



**Dossier de Présentation**

# SCROLLYTELLING

2ème année  
Bachelor Web et  
Communication visuelle  
ICAN

Souhil KEHLI  
Matthias PROENCA GONCALVES DA COSTA  
Emile RENAULT  
Julie LUBET

# INTRODUCTION

Le projet présenté s'appuie sur l'article "A Visual History of Typewriter Art from 1893 to Today", publié en 2014 sur le site The Marginalian par Maria Popova, une essayiste culturelle reconnue pour ses analyses croisées entre art, littérature et design. Cet article retrace l'histoire méconnue de l'art réalisé à la machine à écrire, une pratique artistique qui mêle texte et image depuis la fin du XIXe siècle. À travers des œuvres souvent réalisées avec une grande précision mécanique, ce médium explore des formes hybrides entre écriture et composition visuelle, offrant un pont entre tradition et modernité. Maria Popova,

par son travail, met en lumière cette esthétique singulière qui interroge la valeur artistique d'un outil ancien dans un contexte contemporain.

L'objectif de ce projet est de transposer cet article en une expérience de lecture interactive, pensée pour un usage mobile et basée sur le scrollytelling. Cette démarche vise à rendre accessible et attrayante une culture visuelle riche, mais peu connue, en proposant un contenu enrichi d'illustrations, vidéos et schémas exclusifs, tout en respectant les contraintes techniques liées à la navigation sur smartphone.

Le défi est de conjuguer esthétique, ergonomie et interaction pour offrir au public une immersion sensible dans cet univers artistique.

Ainsi, cette refonte numérique cherche à valoriser l'art à la machine à écrire en réinventant la manière dont le contenu est lu et exploré, transformant un récit statique en une expérience fluide, dynamique et visuellement stimulante.

# SOMMAIRE

## INTRODUCTION 2

## 1 PARTIE 1 - RECHERCHE & INSPIRATION 4

- 1.1 Moodboard général du projet 5
- 1.2 Références artistiques et visuelles 7
- 1.3 Analyse de projets en scrollytelling 8
- 1.4 Intention de recherche et positionnement du projet 8
- 1.5 Recherche & Benchmark 11

## 2 PARTIE 2 — IDENTITÉ VISUELLE 14

- 2.1 Concept créatif global 15
- 2.2 Recherches graphiques (formes, textures, styles) 15
- 2.3 Choix typographiques et justification 16
- 2.4 Sélection et traitement des visuels 17
- 2.5 Palette de couleurs et ambiance 19

## 3 PARTIE 3 — LECTURE SCROLLYTELLING 20

- 3.1 Wireframes et organisation des écrans 21
- 3.2 Parcours utilisateur (UX) 24
- 3.3 Structure et hiérarchisation du contenu 24
- 3.4 Animations et interactions liées au scroll 24

## 4 PARTIE 4 — PROTOTYPES INTERACTIFS 26

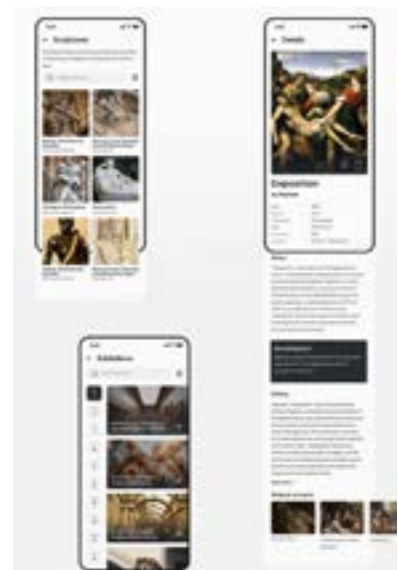
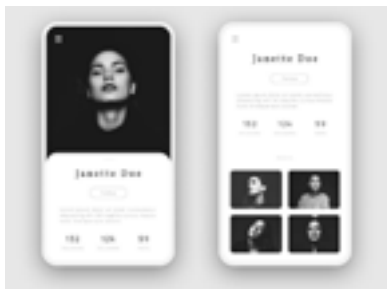
PARTIE 1

# **RECHERCHE & INSPIRATION**

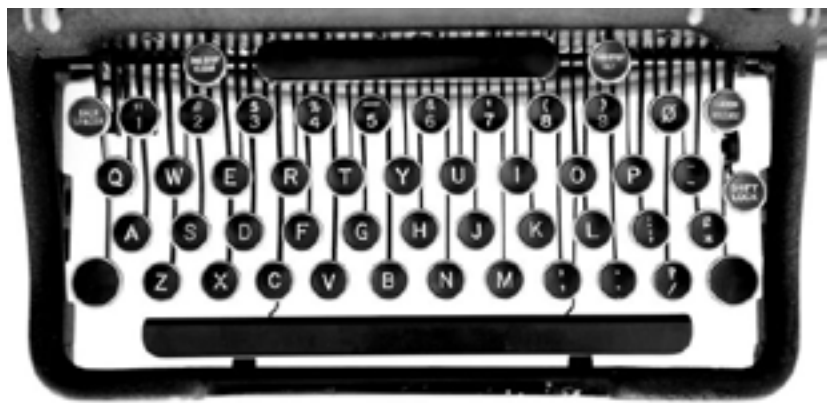
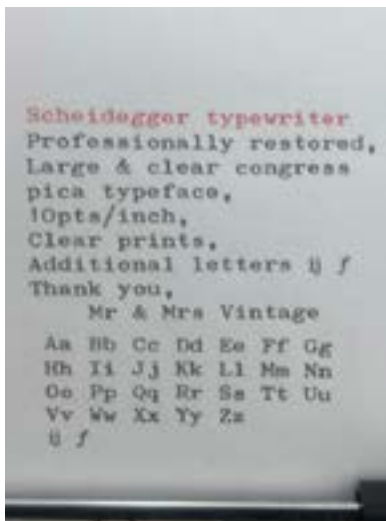
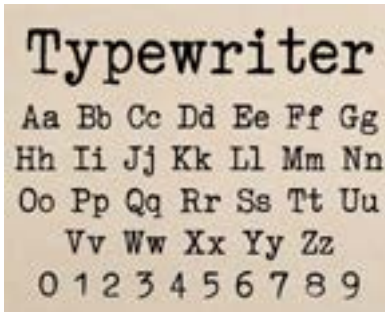
## 1.1 MOODBOARD GÉNÉRAL DU PROJET

Pour ancrer visuellement le projet, un moodboard a été constitué à partir de références visuelles liées à l'univers de la machine à écrire, du design typographique et de l'esthétique vintage. On y retrouve des textures de papier jauni, des motifs mécaniques (touches, barres de frappe, ruban encreur), ainsi que des compositions artistiques jouant avec les limites de la typographie traditionnelle.

