# BETWEEN THE LINES

The Hidden Stories of Typodermic Fonts

# Between the Lines

Les histoires cachées de Typodermic Fonts

Raymond Larabie

Version 7

Typodermic Fonts Inc.
Nagoya, Japon

# Informations de publication

**Between the Lines**
Les histoires cachées de Typodermic Fonts

Par Raymond Larabie
Publié par Typodermic Fonts Inc.
Nagoya, Japon

Version 7
Date de publication : 2026-10-05
Édition française

©2026 Typodermic Fonts Inc.

Creative Commons Attribution-NoDerivatives 4.0
https://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/

https://typodermicfonts.com/fr/between-the-lines/

Ce PDF a été généré à partir du manuscrit modifiable.
Généré le 2026-10-04T22:11:29+00:00.
Typodermic book exporter / WeasyPrint 70.0.

# Sommaire


Introduction ..... 12
Faites connaissance avec Ray ..... 13
1980 Portable ..... 15
256 Bytes ..... 16
6809 Chargen ..... 17
Acroyear ..... 18
Acrylic Brush ..... 19
Addlethorpe ..... 20
Adriator ..... 21
Affluent ..... 22
Airmole ..... 24
Akazan ..... 25
Alepholon ..... 26
Alfaqix ..... 27
Algol ..... 28
Almonte ..... 29
Alphii ..... 30
Amienne ..... 31
Ampacity ..... 33
Angerpoise Lampshade ..... 34
Angostura ..... 35
Anklepants ..... 36
Antihistory ..... 37
Arnprior ..... 38
Asterisp ..... 39
Astrochemistry ..... 40
Astron Boy ..... 41
Athabasca ..... 42
Augustine ..... 43
Autoradiographic ..... 44
Axaxax ..... 45
Baby Jeepers ..... 46
Bailey's Car ..... 47
Baltar ..... 48
Barbatrick ..... 49
Barge ..... 50
Barrista ..... 51
Basenji ..... 52
Battlemaze ..... 53
Baveuse ..... 54
Beat my Guest ..... 54
Bench Grinder ..... 55
Berylium ..... 57
Betaphid ..... 58
Betsy Flanagan ..... 59
Biometric Joe ..... 60
Biondi ..... 61
Biondi Sans ..... 62
Biphoton ..... 63
Birdland Aeroplane ..... 64
Bitcrusher ..... 65
Biting My Nails ..... 66
Bleeker ..... 67
Blipzoid ..... 68
Blue Highway ..... 68
Board of Directors ..... 70
Bodoni Z37 ..... 71
Body Goat ..... 72
Bomr ..... 73
Bonobo ..... 74
Boopee ..... 75
Borg 9 ..... 77
Boron ..... 78
Bouffant ..... 78
Braeside ..... 79
Bramalea Beauty ..... 80
Breamcatcher ..... 81
Bristles ..... 82
Budmo ..... 83
Built ..... 85
Bullpen ..... 86
Bulltoad ..... 87
Burnaby Stencil ..... 88
Burnstown Dam ..... 89

