

AFFICHE 1000 FEUILLES

SUJET

Conception de l'affiche pour le concours de lecture 1000 feuilles.

CONTEXTE

La lecture, une activité qui serait délaissée par les jeunes ? Rien n'est moins sûr, si l'on en juge par une étude réalisée par l'institut Ipsos pour le Centre national du livre (CNL) auprès d'un échantillon de 1500 jeunes âgés de 7 à 19 ans. Les résultats de cette enquête, qui ont été dévoilés le 28 juin 2016, permettent de dresser, à rebours des idées reçues déclinistes, un état des lieux précis et documenté de la lecture chez les jeunes. « Non seulement les jeunes lisent, mais ils aiment lire ! », se réjouit Vincent Monadé, président du Centre national du livre.

Pour en savoir plus :

<http://www.culturecommunication.gouv.fr/>

Le concours "1000 FEUILLES" créé en 2009 au sein du grand lycée Stéphane Hessel, a pour but d'amener le plus grand nombre de lycéens à lire. Pour cela, il vous est proposé de participer à ce concours qui consiste à lire cinq livres pré-sélectionnés, puis d'élire le meilleur après une brève présentation de l'ouvrage retenu.

BRIEF

On vous demande de créer une affiche qui invite les élèves à participer au concours "1000 feuilles". Elle donnera envie de pénétrer au cœur du monde de la lecture. Qu'elle soit poétique, lyrique, surréaliste, fantastique, énigmatique ou autre..., cette affiche interpellera le lycéen sur sa capacité à imaginer et à rêver un autre monde.

CAHIER DES CHARGES	DEMANDE : conception de l'affiche du «Concours 1000 feuilles 2019»
CLIENT	Grand lycée Stéphane Hessel de Toulouse
OBJECTIF	Découverte du monde de la lecture
MÉDIUM À RÉALISER	Affiche
CIBLE	Adolescents : les lycéens
AXE DE COMMUNICATION	Monde de l'imaginaire, du rêve...
COMPOSANTS DE L'ANIMATION	Textes : Concours 1000 feuilles 2019 Accroche : Et lisez-moi ! Date : Octobre 2019 Logo : Grand lycée Stéphane Hessel Visuel : à réaliser
CONTRAINTES TECHNIQUES	Format : A3 Impression en quadrichromie
DÉLAIS	1 mois environ

LES ÉTAPES DU PROJET

I/ ÉTAPES PRÉLIMINAIRES

1/ Lecture et compréhension du cahier des charges

2/ Recherches iconographiques : le monde du rêve, de l'imaginaire

Réunir la documentation visuelle dans les domaines du rêve et de l'imaginaire. Vous devez explorer le monde du rêve dans l'art (peinture, sculpture, architecture) et la publicité.

1/ Pour cela constituez une bibliothèque numérique de ressources iconographiques.

2/ Choisissez les documents les plus pertinents et collez-les sur votre analyse.

3/ Faites des relevés des composants plastiques qui enrichiront vos propositions d'illustrations pour l'affiche en les transposant dans l'univers de la lecture.

Pour cela, utilisez diverses techniques traditionnelles d'expression.

4/ Annotez les caractéristiques plastiques. Quels sont les visuels utilisés, comment sont-ils exploités (cadrage, couleurs, composition, organisation, formes, ligne, typographie, ...) ?

Présentez votre analyse sur un format 1/2 raisin à l'italienne.

II/ LE VISUEL

Il sera composé d'une image associée à une typographie

1/ Brainstorming sur le livre, la page, le volume, la lecture, ...

Le visuel de l'affiche fera référence à la diversité des lectures, la richesse et l'originalité des histoires.

Le monde de la lecture doit évoquer le rêve, l'évasion, l'imaginaire. Les composants plastiques peuvent exprimer de façon abstraite les rebondissements de l'histoire, les changements de lieux, l'enchaînement des chapitres, l'interrogation sur la suite de l'histoire, ...

2/ Travail selon un AXE créatif

Réalisez le visuel de l'affiche en utilisant les techniques traditionnelles (papier, photographie) et informatiques (numérisation, retouches, effets).