Ce moodboard permet de définir l'ambiance graphique du site : une atmosphère à la fois nostalgique et contemporaine, où l'héritage mécanique est revisité à travers une mise en page dynamique et interactive. On souhaite également faire ressentir la matérialité de la machine à écrire à travers l'expérience.







## 1.2 RÉFÉRENCES ARTISTIQUES ET VISUELLES

Cette article s'inspire directement de plusieurs figures majeures de l'art à la machine à écrire, dont :

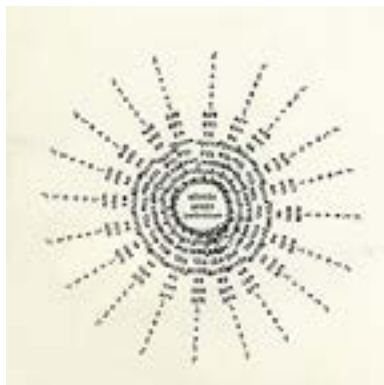
### **Flora Stacey,**

pionnière du genre, connue pour ses illustrations florales typographiées dès 1898.



### **Paul Smith,**

artiste contemporain handicapé ayant produit des chefs-d'œuvre de précision uniquement à la machine.



### **Keira Rathbone,**

artiste actuelle utilisant la machine à écrire comme pinceau, donnant vie à des portraits et paysages avec une expressivité surprenante.



## Mode & visuels contemporains

Le lookbook Quechua SS25 propose une esthétique minimaliste, centrée sur la texture, les ombres, un usage maîtrisé du noir et blanc ponctué de touches de couleur vive. Un bel exemple de composition épurée avec une touche de rusticité contemporaine

À cela s'ajoutent des références plus larges à des pratiques d'ASCII art, de poésie concrète et de graphisme expérimental, qui exploitent la contrainte du caractère pour générer de la forme.

## 1.3 ANALYSE DE PROJETS EN SCROLLYTELLING

Le choix du scrollytelling repose sur son efficacité à rythmer une narration visuelle tout en créant de l'interaction sans surcharge. Plusieurs projets ont servi de référence pour comprendre les possibilités offertes par cette modalité :

### "The Boat" (SBS Australia)

narration animée et sonore avec un scroll qui déclenche transitions, ambiances et éléments interactifs



### "Snow Fall" (New York Times)

pionnier du scrollytelling immersif, combinant texte, images, vidéo et animations contextuelles



### "The Lost Tablet and the Secret Documents" (BBC)

reportage interactif utilisant des cartes et images satellites animées au scroll, pour une exploration progressive et engageante du contenu



## 1.4 INTENTION DE RECHERCHE ET POSITIONNEMENT DU PROJET

L'intention est de transformer un récit statique en une expérience fluide, dynamique et immersive, où l'univers mécanique de la machine à écrire dialogue avec les codes de l'interface numérique contemporaine.

Pour cela, plusieurs principes d'interaction et de narration ont été imaginés :

Une arrivée sur le site via une animation immersive de machine à écrire, avec un choix de navigation initial entre lecture de l'article (descente) et découverte de la galerie d'œuvres (montée).

Une lecture rythmée par "l'effet typewriter" (animations de texte apparaissant lettre par lettre), accompagnées de bruitages de frappe, pour renforcer l'ambiance sensorielle.

Une barre de progression intégrée indiquant l'avancement dans le chapitre et facilitant la navigation transversale entre les sections.

Des transitions dynamiques entre les chapitres, évoquant le mouvement de la machine à écrire (glissement latéral accompagné de sons mécaniques).

Une galerie interactive accessible en haut de l'écran, simulant un "regard levé", où l'utilisateur explore les œuvres exposées comme dans le studio de l'artiste.

Ce positionnement permet de proposer un projet hybride, à la fois hommage patrimonial, expérience éditoriale et interface ludique, en cohérence avec l'esprit créatif et exploratoire de l'art à la machine à écrire.



Dans un second temps, pour confronter et mettre en pratique ces premières intuitions, chaque membre de l'équipe a réalisé une maquette individuelle à partir de l'article choisi. Ces maquettes avaient pour but de traduire librement, de manière visuelle et interactive, ce que l'article inspirait en termes de narration, de hiérarchie de contenu, de ton ou d'ambiance graphique.

Nous avons ensuite mis en commun nos propositions afin d'identifier les idées récurrentes, les intentions partagées, mais aussi les pistes plus singulières à creuser. Ce moment d'échange nous a permis de poser les premières bases d'un langage commun pour le projet, en sélectionnant les éléments les plus pertinents à réinvestir dans la suite du travail.





## 1.5 RECHERCHE & BENCHMARK

Afin de concevoir une expérience web à la fois immersive, lisible et en phase avec les codes de l'écriture numérique contemporaine, plusieurs sites et projets ont été analysés. L'objectif était d'identifier des principes de navigation, de mise en page et d'interactions inspirants et adaptés à l'univers de la machine à écrire.

### Widewalls — Typewriter Art

[widewalls.ch/magazine/typewriter-art](http://widewalls.ch/magazine/typewriter-art)

Ce site retrace l'histoire de l'art à la machine à écrire, à travers une approche éditoriale à la fois visuelle et informative.