Burpology ..... 90
Butterbelly ..... 91
Buxotic ..... 92
Byington ..... 93
Caldstone ..... 95
Camulogen ..... 96
Canada 1500/Canada 150 ..... 96
Capacitor ..... 98
Carbon ..... 100
Cardigan ..... 101
Carouselambra ..... 102
Caryn ..... 103
Catwing ..... 104
Ceroxa ..... 105
Chainprinter ..... 106
Charbroiled ..... 107
Charles in Charge ..... 108
Chickweed ..... 109
Chilopod ..... 110
Chinese Rocks ..... 111
Chromakey ..... 113
Chrysotile ..... 113
Cinecav X ..... 114
Clipwave ..... 116
Clockpunk ..... 117
Color Basic ..... 118
Colourbars ..... 120
Computechnodigitronic ..... 121
Conceal ..... 122
Confab ..... 123
Containment ..... 124
Conthrax ..... 125
Contour Generator ..... 126
Coolvetica ..... 128
Cornpile ..... 129
Corzinair ..... 131
Cotton ..... 132
Counterscraps ..... 133
Crack Man ..... 134
Cranberry Gin ..... 135
Credit ..... 136
Cretino ..... 137
Croteau ..... 138
Crystal Radio Kit ..... 139
Cuomotype ..... 140
Cutiful ..... 141
Cybermontage ..... 141
Cyclopentane ..... 142
Dacquoise ..... 143
Daphyre ..... 144
Darkheart ..... 145
Dazzle Ships ..... 146
DDT ..... 147
Dealerplate ..... 148
Debusen ..... 149
Deception ..... 150
Deftone Stylus ..... 151
Degrassi ..... 152
Dekatron ..... 153
Delta Hey Max Nine ..... 154
Deluxe Ducks ..... 155
Dendritic Voltage ..... 155
Densmore ..... 156
Deportees ..... 157
Desard ..... 158
Desperate ..... 159
Dialup ..... 160
Die Nasty ..... 161
Dignity of Labour ..... 162
Dirtstorm ..... 163
Dirty Baker's Dozen ..... 164
Disassembler ..... 165
Dividente ..... 166
Divulge ..... 167
Domyouji ..... 168
Doradani ..... 169
Draculon ..... 170
Dream Orphanage ..... 171

Dream Orphans ..... 173
Droid ..... 174
Duality ..... 175
Dyspepsia ..... 176
Earwig Factory ..... 177
Ebenezer ..... 178
Echelon ..... 179
Eden Mills ..... 180
Edgewater ..... 181
Edifact ..... 182
Edmunds ..... 183
Effloresce ..... 184
Electorate Boogaloo 3 ..... 185
Electric ..... 185
Electroharmonix ..... 186
Emory ..... 187
Enamel Brush ..... 188
Encercle ..... 189
Engebrechtre ..... 191
Ennobled Pet ..... 192
Ethnocentric ..... 193
Euphorigenic ..... 195
Evensong ..... 196
Expressway ..... 197
Expressway Soft ..... 198
Fabian ..... 199
Fadgod ..... 200
Failed Attempt ..... 201
Fake Receipt ..... 201
Fenwick ..... 202
Filepile ..... 203
First Blind 2 ..... 204
Fledgling ..... 204
Fluctuation ..... 205
Fluoride Beings ..... 207
Flyswim ..... 207
Folder ..... 208
Foo ..... 210
Forgotten Futurist ..... 211
Fragile Bombers ..... 212
Frak ..... 213
From the Internet ..... 214
From the Stars ..... 215
Frozdotre ..... 216
Funboy ..... 217
Galderglynn 1884 ..... 218
Galderglynn Esquire ..... 219
Gameness ..... 220
Gargle ..... 222
Gaz ..... 224
Gendouki ..... 225
Geoparody ..... 226
GGX88 ..... 227
GGX89 ..... 228
Ghostmeat ..... 229
Giant Tigers ..... 229
Gildabeth ..... 230
Glazkrak ..... 231
Gleaming the Cube ..... 231
Gloss ..... 232
Glyxonite ..... 233
Gnuolane ..... 234
Gnuolane Jump ..... 235
Gnuolane Stencil ..... 236
Goldburg ..... 237
Golden Girdle ..... 239
Goldsaber ..... 240
Gomoku ..... 241
Good Times ..... 242
Good Timing ..... 243
Goodfish ..... 244
Gord ..... 245
Got No Heart ..... 246
Graffiti Treat ..... 247
Graveblade ..... 248
Gravtrac ..... 249
Great Escape ..... 250
Green Fuz ..... 251

