

Éléments de méthode pour la réalisation d'un poster scientifique

Olivier Barge

2^e Rencontre de doctorants en SHS sur la modélisation des dynamiques spatiales
Avignon- 19-20 décembre 2007

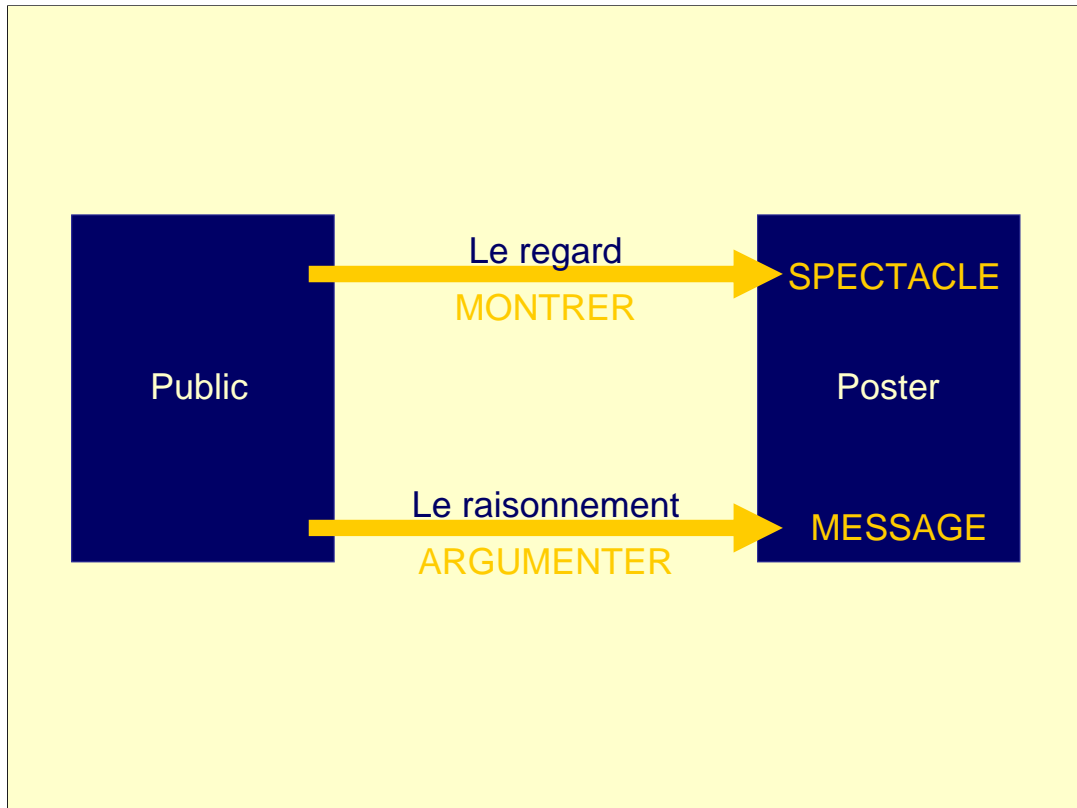
Objectifs :	<ul style="list-style-type: none"> o informer o inciter les échanges o susciter la curiosité
Une image :	<ul style="list-style-type: none"> • compréhensible • esthétique
Un contenu :	<ul style="list-style-type: none"> • limité

Présenter une étude de cas, des résultats de recherche, exposer une méthodologie, tel est l'objectif d'un poster scientifique. En cela, il n'est pas différent d'autres formes de transmission, une communication par exemple. Mais la comparaison s'arrête là : un poster est un exercice différent par la forme et par l' «espace médiatique» qu'il procure.

1. par la forme : Il est nécessaire d'adapter le contenu à la forme, et penser d'abord que l'on va produire un document visuel. Il faut donc se mettre dans la peau d'un graphiste. On recherchera en premier lieu à provoquer l'intérêt, susciter la curiosité, capter l'attention du spectateur (qui reste libre de son parcours à la différence d'une communication). Pour cela, il faut produire une image :

- compréhensible, lisible,
- esthétique. Le beau devient une nécessité.