#### Points à retenir :

Structurer la page avec alternance texte/image pour un bon rythme de lecture.

Intégrer des contenus interactifs (vidéo, animation) pour renforcer l'immersion.

#### Éléments pertinents :

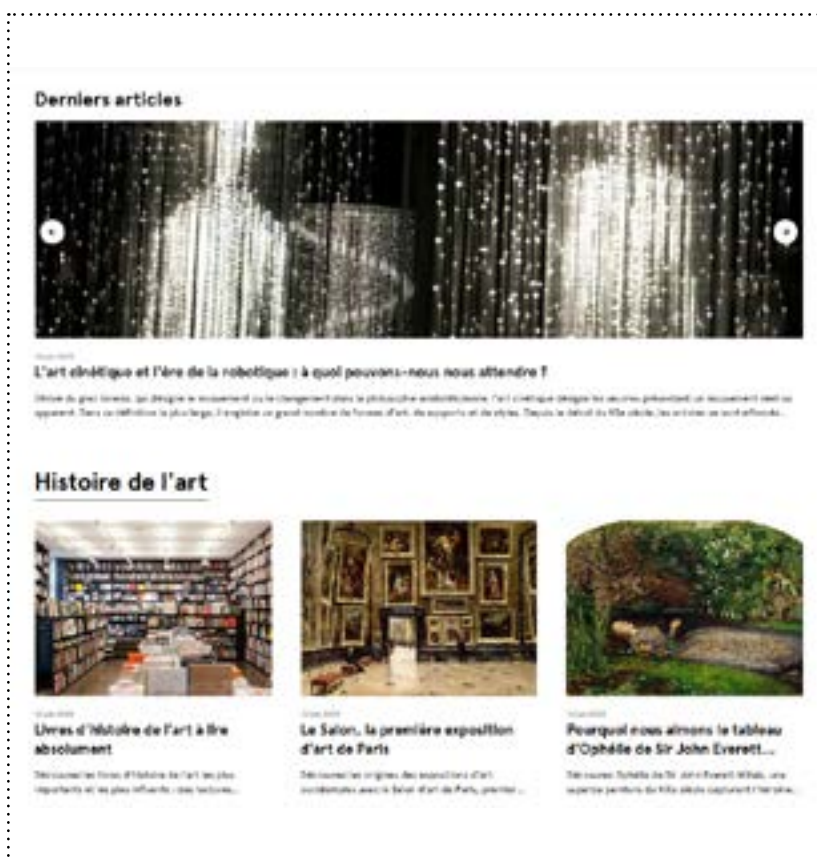
**Carrousel d'entrée dynamique** : attire immédiatement l'attention et engage le visiteur.

**Accroche directe du lecteur** : le ton conversationnel ("Avez-vous déjà entendu parler de...?") suscite la curiosité.

**Design épuré** : palette noir et blanc, simplicité graphique, bon équilibre texte/visuel.

**Vidéo centrale** : permet de varier le rythme et d'approfondir l'expérience.

**Typographie peu adaptée à l'écran** : lisibilité réduite.





# Longreads — Long-form Journalism

[longreads.com](http://longreads.com)

Plateforme dédiée à des lectures longues et approfondies, avec une expérience pensée pour le confort.

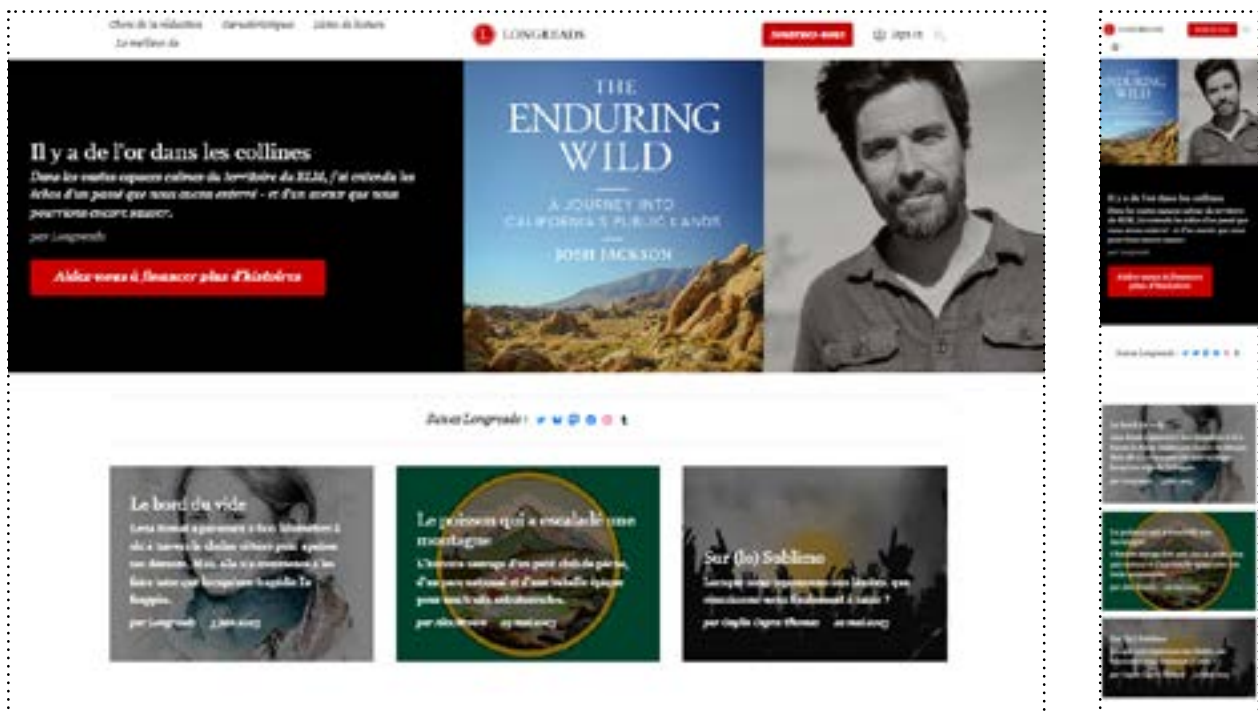
## Éléments pertinents :

**Navigation intuitive** : barre simple, catégories lisibles, recherche fluide.

**Typographie optimisée** : grands caractères, interlignage confortable.

**Design minimaliste** : absence d'éléments superflus, pas de pop-ups gênants.

**Bonne gestion des blancs et des images** : lecture fluide, non interrompue.



## Points à retenir :

Utiliser une grille simple avec des paragraphes courts.

