

Culture artistique : **pictogrammes “création avec les technologies numériques”**

Pictogrammes :

Tous les pictogrammes ont pour points communs la forme ainsi que le pictogramme d'un homme qui court. On retrouve alors un mélange entre les panneaux d'obligation du code de la route, et les logos d'issues de secours. Les “coureurs” ne sont jamais exactement identiques, cela donne une impression d'animation de course.

Le motion design est donc un homme dans un panneau rouge, tenant une perche, une caméra et portant un casque. Le rouge est une référence à la couleur des rideaux de théâtre, généralement rouge, mais également à la nappe du premier film en couleur (1901) d'Edward Turner (voir annexe). Les 3 trois accessoires montrent quel genre de matériel on peut apprendre à utiliser. Il était important de mettre une référence au travail de son, car le cinéma ne se limite pas aux images.

La création 3D est un simple pictogramme. Il représente un homme en 3D sur un panneau lui aussi en relief. Cette simplicité permet de montrer la base du travail en 3D, c'est-à-dire avec, au départ, des formes simples qui vont se lier entre elles. La couleur orange est utilisée pour rappeler le logiciel 'Blender', qui est le logiciel que nous apprenons à manipuler dans cette matière.

Le pictogramme de communication est celui qui attire le plus l'attention, car on peut le voir comme un double pictogramme. On y voit deux personnages se serrer la main tout en ayant une conversation. La forme de l'image représente 2 cercles qui commencent à fusionner. On retrouve tout ce qui fait la communication : savoir sortir de sa bulle (ici son cercle) pour parler avec les autres et trouver un terrain d'entente pour avancer. C'est la seule matière qui ne peut pas être représentée avec un seul personnage.

Le design graphique est en vert pour signifier la renaissance, car c'est une période importante dans le monde de l'art, mais également parce que c'est important de savoir se réinventer pour pouvoir créer. On retrouve du orange et du rose pour faire les tâches et les couleurs sur les pinceaux, car dans cette matière, on utilise souvent les ordinateurs et créer des choses en 3D, mais aussi, parce qu'il faut généralement expliquer notre travail, il y a donc un lien avec la communication. Le béret est, dans la culture, souvent porté par des artistes, cela donnait une touche artistique en plus.

La programmation est une matière qui demande beaucoup de patience et de travail sur soi, en particulier lorsque l'on passe beaucoup de temps sur une chose qui finit par ne pas fonctionner. Le pictogramme représente avec humour ce que chaque programmeur a un jour voulu faire au bout d'un certain temps de recherche et de travail qui n'aboutit à rien. Toute personne ayant déjà codé peut reconnaître la matière représentée. Toute la rage du personnage est en contraste avec la couleur du panneau, violet, qui représente l'intellect et la méditation. Le vrai programmeur est le panneau violet, le personnage est dans sa tête.

Le dernier pictogramme est bleu, souvent associé à la modernité, à la fraîcheur. Elle correspond donc totalement au Web. On peut voir, dans ce pictogramme, un personnage tapant dans une balle représentant un pictogramme connu d'Internet, tout en surfant sur une vague. Le personnage jouant avec la balle représente les personnes jonglant entre les différentes pages de leur site et onglet de leur navigateur. Bien sûr, la vague est une référence à l'expression 'surfer sur le web'.

Affiche :

Le fond de l'affiche est un dégradé de trois couleurs, qui sont chacune des mélanges de 2 couleurs de pictogramme. En haut, le bleu et violet de Web et Programmation, au milieu le rouge et rose de Motion design et Communication, et en bas l'orange et le vert de Création 3D et Design graphique. Le dégradé final représente un lever de soleil. Les différents pictogrammes sont reliés pour représenter des compétences que l'on peut débloquent, ici sous la forme d'une constellation, forme que l'on peut retrouver dans certains jeux (voir annexe). Ainsi, l'affiche donne bien le mélange entre le côté artistique, avec les couleurs vives et la rêverie incarnée par les étoiles, et le côté technologies numériques avec des pictogrammes simples, montrés en tant que compétences à acquérir, comme dans un jeu vidéo.

Annexe :

premier film en couleur



amélioration de compétence (genshin impact)