2. par l' «espace médiatique» qu'il procure : le temps consacré au poster par le lecteur (le spectateur), dans le meilleur des cas, n'excèdera pas 5 minutes : le contenu est donc nécessairement limité. Par ailleurs, la quantité d'information est inversement proportionnelle au public touché. La seconde nécessité est donc la concision : un poster est un résumé.



Une réflexion préalable est nécessaire : à QUI s'adresse le poster ? Quel est le public visé ? Ainsi, il faut adapter le ton du discours et la nature des éléments graphiques au public concerné.

Un poster produit pour les rencontres Modys ne pourra pas être réutilisé pour la fête de la science.

Le public entre en relation avec le contenu scientifique par le regard :

- il faut MONTRER , le poster doit être conçu comme un SPECTACLE

On cherche à inciter le spectateur à une réflexion. On fait donc appel à son raisonnement :

- il faut ARGUMENTER , de manière à ce que le poster délivre un MESSAGE

Un poster scientifique est :

- un RÉSUMÉ
- une IMAGE
- un SPECTACLE
- un MESSAGE

Pour résumer, avant d'aborder une trame méthodologique :

Un poster est :

- un RESUME, le contenu est nécessairement limité
- une IMAGE, elle se doit d'être esthétique,
- doit être conçu comme un SPECTACLE (Une démonstration, avec ses intrigues et rebondissements),
- il doit délivrer un MESSAGE

Trame méthodologique inspirée de la réalisation de BD,
en 3 étapes :

1. le **SCÉNARIO**
2. le **STORYBOARD**
3. la **RÉALISATION**

Une trame méthodologique :

On peut rapprocher la réalisation d'un poster à celle d'une BD : dans les deux cas, il s'agit de faire passer un message (scientifique dans un cas, narratif dans l'autre) par un document graphique, composé de texte et d'images. On peut donc s'inspirer de la trame méthodologique utilisée pour la réalisation d'une BD.

Celle-ci comporte 3 étapes : 1. le scénario, 2. le storyboard, 3. la réalisation.

SCÉNARIO

- Délimiter le contenu
 - sélectionner les éléments du thème
 - résumer les éléments retenus

rédiger 1 ou 2 phrases qui contiennent la totalité du message à faire passer

- Produire une démonstration

rédiger la démonstration

- Décomposer la démonstration en idées

Lister, en les rédigeant, les idées qui composent cette démonstration

Il faut d'abord délimiter le contenu, en gardant à l'esprit que celui-ci est **limité**. Il y a 2 manières de limiter le contenu :

sélectionner les éléments du thème en éliminant ce qui n'est pas directement utile ou ce qui est secondaire,

résumer les éléments retenus : faire un effort de concision.

Un premier exercice peut consister à rédiger 1 ou 2 phrases (mais pas davantage) qui contiendraient la totalité du message à faire passer. D'une part, cela aidera à aller à l'essentiel, à mettre en évidence le nécessaire, d'autre part, on pourra s'en servir par la suite en pratique comme élément de titre.

Il faut ensuite se souvenir que l'on cherche à délivrer un **message**. Il faut donc construire une histoire, dans notre cas, produire une **démonstration**.

Rédiger la démonstration. Elle pourra servir, en pratique, au corps du texte du poster.

Enfin, pour construire le scénario graphique, il faut décomposer la démonstration **en idées**. Pour plus de compréhension, il faut limiter encore ces idées (3, 4 au maximum).

Lister, en les rédigeant, les idées de cette démonstration. On pourra s'en servir par la suite en pratique comme élément de sous- titre, titre d'illustration, d'encart, etc.

On peut adjoindre une courte conclusion qui « entérine » le bien fondé de la démonstration.

STORYBOARD

- Établir la liste des documents graphiques (graphiques, cartes, photos, schémas, gravures,)

- Établir la liste des pavés de texte

*qu'est-ce qui manque ?
qu'est-ce qui est inutile ?
qu'est-ce qui est secondaire ?*

- Établir la hiérarchie des éléments

- Établir la trame graphique du poster

Dans une BD, le storyboard consiste à concevoir les différentes cases et leur contenu pour exprimer les idées. De la même manière, on va chercher à réaliser la trame graphique du poster en indiquant les éléments qui la composent.