Assurer un excellent contraste (fond clair / texte sombre).

Ajouter un mode sombre pour un confort nocturne.

Mettre en page les images pour qu'elles accompagnent, sans ralentir la lecture.



# Typatone — Musique et machine à écrire

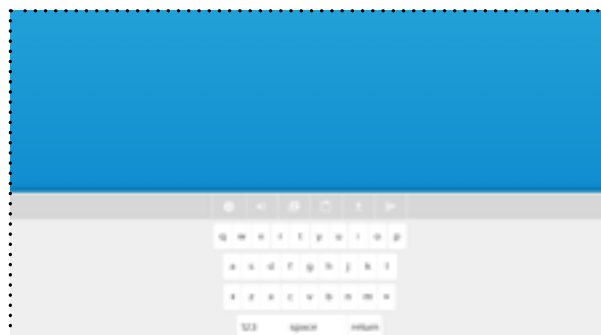
[typatone.com](http://typatone.com)

Expérience sonore interactive où chaque frappe clavier produit un son musical.

## Points à retenir :

Associer des sons aux actions de l'utilisateur pour renforcer l'immersion sensorielle.

Cette logique renforce l'idée d'un "effet machine à écrire" sonore dans notre projet.



# Aeon — Essais et réflexion critique

[aeon.co](http://aeon.co)

Site éditorial dédié à des essais longs, bien hiérarchisés et visuellement agréables.

## Éléments pertinents :

Navigation efficace et claire, adaptée au mobile.

Mise en page aérée avec bonne gestion de l'espacement et des titres.

Typographie élégante et parfaitement lisible.

## Points à retenir :

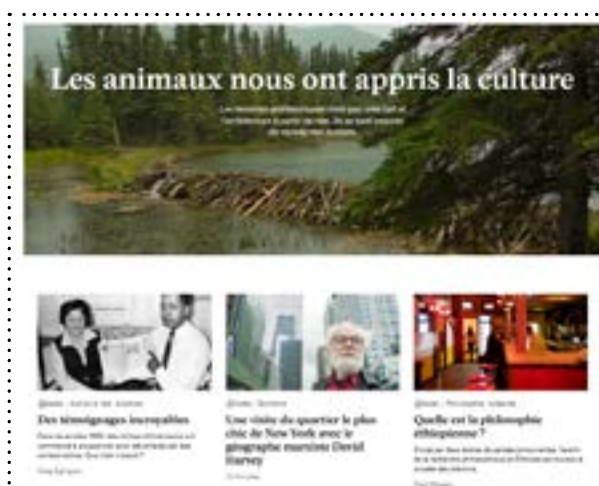
Hiérarchisation du contenu par intertitres clairs.

Largeur de colonne idéale pour la lecture prolongée.

Design sobre, au service du texte.

Intégration d'un mode sombre pour la lecture prolongée.

Ces recherches ont nourri notre réflexion sur la mise en page, le confort de lecture, la typographie et l'interaction. Elles confirment que le scrollytelling, combiné à une approche graphique minimaliste mais immersive (sons, animations, typographies évolutives), est particulièrement adapté pour faire dialoguer contenu éditorial et esthétique typographique.



PARTIE 2

# IDENTITÉ VISUELLE

## 2.1 CONCEPT CRÉATIF GLOBAL

Le concept visuel du projet repose sur une relecture contemporaine de l'esthétique des machines à écrire. Plutôt que de se limiter à un simple visuel vintage, l'intention est de créer un dialogue entre le charme mécanique de ces objets anciens et la fluidité de la navigation numérique.

Le site cherche ainsi à instaurer une atmosphère hybride, mêlant :

- Textures analogiques.
- Typographie évoquant l'écriture de la machine.
- Animations subtiles, qui suggèrent le mouvement physique des composants de la machine (frappe des lettres, glissement du chariot, insertion d'une feuille).

L'expérience utilisateur est conçue comme une métaphore du fonctionnement même de la machine à écrire :

- L'entrée dans l'article s'accompagne d'une animation d'immersion dans la machine, pour signifier que la lecture se déroule "au cœur de la mécanique typographique".
- Les titres de chapitres ainsi que certaines citations importantes apparaissent lettre par lettre, accompagnés d'un bruitage de frappe mécanique, plongeant l'utilisateur dans un univers sensoriel évocateur. Cet "effet typewriter" renforce la cohérence entre la narration et l'esthétique de la machine à écrire.
- Les transitions entre chapitres évoquent le passage à une nouvelle feuille ou le retour chariot, à travers des glissements latéraux sonorisés.

- La navigation entre l'article et la galerie d'œuvres repose sur un dispositif de double flèche (haut / bas), renforçant l'idée d'une lecture verticale, mais aussi d'une exploration spatiale de l'univers graphique du projet.

Monter, c'est lever la tête et découvrir la galerie dans une ambiance de studio créatif ; descendre, c'est plonger dans le texte, au cœur de la mécanique de l'écriture.

Ce concept global permet de rendre hommage à la poésie visuelle de la machine à écrire tout en exploitant les possibilités offertes par les interfaces interactives modernes.

## 2.2 RECHERCHES GRAPHIQUES (FORMES, TEXTURES, STYLES)

L'univers graphique du site s'appuie sur un équilibre entre sobriété contemporaine et références assumées à l'esthétique de la machine à écrire.