Groovy Ghosties ..... 252
Guanine ..... 252
Gulkave ..... 253
Gumtuckey ..... 254
Gunplay ..... 254
Gurkner ..... 255
Gymkhana ..... 256
Hachimitsu ..... 257
Hackensack ..... 258
Hamma Mamma Jamma ..... 258
Hawkeye ..... 259
Hayate ..... 260
Headlight ..... 261
Heavy Heap ..... 262
Hedgerow ..... 263
Hello Larry ..... 264
Hemi Head ..... 265
Heroid ..... 267
Highway to Heck ..... 268
Hit ..... 268
Holy Smokes ..... 269
Home Sweet Home & Heart Sweet Heart ..... 270
Honfleur ..... 270
Hooked Up 101 ..... 271
Horsepower ..... 272
Hoverunit ..... 273
Hurontario ..... 274
Hurry Up ..... 274
Husky Stash ..... 275
Huxtable ..... 276
Hybrea ..... 277
Hydrogen Whiskey ..... 278
Icicle Country ..... 279
Idle Race ..... 279
Induction ..... 280
Inflammable Age ..... 282
Injekuta ..... 283
Inklea ..... 284
Instant Tunes ..... 285
Interplanetary Crap ..... 285
Interrogator Stencil ..... 286
Iomanoid ..... 287
Jandles ..... 288
Jesaya ..... 288
Jigsaw Trouserdrop ..... 289
Jillican ..... 290
Jillsville ..... 291
Jingopop ..... 292
Johnny Fever ..... 293
Joy Circuit ..... 293
Joystix ..... 294
Junegull ..... 295
Kadeworth ..... 296
Kadonk ..... 297
Karma ..... 298
Kelvingrove ..... 299
Kengwin ..... 300
Kenyan Coffee ..... 301
Kenyan Coffee Stencil ..... 302
Kicking Limos ..... 303
Kilsonburg ..... 303
Kimberley ..... 304
Kinesthesia ..... 305
King Richard ..... 306
Kingsbridge ..... 307
Kirsty ..... 307
Kleptocracy ..... 308
Knuckle Down ..... 309
Korataki ..... 310
Korrupt ..... 311
Krait ..... 312
Kredit ..... 313
Kunio ..... 314
Kwokwi ..... 315
Lady Starlight ..... 315
Larabiefont ..... 316
Laserjerks ..... 317

Lerku ..... 318
Lesser Concern ..... 318
Let's Eat ..... 319
Letter Set ..... 319
Lewinsky ..... 320
Libel Suit ..... 321
Ligurino ..... 322
Liliput Steps ..... 323
Lineavec ..... 324
Linefeed ..... 324
Living by Numbers ..... 325
Llandru ..... 326
Lockergnome ..... 326
Lonsdale ..... 327
Lucky Ape ..... 328
Lunasol ..... 329
Madawaska ..... 329
Mahavishnu ..... 330
Mai Tai ..... 331
Mail Ray Stuff ..... 332
Malache Crunch ..... 332
Manbow ..... 333
Mango ..... 334
Map of You ..... 334
Maqui ..... 335
Marianas ..... 336
Marion ..... 337
Markerfield ..... 338
Marquee Moon ..... 339
Massive Retaliation ..... 340
Maychurch ..... 340
Mecheria ..... 341
Meloche ..... 342
Meloriac ..... 344
Meposa ..... 345
Mesmerize ..... 345
Metal Lord ..... 347
Mexcellent ..... 348
Mikadan ..... 349
Milibus ..... 350
Minicomputer ..... 351
Minisystem ..... 352
Minya ..... 353
Minya Nouvelle ..... 354
Misadventures ..... 355
Misirlou ..... 355
Mississauga ..... 356
Mister Firley ..... 356
Mitigate ..... 357
Mixolydian ..... 358
Mlurmlry ..... 359
Mob Concrete ..... 359
Mochon ..... 360
Model Worker ..... 361
Moja ..... 361
Mold Papa ..... 362
Monofonto ..... 362
Montebaldo ..... 363
Moon Cresta ..... 364
Motorcade ..... 365
Movatif ..... 366
Mufferaw ..... 367
Naftalene ..... 368
Nagomi ..... 368
Naked Power ..... 369
Nasal ..... 370
Nasalization ..... 371
Negotiate ..... 372
Nerdropol ..... 373
Nesobrite ..... 374
Neurochrome ..... 374
Neuropol ..... 375
Neuropol Nova ..... 376
Neuropol X ..... 377
Neuropolitical ..... 378
Neuzon ..... 379
New Brilliant ..... 380
Night Court ..... 381