4 tâches à réaliser :

- établir la liste des documents graphiques (graphiques, cartes, photos, schémas, gravures,)
- établir la liste des pavés de texte

Pour ces deux étapes, on doit se poser les questions suivantes :

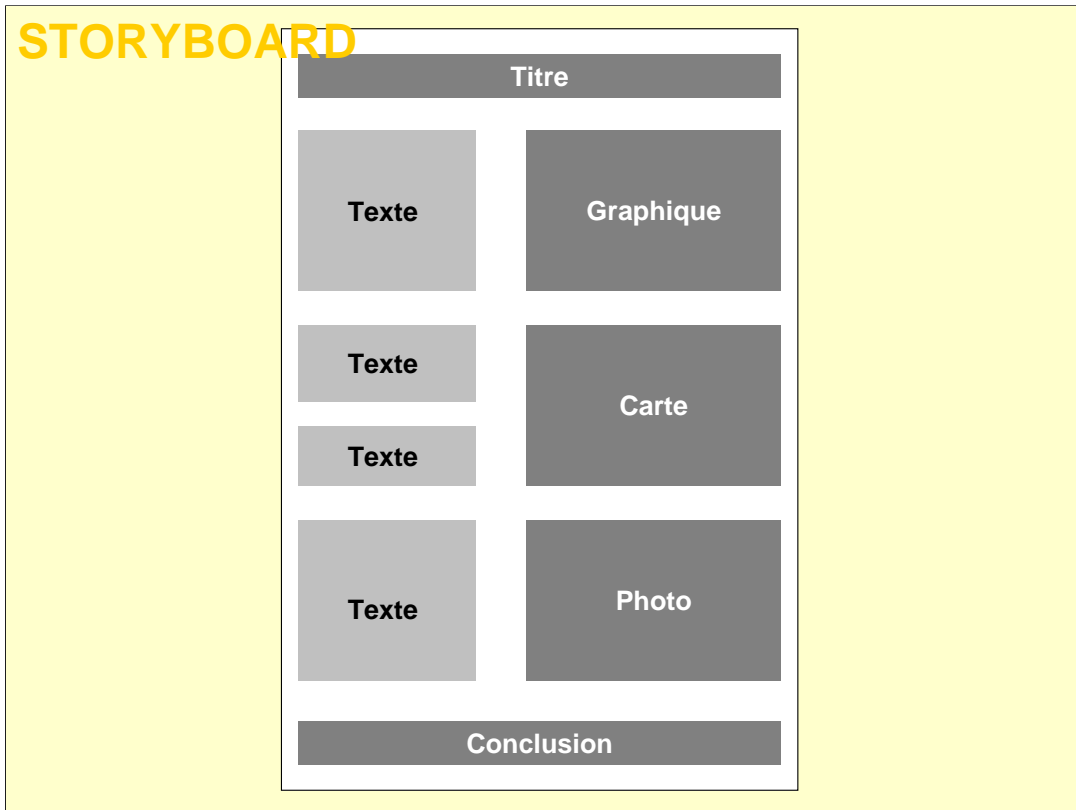
Est-ce que j'ai tous les éléments pour exprimer ma démonstration ?

Qu'est-ce qui est inutile ?

Qu'est-ce qui est secondaire ?

