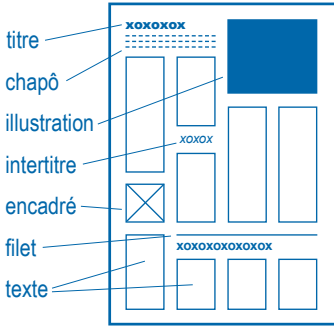


COMPOSER UNE MAQUETTE EFFICACE



La maquette est un peu le costume du journal : elle habille les textes et les visuels. C'est aussi ce qu'on en voit en premier. Elle a donc deux fonctions - l'une est esthétique : votre journal est beau, on a envie de le lire ; l'autre est pratique : elle guide le lecteur et rend la lecture agréable. La maquette doit aussi refléter l'identité du journal. Voici quelques conseils pour créer (ou réinventer) la maquette de votre journal.



Pour aller plus loin, commandez notre guide pratique sur www.jetsdencre.asso.fr

GUIDE PRATIQUE N°6

UNE MAQUETTE EFFICACE

Organiser, illustrer et mettre en valeur le contenu du journal

Jets d'encre
Association nationale pour la promotion et la diffusion de la presse d'initiative jeune

www.jetsdencre.asso.fr

1. DÉFINIR

> LA NOMBRE DE COLONNES

Mieux vaut éviter de mettre en pages vos textes sur une seule colonne : un grand bloc de texte fatigue l'œil plus vite. Le nombre de colonnes se définit d'abord en fonction du format du journal : plus votre page est grande, plus vous pouvez en utiliser. Espacez les suffisamment les unes des autres ou séparez-les par une bordure.

> LES GABARITS

Les gabarits sont les « modèles » des pages que le lecteur retrouvera régulièrement au fil des numéros. Ainsi les pages des dossiers, courriers, informations, culture... pourront clairement être identifiées d'un seul coup d'œil. Et le lecteur orienter plus facilement ses choix de lecture.

> LES POLICES DE CARACTÈRES

Le choix des polices participe à la personnalité que l'on souhaite donner au journal. Il en existe beaucoup, aux formes et possibilités multiples :

- n'utilisez pas plus de trois polices différentes par page : s'il y en a trop, votre page ne sera pas forcément très lisible.
- préférez les polices fines avec empattement pour le corps du texte ; les polices grasses sans empattement pour les titres.
- vérifiez que la police que vous souhaitez utiliser gère la ponctuation et les accents.

> LA COMPOSITION DES TEXTES

Il existe quatre possibilités pour composer son texte, en fonction des impératifs prévus par la maquette. Pour les textes longs, sachez que les textes alignés à gauche et les textes justifiés sont les plus lisibles.

> LA CHARTE GRAPHIQUE

Elle regroupe tous les éléments de votre maquette : quelles polices, tailles, graisse, couleurs, composition, etc., pour vos titres, chapô, textes, etc. Elle vous aide à conserver tout au long du journal, et d'un numéro à l'autre, l'identité visuelle du journal.

2. PRÉSENTER

> LE LOGOTYPE

Le « logo » est la représentation graphique du titre du journal. Bien en vue sur la Une, il sera votre premier ambassadeur. Il doit donc être cohérent avec son identité et le projet rédactionnel. Qu'il soit réalisé par un dessinateur ou à partir d'une police de caractère, veillez surtout à sa lisibilité.

> LA UNE

La première page, la couverture du journal qui donnera ou non l'envie au lecteur de l'acheter. Il en existe deux types : la Une « magazine » joue principalement sur l'image et ne donne que les titres principaux développés dans le journal ; la Une « quotidien », plus adaptée aux grands formats, donne déjà à lire quelques articles.

> LES ILLUSTRATIONS

Les illustrations font partie intégrante de votre journal. Outre qu'elles permettent à la maquette de respirer, elles appuient vos propos et font partie intégrante du message que vous souhaitez faire passer. Dessins, photos, caricatures, jouez sur tous les tableaux. Privilégiez les illustrations originales et vous gagnerez en personnalité ! N'oubliez pas de les « sourcer », c'est-à-dire d'en indiquer l'origine.

3. ORDONNER

Nous vous conseillons, lors de la conception de chaque numéro, de réaliser un « chemin de fer ». Il s'agit du schéma des pages du journal, que vous

disposez les unes à la suite des autres. Bénéficier de cette vision d'ensemble vous permettra de mieux appréhender le regroupement des articles traitant d'un même thème, d'alterner les articles sérieux avec ceux plus légers, de voir comment les illustrations se répartissent... Vous proposerez ainsi plus facilement à vos lecteurs un journal homogène et sans temps mort.

4. IMPRIMER

> LA CORRECTION

Avant de passer à l'impression ne négligez jamais le travail de relecture et de correction ! Ceci afin de chasser les fautes de grammaire, d'orthographe ou de syntaxe, et de repérer les erreurs de mise en pages. Vous pouvez ensuite donner votre « bon à tirer » et passer à l'impression.

> Le choix de la reprographie

- La photocopie noir et blanc est avantageuse par la souplesse qu'elle vous offre : facilité technique, possibilité de retirer votre journal à la demande, coût réduit pour les petits tirages, mais la qualité - en particulier des photos - est parfois moyenne.
- L'impression est avantageuse pour les tirages en grand nombre, pour la qualité et les possibilités techniques qu'elle offre, mais coûte souvent cher.
- Rien ne vous interdit de changer de mode d'impression, mais mieux vaut commencer modestement par des photocopies pour tester votre journal auprès de votre lectorat.

Pour créer un journal, il ne faut pas chercher à rentrer dans un moule. A vous de vous imprégner de ces conseils, de les accepter ou au contraire de les rejeter : faites le journal que vous voulez, mais faites un journal qui vous ressemble.