Nightporter ..... 381
NK57 ..... 382
No Clocks ..... 383
Nulshock ..... 383
Numberpile ..... 384
Numbers with Rings ..... 385
Nyxali ..... 386
Octin ..... 387
Octoville ..... 388
Octynaz ..... 389
Ohitashi ..... 390
Oil Crisis ..... 391
Oliver's Barney ..... 391
Operational Amplifier ..... 392
Optoisolator ..... 393
Orange Kid ..... 394
Order ..... 394
Otoboke ..... 395
Outright ..... 396
Overload ..... 397
Owned ..... 397
Oxeran ..... 398
Paint Boy ..... 399
Pakenham ..... 400
Palamecia ..... 401
Paltime ..... 402
Pants Patrol ..... 403
Paraaminobenzoic ..... 403
Pastrami on Rye ..... 405
PCTL 4800 & 9600 ..... 406
Peatloaf ..... 407
Permanence ..... 407
Pirulen ..... 408
Plain Cred 1978 ..... 409
Planet Benson ..... 410
Plasmatic ..... 411
Plastic Bag ..... 411
Po Beef ..... 412
Poke ..... 413
Polarband ..... 413
Polarized ..... 414
Polyflec ..... 415
Pop Up Fontio ..... 416
Port Credit ..... 417
Pound ..... 417
Presicav ..... 418
President Gas ..... 419
Pretender ..... 420
Pricedown ..... 421
Prime Minister of Canada ..... 422
Primer ..... 423
PRINTF ..... 424
Propaniac ..... 425
Pulse State ..... 426
Pupcat ..... 426
Pyrite ..... 427
Quadaptor ..... 428
Quadrangle ..... 429
Quadrillion ..... 429
Quasix ..... 430
Quinine ..... 431
Quixotic ..... 432
Radio Stars ..... 432
Radios in Motion ..... 433
Rafika ..... 434
Raincoat ..... 435
Rainforest ..... 435
Rakesly ..... 436
Raymond ..... 437
Razor Keen ..... 438
Reagan ..... 439
Recharge ..... 440
Refuel ..... 441
Regra ..... 442
Relish Gargler ..... 443
Remissis ..... 444
Renju ..... 445
Report ..... 445

Report School ..... 446
Restore ..... 447
Reversal ..... 448
Rexlia ..... 449
Rimouski ..... 450
Rina ..... 451
Rinse ..... 452
Riot Act ..... 453
Robokoz ..... 454
Romantic Jets ..... 454
Rothwell ..... 455
Rukyltronic ..... 456
Rustproof Body ..... 457
Sad Films ..... 458
Salsbury ..... 458
Sandoval ..... 459
Sappy Mugs ..... 460
Sarasori ..... 461
Saved by Zero ..... 462
Sayso Chic ..... 463
Scheme ..... 464
Screengem ..... 465
Scritzy X ..... 466
Scrubby ..... 467
Send Cash ..... 468
Senior Service ..... 468
Sewn ..... 469
Sexsmith ..... 470
Sheaff ..... 471
Shifty Chica 2 ..... 473
Shlop ..... 474
Shnixgun ..... 475
Shookup ..... 476
Should've Known ..... 477
Silentina ..... 478
Silicone ..... 479
Sinzano ..... 480
Skeletor Stance ..... 481
Skirt ..... 481
Skraype ..... 482
Skrybylr ..... 483
Skygirls ..... 484
Sloe Gin Rickey ..... 485
Snasm ..... 485
Snidely ..... 486
Snowa ..... 487
Snowgoose ..... 488
So Run Down ..... 489
Soap ..... 489
Sofachrome ..... 490
Special Forces ..... 491
Spectrashell ..... 492
Spongy ..... 493
Squealer ..... 493
Squirty ..... 494
Stampoo ..... 495
Stasmic ..... 496
Steelfish ..... 496
Steelfish Variants ..... 497
Stentiga ..... 498
Stereofidelic ..... 499
Still Time ..... 500
Stitchen ..... 501
Stormfaze ..... 501
Strange Alphabets ..... 502
Strasua ..... 503
Street Cred ..... 504
Strenuous ..... 504
Structia ..... 505
Stud ..... 506
Stupefaction ..... 507
Styrofoam Feelings ..... 508
Subpear ..... 508
Subquantum ..... 509
Subroc ..... 510
Sudbury Basin ..... 511
Sui Generis ..... 511
Sunday Evening ..... 513