Les recherches visuelles ont exploré plusieurs axes :

- Textures mécaniques : usure, papier, grain de frappe, ...
- Minimalisme fonctionnel : formes géométriques simples (rappelant les touches des machines à écrire), lignes épurées inspirées des machines à écrire ;
- Jeu d'animations subtiles : apparition progressive des lettres, ...

Le design général repose volontairement sur une palette dominée par le noir et blanc, en hommage direct aux documents produits par les machines à écrire traditionnelles.

Ce choix renforce également la lisibilité et la sobriété de l'interface.

Pour éviter un rendu trop figé, une teinte jaune inspirée de la couleur du site original ("A Visual History of Typewriter Art from 1893 to Today") a été intégrée avec parcimonie. En accent dans certains éléments d'interface ou pour souligner certains mots ou éléments graphiques clés.

Ce jaune apporte une touche de vitalité et de contemporanéité dans une

interface volontairement sobre, tout en créant un lien visuel discret avec la source éditoriale du projet.

Les formes d'interaction reprennent également la logique mécanique :

- Les transitions de page latérales évoquent le retour chariot.
- L'entrée dans l'article via l'animation de la machine à écrire joue sur l'idée de feuille insérée dans la machine.
- Le menu en bas de l'écran reprend une logique de "bande de progression", inspirée par le mouvement continu du papier lors de la frappe.

## 2.3 CHOIX TYPOGRAPHIQUES ET JUSTIFICATION

La typographie joue un rôle central dans ce projet, en résonance directe avec l'objet qu'elle évoque : la machine à écrire.

### Typographie de la vidéo d'introduction

H<sub>i</sub>

IM FELL DW PICA, Regular en 48 px

Pour la séquence d'introduction animée, la police IM Fell DW Pica a été utilisée. Cette typographie d'inspiration historique, au dessin irrégulier et texturé, évoque l'aspect ancien et artisanal de la typographie plomb, en écho à l'univers de la machine à écrire. Elle pose dès les premières secondes l'ambiance patrimoniale et sensorielle du projet, en amont du développement typographique déployé dans le reste du site.

### Titre et progression typographique

Les titres utilisent plusieurs polices de machine à écrire, déployées de manière évolutive au fil de l'article :

H<sub>1</sub>

**Chapitre 1 :  
Mom's Typewriter,  
Regular en 36 px**  
très marquée, irrégulière,  
"baveuse", évoquant les  
premières machines à  
ruban saturé et les frappes  
imparfaites.

H<sub>1</sub>

**Chapitre 2 :  
Veteran Typewriter,  
Regular en 40 px**  
un peu plus régulière,  
conservant un caractère usé,  
mais lisible.

H<sub>1</sub>

**Chapitre 3 :  
Elegant Typewriter,  
Regular en 36 px**  
raffinée, équilibrée, suggérant  
une génération plus avancée de  
machines.

H<sub>1</sub>

**Chapitre 4 :  
Courier Prime,  
Regular en 36 px**  
police monospacée  
contemporaine, propre, en clin  
d'œil aux polices de machine à  
écrire modernisées et à l'usage  
numérique.

Cette progression typographique accompagne visuellement le voyage historique proposé par l'article : plus on avance dans le contenu, plus la typographie se "modernise", traduisant l'amélioration technique et esthétique des machines elles-mêmes.



# Texte principal

## Default text

Adelphe Germinal Regular en 16 px

## Default text bold

Adelphe Germinal Bold en 16 px

Le texte courant est composé en Adelphe, une typographie à empattements qui permet la lisibilité et l'élégance. Son dessin équilibré et ses contrastes modérés facilitent la lecture sur écran, notamment sur mobile, tout en évoquant l'univers de l'édition imprimée. Ce choix typographique permet de créer un lien entre tradition typographique et confort de lecture numérique, en cohérence avec la démarche de modernisation d'un médium ancien comme la machine à écrire.

### Effets d'animation

Certains passages clés du texte apparaissent lettre par lettre, accompagnés de bruitages de frappe.

Ce procédé immersif renforce le lien sensoriel avec l'univers de la machine à écrire, tout en créant un rythme de lecture engageant.

## 2.4 SÉLECTION ET TRAITEMENT DES VISUELS

Les visuels jouent un rôle clé dans l'expérience proposée par le site : ils viennent enrichir la lecture de l'article, créer du rythme visuel et renforcer l'ambiance sensorielle.

Le choix des images s'est appuyé sur plusieurs critères :