- Le papier

Le papier doit être exploité en lien direct avec le thème du livre. Les composants du livre seront pris en compte dans la démarche créative : la page, la couverture, les feuillets, la reliure, le signet, ... On explorera, par exemple, la diversité des couleurs, textures, découpes, ...

- Faites diverses expérimentations et essais d'assemblages en variant les techniques. Manipulez et recherchez les combinaisons qui répondront de manière pertinente au ton de la communication demandé : rêve et imaginaire, tout en utilisant la matière papier **en référence aux 1000 feuilles**.

- Pour chacune de vos recherches, développez en quelques lignes et grâce à la dénotation, la connotation qui s'en dégage.

- La typographie

Choisissez une police de caractère qui sera utilisée pour l'accroche. Créez un lien entre l'accroche «1000 feuilles» et le travail du papier. Les autres textes seront écrits en linéales.

Présentez vos recherches de visuels sur un format 1/2 raisin à l'italienne.

III/ LA MISE EN PAGE

1/ Recherches

Proposez deux crayonnés radicalement différents au format réduit homothétique de l'affiche afin de permettre au client de choisir.

Sélectionnez une des deux propositions et justifiez-la en utilisant un vocabulaire technique approprié.

Présentez vos recherches de mises en page sur un format 1/2 raisin à l'italienne.

2/ Finalisation de l'affiche

Scannez votre illustration puis faites votre exécution sur support informatique en hiérarchisant les divers éléments.

La maquette finalisée sera imprimée et coupée à vif pour la présentation au client.

IV/ PRÉSENTATION AU CLIENT

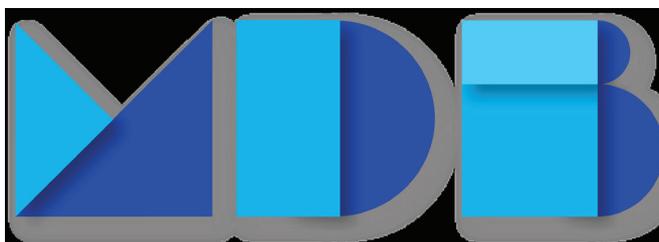
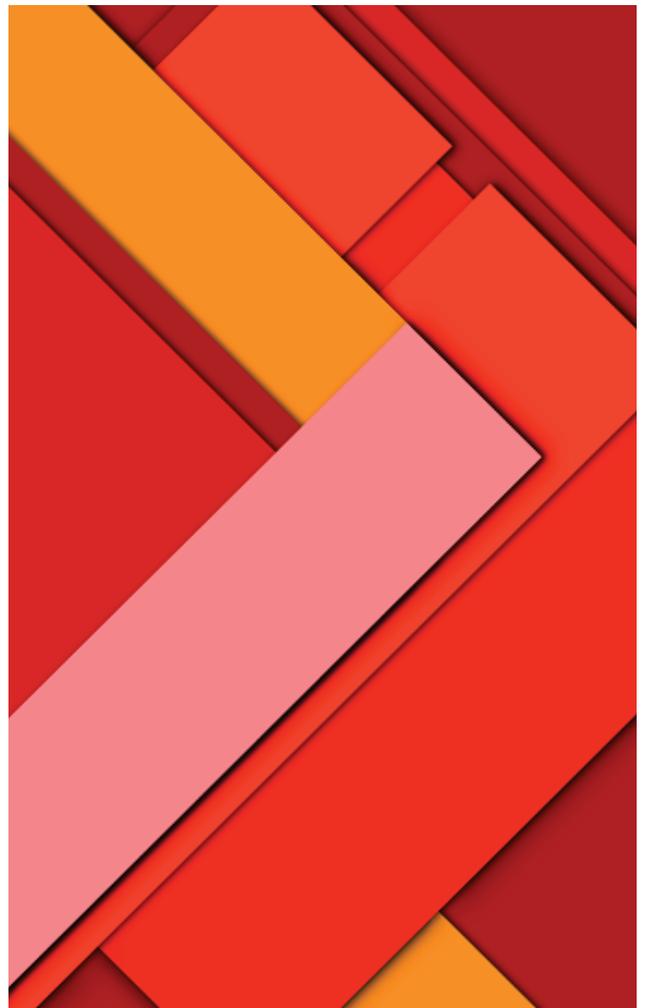
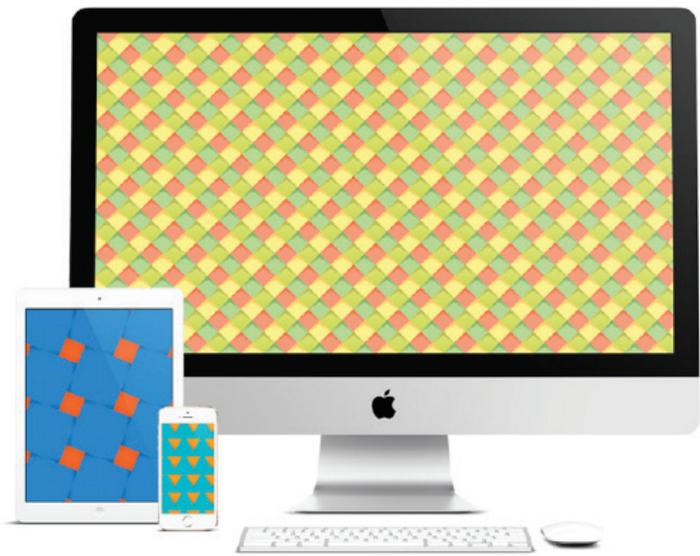
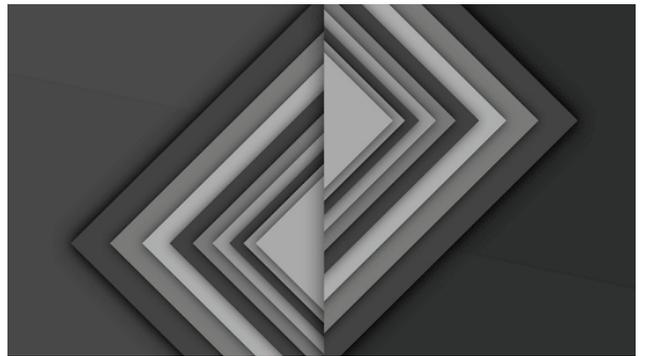
Préparez l'oral de votre argumentaire de façon claire et structurée.