Superclarendon ..... 514
Superego ..... 515
Superglue ..... 516
Superheterodyne ..... 516
Sweater School ..... 517
Switching & Effects ..... 518
Sybil Green ..... 519
Syndra ..... 520
Synthemesc ..... 520
Tandelle ..... 521
Tank ..... 522
Teen ..... 523
Teeshirt ..... 524
Telemachus ..... 525
Telephoto ..... 525
Telidon & Telidon Ink ..... 527
Terylene Top ..... 528
That Secret Feeling ..... 528
Thiamine ..... 529
Threefortysixbarrel ..... 529
Thrusters ..... 530
Thump ..... 531
Tight ..... 532
Tinsnips ..... 533
Tobin Tax ..... 533
Tommy Gun ..... 534
Top Bond ..... 534
Topstitch ..... 535
Tork ..... 535
Toxigenesis ..... 536
Transmute ..... 537
Trapper John ..... 538
Triac 71 ..... 538
Troll Bait ..... 539
TRS-Million ..... 540
Tussilago ..... 540
Typewriter Spool ..... 541
Typodermic ..... 543
Uchiyama ..... 543
Ugocranis ..... 544
Ulian ..... 545
Ultraproxi ..... 546
Union City Blue ..... 547
Unispace ..... 547
Univox ..... 548
Uniwars ..... 549
Unsteady Oversteer ..... 550
Ur Ur Ma ..... 550
Urkelian ..... 551
Usurp ..... 551
Vactic ..... 552
Vademecum ..... 553
Vahika ..... 554
Valve ..... 554
Vanchrome ..... 555
Vanilla Whale ..... 556
V-Dub ..... 557
Vectipede ..... 558
Vectroid ..... 559
Velvenda ..... 559
Venacti ..... 560
Venus Rising ..... 561
Veriox ..... 562
Vexler Slip ..... 563
Vibrocentric ..... 563
Vigo ..... 564
Vinque ..... 565
Vinque Antique ..... 566
Vipnagorgialla ..... 567
Voivode ..... 568
Waker ..... 568
Walken ..... 569
Walnut ..... 570
Walshes ..... 570
Warmer ..... 571
Warugaki ..... 571
Wavetable ..... 572
Webster World ..... 573

Wee Bairn ..... 573
Welfare Brat ..... 574
Wet Pet ..... 574
Wevli ..... 575
Wheaton ..... 576
White Lake ..... 576
Whiterock ..... 577
Wild Sewerage ..... 578
Windpower ..... 578
Wintermute ..... 579
Winthorpe ..... 579
World of Water ..... 580
Worthless ..... 581
Wubble ..... 581
Wyvern ..... 582
Xenara ..... 583
Xenowort ..... 584
Xenu ..... 584
Xirod ..... 585
Xolto ..... 586
Xtraflexidisc ..... 586
Xylitol ..... 586
Xyzai ..... 587
Y2KBug ..... 588
Yadou ..... 588
Yawnovision ..... 589
Y-Band Tuner ..... 589
Yellande ..... 590
Yellow Pills ..... 591
Yonder Recoil ..... 591
You're Gone ..... 592
Yytrium Dioxide ..... 593
Zalderdash ..... 593
Zamora ..... 594
Zanipolo ..... 595
Zekton ..... 596
Zelega Zenega ..... 597
Zerbydoo ..... 598
Zero Hour ..... 598
Zeroes ..... 599
Zingende ..... 599
Zodillin ..... 600
Zolasixx ..... 601
Zorque ..... 601
Zosma ..... 602
Zrnic ..... 603
Zupiter ..... 604
Notes sur l'édition ..... 606

# Introduction

Bienvenue dans l'univers de Typodermic Fonts. Vous allez plonger dans la soupe alphabétique qui mijote dans ma tête. Ce livre est une capsule temporelle typographique, pleine d'histoires de création et de détails insolites.