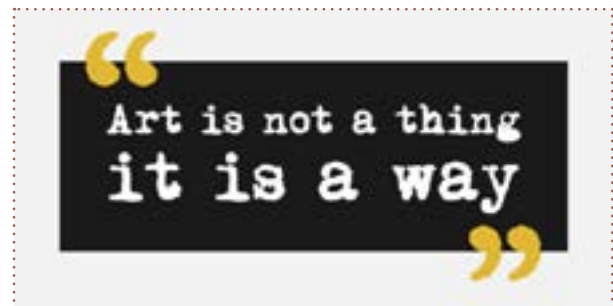
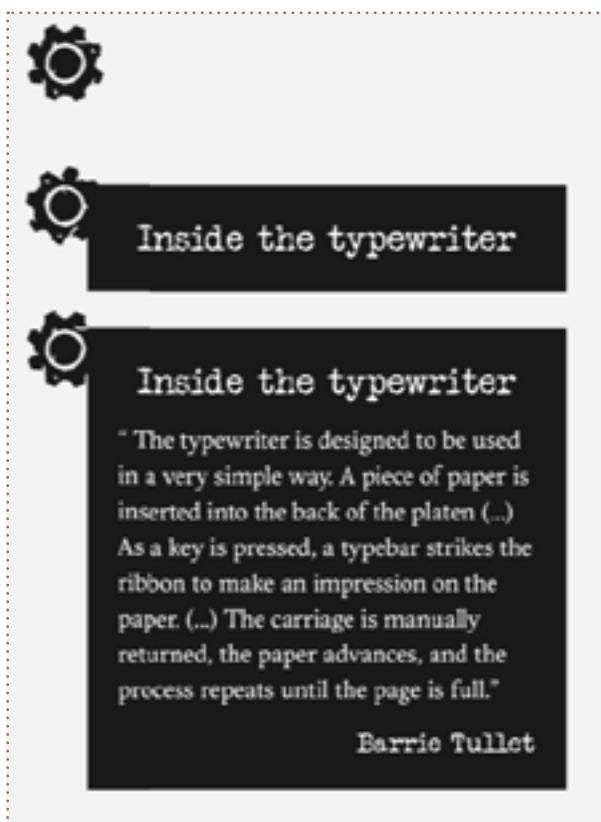
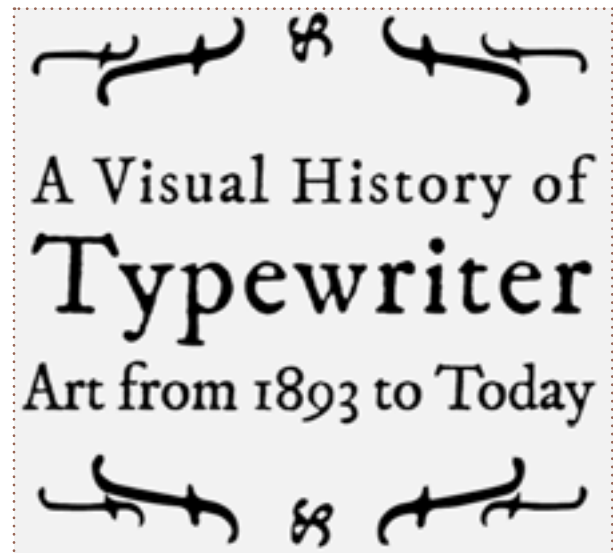
- Les œuvres de l'artiste liées à l'art de la machine à écrire.
- L'intégration de compositions typographiques.
- Des images pour accompagner le texte.

Animations légères sur certaines images :

- léger flottement ou vibration sur certaines œuvres, pour suggérer le mouvement mécanique sous-jacent.
- Synchronisation avec le scroll : certaines images s'animent ou changent d'état au fur et à mesure de la progression dans l'article, créant un dialogue dynamique entre texte et visuel.

Dans la galerie interactive accessible par la flèche du haut :

- Cette galerie permet de valoriser les œuvres de manière immersive, dans un environnement épuré rappelant un studio d'artiste.
- Le défilement horizontal offre un contraste avec le scroll vertical de l'article, créant un changement de rythme.



Ce travail sur les visuels participe pleinement à l'ambition du projet : transformer un récit textuel en une expérience visuelle et sensorielle, en rendant hommage à l'esthétique singulière de l'art à la machine à écrire.

## 2.5 PALETTE DE COULEURS ET AMBIANCE

La palette chromatique du projet a été volontairement réduite pour renforcer la cohérence graphique et l'immersion dans l'univers des machines à écrire.

### Couleurs principales :



#### Noir profond

Hex #1A1A1A

RVB 26, 26, 26

CMYK 0%, 0%, 0%, 90%

utilisé pour le texte principal, ce noir légèrement atténué évoque fidèlement l'encre des anciennes machines à écrire, qui n'était jamais parfaitement noire mais légèrement délavée ou absorbée par le papier.



#### Blanc

Hex #FFFFFF

RVB 255, 255, 255

CMYK 0%, 0%, 0%, 0%

utilisée en couleur de fond principale, elle rappelle le papier dactylographié (c'est-à-dire le papier tapé à la machine à écrire), tout en offrant un contraste clair et lisible sur l'écran.

### Ambiance générale

Le contraste marqué entre noir et blanc sert plusieurs intentions :

- rappeler le fort contraste visuel des documents dactylographiés.
- optimiser la lisibilité sur mobile.
- donner une esthétique intemporelle et élégante.

PARTIE 3

**LECTURE**

**SCROLLYTELLING**



## 3.1 WIREFRAMES ET ORGANISATION DES ÉCRANS

Avant d'arriver à la version définitive de l'expérience scrollytelling, plusieurs essais de wireframes ont été réalisés afin d'explorer différents types de narration, de mise en page et d'interaction.

Ces tests ont permis de confronter nos intentions graphiques et structurelles à des solutions concrètes, en posant les premières bases de l'architecture du site.

Chaque wireframe a servi à questionner :

- la hiérarchie de l'information (où placer texte, images, citations)
- les premières idées d'interaction (scroll, transitions, effets de machine à écrire)
- l'organisation générale des blocs narratifs

Ces tests n'étaient pas destinés à une utilisation finale, mais ont constitué une étape précieuse pour orienter nos choix et affiner la version aboutie du parcours utilisateur.



L'organisation des écrans repose sur une expérience en 3 niveaux :

