - > photographie = réalisme, exactitude, scientifique, ...
 - > peinture = interprétation, figuration, abstraction, ...
 - > photomontage = exagération, trucage, jeu, ...
 - plans
 - > le personnage isolé donne l'impression que ...
 - > le paysage de montagnes suggère ...
 - prise(s) de vue
 - > plan moyen = action globale
 - > plan rapproché = discussion
 - > plan am. = action du corps
 - > le gros plan = sentiments
 - angle(s) de vue
 - > face = discussion, ... // profil = distant, ... 3/4 = hautain, ...
 - > plongée = infériorité, démesure, ... // contre-plongée = supériorité, domination // à hauteur d'œil = égalité, ...
 - cadrage(s)
 - > le plein cadre confère de la stabilité au visuel
 - > le hors-champ donne du dynamisme au visuel

4_ TYPOGRAPHIE(S) > SOUS FORME DE TEXTE

- INTERPRÉTER LE SENS EN S'APPUYANT SUR UNE DESCRIPTION
- famille(s) typographique(s)
 - > Elzéviens = XVIIe s., classicisme, références à l'Antiquité Romaine, ...
 - > Didots = XVIIIe s., classicisme, références à l'Antiquité Grecque, ...
 - > Égyptiennes = XIXe s., classicisme, références à l'Antiquité, messages publicitaires chocs (réclames du XIXe s.), ...
 - > Antiques = milieu XXe s., modernité, simplicité, références au Style International, à l'école Suisse, au mouvement Moderne, ...
 - > Fantaisie = différent selon les références
 - Gothiques = Moyen-Âge, lourdeur, ...
 - Scripts = dynamisme, vitalité, ...
 - Pixel = contemporain, simplicité, ...
 - nom(s) de la (des) typographie(s)
 - > intentions de l'auteur
 - lien avec la thématique (adéquation // inadéquation)
 - corps
 - > grand = exagération, cris, volume sonore important, ...
 - > régulier = norme, parole, volume sonore agréable, ...
 - > petit = minimisation, chuchotement, volume sonore faible ...
 - style(s)
 - > style roman = stabilité
 - > style italique = dynamisme
 - graisse(s)
 - > light = finesse, légèreté, respiration, ...
 - > normal = norme, stabilité, ...
 - > bold = massivité, lourdeur, étouffement, ...
 - > black = grande massivité, lourdeur extrême, ...
 - couleur(s)
 - > symbolisme & signification (cf: ANALYSER UNE ŒUVRE D'ART)