PROJET DE COMMUNICATION VISUELLE PLURIMÉDIA

Ressources iconographiques : tendance design numérique

Classe 1CVP

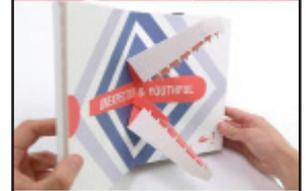
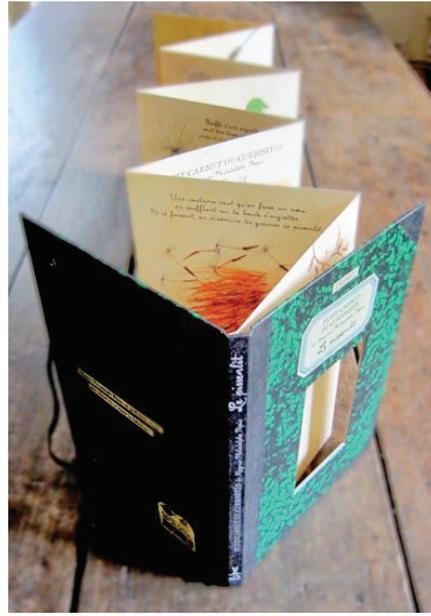
Le Material Design se traduit par l'utilisation d'animations et d'éléments en mouvement. Cette nouvelle tendance permet de mieux hiérarchiser son contenu à l'aide notamment de l'utilisation de jeux de volumes et d'ombres, moins présents sur les sites en Flat.



PROJET DE COMMUNICATION VISUELLE PLURIMÉDIA

Ressources iconographiques : le livre sous toutes ses formes

Classe 1CVP



PROJET DE COMMUNICATION VISUELLE PLURIMÉDIA

Ressources iconographiques : créations originales (livres, pages)

Classe 1CVP



PROJET DE COMMUNICATION VISUELLE PLURIMÉDIA

Ressources iconographiques : affiches de publicités

Classe 1CVP