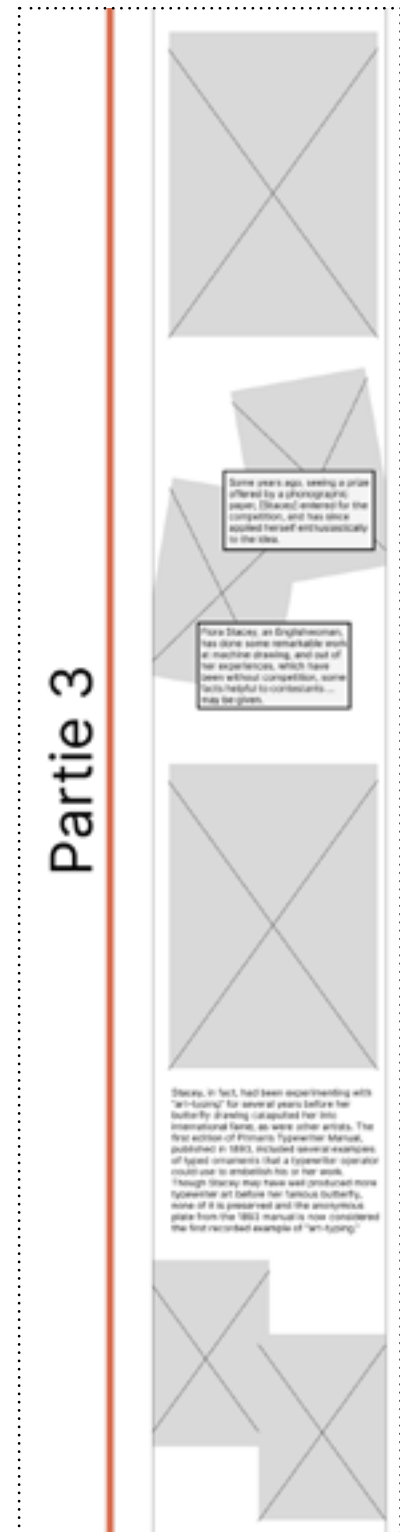
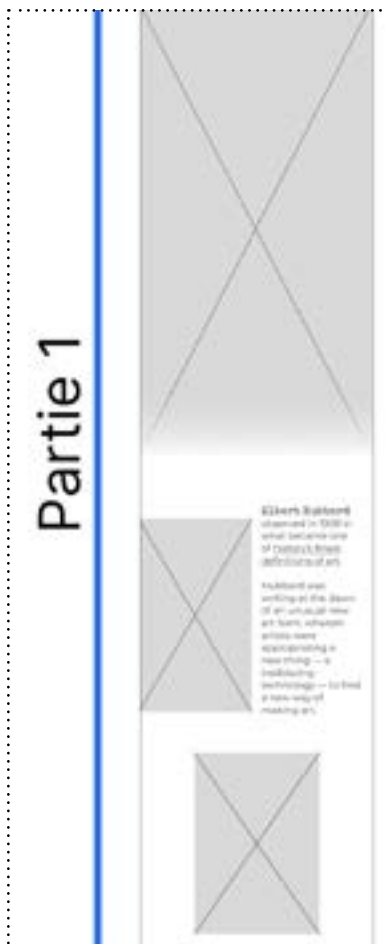


Accueil interactif (machine à écrire) avec un point d'entrée immersif dans l'univers du projet. Avec un visuel central d'une machine à écrire en légère contre-plongée, animée (mécanique prête à frapper).

Lecture de l'article en scrollytelling avec un

parcours narratif vertical rythmé par les animations et la structure en chapitres.

- Navigation par scroll vertical fluide.
- Barre de progression en bas de l'écran indiquant :
  - avancement dans le chapitre.
  - nom du chapitre en cours.
  - bouton cliquable ouvrant un menu listant les chapitres (navigation transversale possible).
- Transitions de chapitre : glissement latéral animé avec bruit mécanique, simulant un changement de feuille ou un retour chariot.



## Partie 4



Typewriter Art goes on to illustrate the history of the genre through ample artwork spanning nearly 100 years as well as a handful of interviews with some of the most prominent artists in the field today. It comes from Simon Johnson, Laurence King — the only powerhouse behind the independent Day One monograph, the graphic histories of jazz and the series 100 Ideas That Changed Graphic Design, 100 Ideas That Changed Film, 100 Ideas That Changed Architecture, 100 Ideas That Changed Photography, and 100 Ideas That Changed Art.

Galerie interactive avec un espace latéral accessible par la flèche vers le haut, pour explorer librement les œuvres.

- Effet d'élévation / lever la tête pour créer la sensation spatiale d'un changement d'environnement.

- Design épuré rappelant un studio de créateur (fonds neutres, ombres douces, cadre d'exposition).

- Œuvres affichées en grand format, possibilité de les faire défiler librement.

## 3.2 PARCOURS UTILISATEUR (UX)

Le parcours utilisateur a été pensé pour garantir à la fois :

une lecture fluide, immersive et une navigation libre et intuitive.  
L'entrée dans le site se fait avec l'arrivée face à la machine.  
L'utilisateur choisit spontanément de lire l'article (descente) ou de visiter la galerie (montée).  
Le scroll vertical engage le lecteur dans un rythme narratif maîtrisé.  
Et les animations typographiques (lettres qui apparaissent avec bruitage) viennent ponctuer les moments clés.  
La barre de progression en bas permet de situer son avancée et de naviguer vers d'autres chapitres.

Enfin la galerie permet de sortir temporairement du fil narratif pour explorer librement les œuvres.

Le parcours a été optimisé pour une expérience mobile-first : interactions simples, grands boutons, animations fluides.



## 3.3 STRUCTURE ET HIÉRARCHISATION DU CONTENU

Le contenu de l'article est structuré en chapitres courts, facilitant la lecture sur mobile et favorisant le rythme du scroll.

Chaque chapitre est conçu comme un bloc narratif, intégrant :

- un titre fort avec typographie évolutive.
- un texte accompagné d'illustrations ou d'œuvres.
- des animations spécifiques pour certains paragraphes (apparition progressive, lettres tapées, images animées, ...).

Les citations et les extraits sont mis en valeur grâce à un design pour les mettre en avant. Cette hiérarchisation permet de guider l'œil tout en respectant l'identité visuelle du projet.

## 3.4 ANIMATIONS ET INTERACTIONS LIÉES AU SCROLL

Les animations sont un élément central de l'expérience, au service de la narration.

### Types d'animations mises en œuvre :

#### Apparition des lettres :

- Texte clé apparaissant lettre par lettre.
- Bruitage de frappe synchronisé, immersif.

#### Transitions de chapitre :

- Glissement latéral avec effet sonore mécanique.
- Renvoi au geste du retour chariot.

#### Apparition des images :

- Léger flottement / vibration subtile sur certaines œuvres.

#### Animations de la machine d'accueil :

- Effet d'insertion de feuille lors de l'entrée dans l'article.
- Mécanisme en mouvement (levier, touches prêtes à frapper).



Ces animations servent à rythmer la lecture, soutenir l'univers mécanique, maintenir l'attention ou encore renforcer l'impression d'immersion dans l'univers de la machine à écrire.