Vous y trouverez des polices nées d'une inspiration surgie à minuit, de projets clients tombés à l'eau et de mon obsession tenace pour les formes sur un écran. Certaines ont commencé comme des passe-temps sans prétention avant de devenir des créations professionnelles ; d'autres se sont échappées de mon disque dur pour vivre librement dans le domaine public. Chacune porte les traces de ses influences et de ses accidents, et ces traces sont maintenant réunies ici.

J'ai souvent regretté que davantage de créateurs ne racontent pas la vie cachée de leurs polices. Essayez de dénicher l'histoire d'un caractère : vous reviendrez généralement les mains vides, comme si vous cherchiez de l'encre invisible. Voyez dans ce livre les miettes de pain que je laisse aux futurs archéologues de la typographie, ou simplement un témoignage pour ceux qui aiment regarder derrière le rideau. Créer des polices, c'est la partie qui fait rêver ; les tenir à jour, répondre aux questions de licence et traquer les bizarreries, c'est la corvée quotidienne. Ces pages reflètent les deux faces du métier.

Feuilletez, attardez-vous et profitez de cette promenade dans une collection où chaque histoire en dit un peu plus sur l'art étrange et obsessionnel de créer des polices.

# Faites connaissance avec Ray

Je m'appelle Ray Larabie et je suis né en 1970 à Ottawa, au Canada. Dès l'âge de cinq ans, j'étais ce drôle de gamin fasciné par les plaques d'immatriculation et les enseignes des magasins. Quand les autres enfants réclamaient des jouets, moi, je militais pour des lettres lumineuses. Ma grand-mère, qui travaillait à la CMHC, entretenait cette passion sans le savoir : ses collègues « recyclaient » des feuilles de Letraset à moitié utilisées, et me voilà, à six ans, capable de réciter Helvetica et Univers comme un petit prodige de la typographie.

## Grandir au milieu des bois

Quand j'avais huit ans, ma famille a déménagé dans une région de chalets de villégiature. Les voisins étaient rares, les arbres nombreux, et le magasin le plus proche se trouvait à deux heures de vélo. C'était le cadre idéal pour me retrouver seul avec un carnet de croquis et une imagination qui ne tenait pas en place.

## Les ordinateurs entrent en scène

Le TRS-80 Color Computer est arrivé quand j'avais douze ans. Avec ses prodigieux 16 Ko de mémoire et sa SPLENDEUR TOUT EN MAJUSCULES, j'ai découvert le plaisir de créer des polices en pixels. Ce n'était pas un passe-temps très sociable, mais ça ne me gênait pas. Plus tard, les années de lycée m'ont ramené à Ottawa, où j'ai suivi une formation professionnelle en arts et compris que je n'étais pas le seul hurluberlu au monde : il y en avait bien d'autres. Un Commodore Amiga a élargi ma panoplie d'outils et m'a conduit à mon premier emploi dans le jeu vidéo, à seize ans. Le jeu n'était peut-être pas un chef-d'œuvre, mais il m'a donné le goût de fabriquer des choses dont les gens se servaient vraiment.

## Des tapis aux courbes

Après avoir obtenu un diplôme en animation traditionnelle à Oakville, j'ai découvert un secteur sous perfusion. J'ai enchaîné les petits boulots, vendu des tapis et créé des jeux en shareware à côté. Puis le destin s'est présenté sous la forme d'une copie piratée de Fontographer. Dès que j'ai découvert les courbes vectorielles et les points de Bézier, j'étais accro. Mes soirées se sont fondues en un tourbillon de lettres et d'expériences ; une double vie commençait : graphiste de jeux vidéo le jour, créateur de polices en secret la nuit.