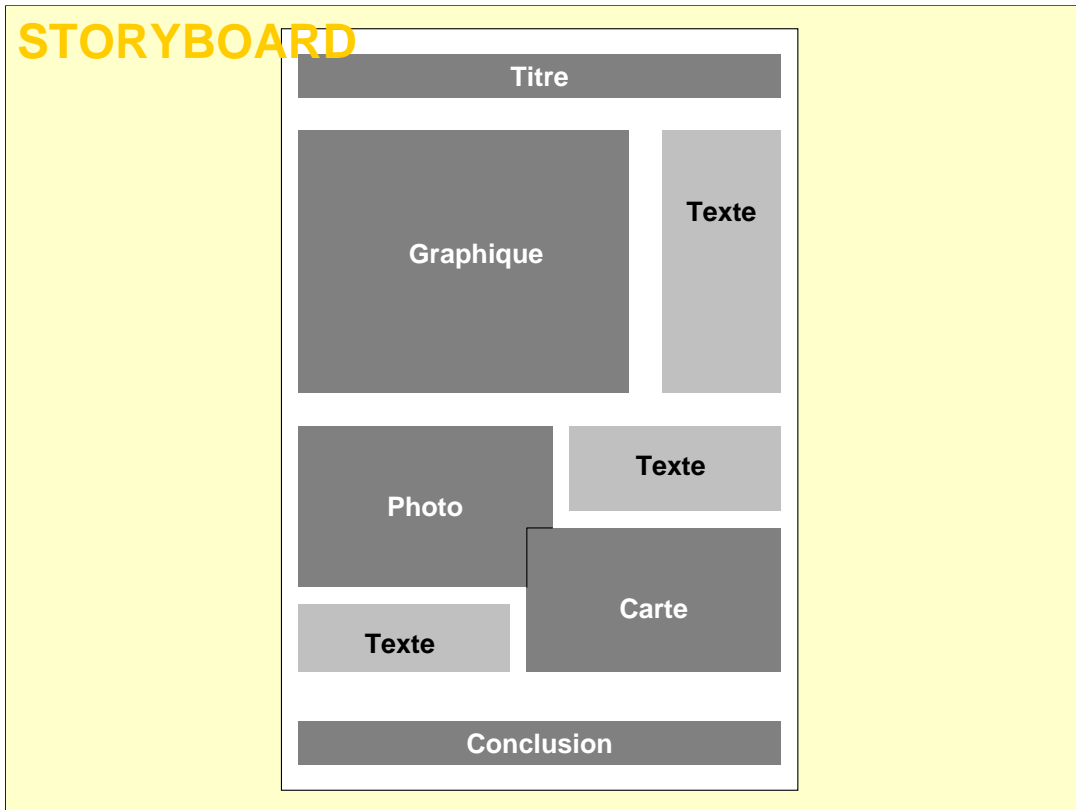
- établir la hiérarchie des éléments (on les exprimera par la suite par des poids graphiques différents),
- établir la trame graphique du poster, en dessinant par des rectangles (un rectangle représente un document graphique ou un pavé de texte) la position de chaque élément. C'est la conduite du récit que l'on conçoit par un trajet visuel. C'est également l'occupation de l'espace du poster que l'on composera équilibrée et/ou participant à la dynamique de lecture.

STORYBOARD



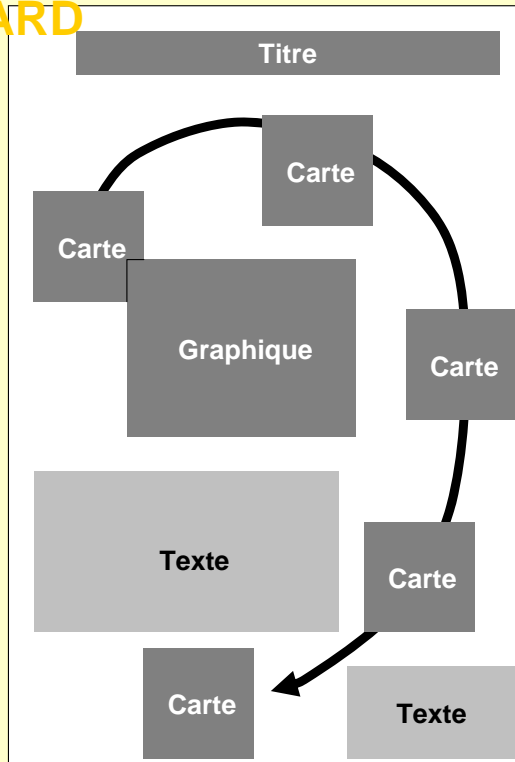
Storyboard, exemple 1

STORYBOARD



Storyboard, exemple 2

STORYBOARD



Storyboard, exemple 3

RÉALISATION

- Positionner réellement les éléments
- Choisir la/les polices de caractère
- Rédiger et disposer les titres et légendes
- Ajuster les poids graphiques (taille, contraste des couleurs, valeur)