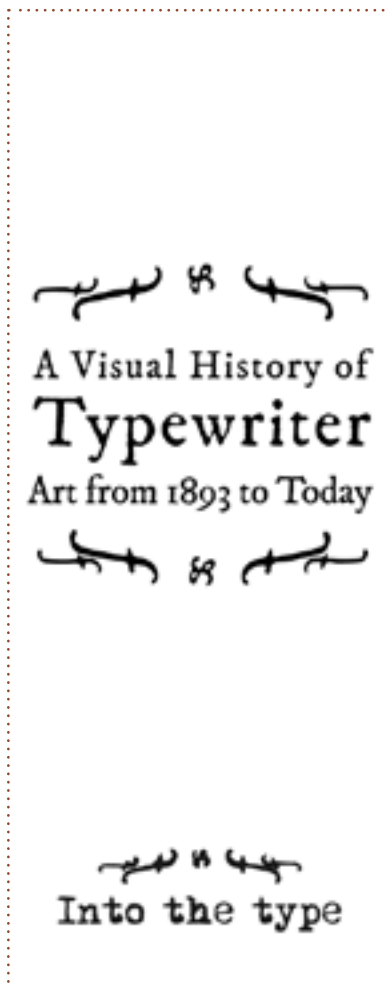
L'ensemble est optimisé pour un déploiement fluide sur mobile, en tenant compte des contraintes de performance.

PARTIE 4

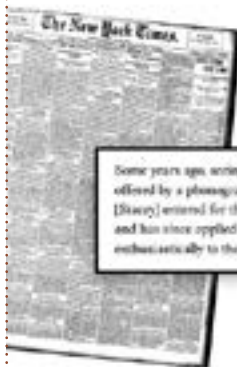
# PROTOTYPES INTERACTIFS

# CAPTURES D'ÉCRAN DU SITE FINAL

Les captures d'écran du site permettent d'illustrer les principaux moments de l'expérience utilisateur et de mettre en valeur les choix graphiques et interactifs du projet.

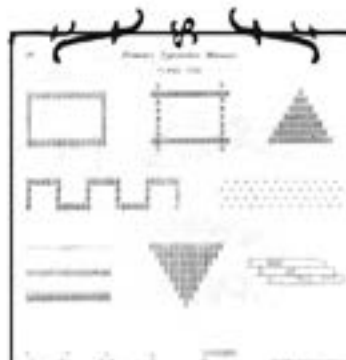


## First Keystroke

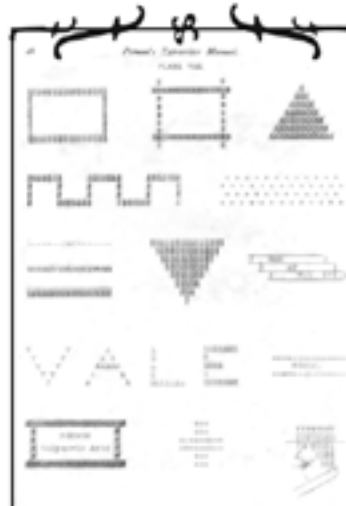


Some years ago, seeing a prize offered by a photographic paper [Stacy] entered for the competition, and has since applied himself enthusiastically to the idea.

Flora Stacy, an Englishwoman, has done some remarkable work at machine drawing, and out of her experiences, which have been without competition, some facts helpful to contestants — may be given.



Flora Stacy, an Englishwoman, has done some remarkable work at machine drawing, and out of her experiences, which have been without competition, some facts helpful to contestants — may be given.



### The Original Art-Typing Piece

The first edition of Pitman's Typewriter Manual, published in 1893, included several examples of typed ornaments that a typewriter operator could use to embellish his or her work.

the anonymous plate from the 1893 manual is now considered the first recorded example of "art-typing."

### Queen Victoria

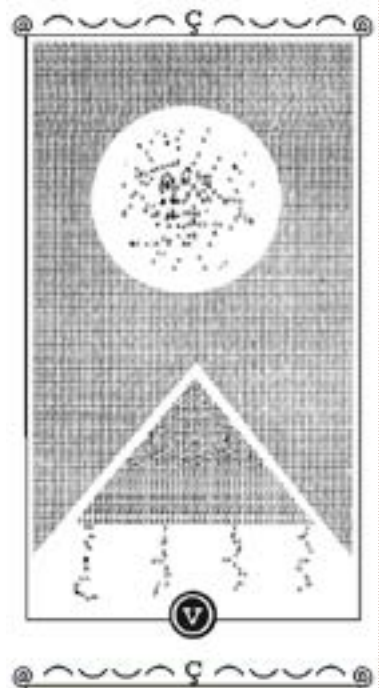
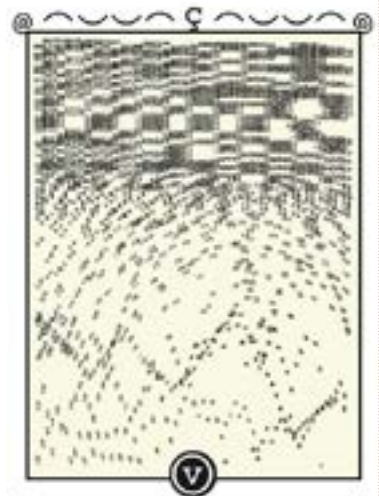


### Otto von Bismarck



Unknown Artist, Published in  
The History of the Typewriter  
(1909)

## Poetry Steel



Discover artists  
of today  
Typewriter Art



## LIEN VERS LE SITE WEB CODÉ

Le site final a été codé dans une logique mobile-first, en veillant à préserver la fluidité des animations, la lisibilité sur petits écrans et l'efficacité de l'interaction tactile.

[Lien du site codé](#)

## Lien vers Figma

Le projet a été prototypé sur Figma, ce qui a permis de structurer les wireframes, tester l'organisation des écrans, préparer les animations clés et définir la hiérarchie typographique et les styles UI.

Les maquettes Figma servent également de référence pour la cohérence graphique et la construction du site final.

[Lien du figma](#)

[Lien vers le prototype Figma](#)