Induire une lecture selon plusieurs échelles emboîtées :
- *appréhension globale du poster,*
- *mémorisation des éléments clés*
- *lecture du contenu textuel et des figures*

LA REALISATION

(la tache de concepteur est achevée, reste une tache d'artisan)

Elle consiste, « minutieusement », à réaliser le poster proprement dit dans tous ses détails, en veillant à la lisibilité et la compréhensibilité de chaque élément. Il s'agit de :

- positionner réellement les éléments,
- choisir la/les polices de caractère
- rédiger et disposer les titres et légendes
- ajuster les poids graphiques (taille, contraste des couleurs, valeur) : on recherchera à induire une lecture à plusieurs échelles emboîtées

(1. appréhension globale du poster, 2. mémorisation des éléments clé (que l'on cherchera à mettre en relief), 3. lecture du contenu textuel et des figures)

Quelques conseils :

- Éléments graphiques = « pièces à conviction » de la démonstration
- Textes : phrases courtes, économie de mots
- Balises graphiques :
flèches, bandeaux, dégradés, transparences, ombrages
- Utilisation des fonds :
éviter les fonds trop saturés ou trop complexes qui nuisent à la lisibilité
- Utilisation des polices de caractère :
 - éviter les polices « à empâtement » comme Times, Baskerville, Georgia, Footlight, ...
 - utiliser plutôt les polices sans empâtement comme : Arial, Chicago, Lucida, ...
- Pavés de texte : le plus souvent justifiés. Éviter les lignes trop longues
- Rechercher les harmonies de couleur et en limiter le nombre
- On peut aussi oublier le cadre méthodologique strict et partir d'une idée graphique.

Quelques éléments de réussite :

- les éléments graphiques sont des « pièces à conviction » de la démonstration, et non de simples illustrations,
- les textes doivent aller à l'essentiel : phrases courtes, économie de mots. Ils seront disposés en pavés. Il faut aussi évaluer le poids graphique global du pavé de texte dans la mise en page générale,
- On peut utiliser des balises graphiques pour guider le spectateur dans sa lecture :
 - flèches,
 - bandeaux (horizontaux ou verticaux), on peut utiliser les couleurs respectives du bandeau et du titre de manière inversée dans le corps du poster.
 - dégradés
 - transparences
 - ombrages

Ces éléments également doivent faire l'objet d'une réflexion sur leur poids graphique (aide à la lecture d'un élément, ou de l'ensemble)

- Utilisation des fonds : un fond légèrement coloré évite les contrastes trop forts avec le blanc. Un fond trop saturé perturbera la lecture du texte, provoquera des phénomènes de vibration visuelle et écrasera les documents graphiques. Les fonds texturés ou composés d'une photo doivent être désaturés fortement pour ne pas nuire à la lisibilité.

- Utilisation des polices de caractère :

Éviter les polices « à empâtement » au moins pour les titres, sous-titres et légendes comme Times, Baskerville, Bookman old style, Georgia, Footlight, ...

Utiliser plutôt les polices sans empâtement comme : Arial, Chicago, Helvetica, Charcoal, Lucida, ...

- Les pavés de texte seront le plus souvent justifiés (à moins que l'on ne recherche un effet particulier), pour éviter les lignes de longueur irrégulière qui « perdent » le regard.

- Rechercher les harmonies de couleur et en limiter le nombre. Trop de couleurs apporte généralement de la confusion dans la lecture. Mieux vaut sélectionner une ou deux couleurs « de base », et jouer ensuite sur leur valeur (luminosité et saturation).

- Partir d'une idée graphique en « oubliant » le cadre méthodologique strict peut s'avérer payant. Les meilleurs posters sont souvent conçus de cette manière !

Janvier 2008

Inspiré de :

- S. Mogère, Eriamel, scénaristes et réalisateurs de BD

- Xavier Browaeys et Eliane Leterrier :

http://fig-st-die.education.fr/actes/actes_2002/browaeys/article.htm