## Typodermic prend son envol

En 2001, quelques polices avaient trouvé leur public et j'ai fondé Typodermic. Deux ans plus tard, j'ai quitté l'industrie du jeu vidéo avec un certain sens du théâtre pour me consacrer entièrement à la création de caractères. Depuis, j'ai sauté d'un bout à l'autre du Canada — de Mississauga à Niagara Falls, puis à Vancouver — avant de m'installer à Nagoya, au Japon, en 2008. Typodermic s'est constituée en société en 2011, et depuis, je mène mon troupeau de polices.

## Aujourd'hui

Aujourd'hui, je consacre mon temps à affiner d'anciennes créations et à travailler avec les clients. Gérer des centaines de polices, c'est comme essayer de rassembler des chats, si les chats étaient faits de vecteurs. Mais au fond, je suis toujours le même gamin qui contemplait les plaques d'immatriculation.

# 1980 Portable




J'ai publié 1980 Portable le 2 décembre 1998. C'était une police sans empattement condensée, dont les lettres s'inclinaient à des angles variés pour évoquer le langage visuel de la fin des années 1970 et du début des années 1980. Les motifs à damier associés au groupe de ska The Specials ont beaucoup compté, même si les formes des lettres venaient plutôt des grotesques étroites que j'avais vues sur des pochettes d'albums de lounge et de jazz des années 1960. Compacta, que The Specials utilisait abondamment, me trottait dans la tête pendant la création, mais j'ai volontairement choisi une grotesque plus générique pour éviter de trop copier ce style.

Le nom « 1980 Portable » devait évoquer la culture jeune de l'époque et les appareils de musique portables comme les radiocassettes. L'agencement incliné et irrégulier visait à retrouver l'aspect découpé-collé des flyers de cette période, sans imiter un exemple précis.

J'ai d'abord publié la police avec une licence gratuite pour une utilisation sur ordinateur, y compris à des fins commerciales. Le 18 juin 2021, je l'ai mise à jour en supprimant des caractères devenus obsolètes comme le L avec point et le E avec brève, en affinant les courbes pour corriger des problèmes de contours et en remplaçant les guillemets ouvrants inversés par des guillemets standard pour mieux prendre en charge les langues. En avril 2024, j'ai placé 1980 Portable dans le domaine public. Vers le début des années 2000, elle était souvent utilisée sur des flyers et certaines affiches de ska, même si je ne me souviens pas d'exemples précis.

## 256 Bytes

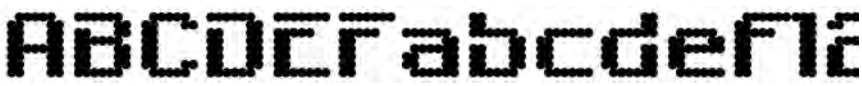


J'ai publié 256 Bytes le 13 novembre 1999. Le dessin venait directement du logo du MITS Altair 8800, l'un des premiers ordinateurs personnels, lancé en 1975. Le logo ne fournissait que quelques lettres, j'ai donc extrapolé la majeure partie de la police à partir de ces formes.

Le nom renvoie aux cartes mémoire de base de l'Altair, qui étaient livrées avec seulement 256 octets de RAM installés, alors qu'elles pouvaient en accueillir jusqu'à 1024.

Comme beaucoup de mes premières créations, 256 Bytes était proposée avec une licence gratuite pour une utilisation sur ordinateur, y compris à des fins commerciales. Le 4 juin 2021, je l'ai mise à jour en nettoyant les courbes, en corrigeant les classes de crénage et en apportant d'autres améliorations techniques. En avril 2024, je l'ai placée dans le domaine public. À ma connaissance, elle n'a pas été utilisée dans des contextes particulièrement remarquables, mais elle reste une petite trace de la typographie des débuts de l'informatique, adaptée en police numérique à la fin des années 1990.

## 6809 Chargen



J'ai publié 6809 Chargen le 10 avril 1998. C'était un hommage aux polices à matrice de points qui avaient façonné l'esthétique des débuts de l'informatique et des jeux vidéo. Je ne copiais aucune source en particulier : c'était un hommage général aux lettres bitmap qui avaient marqué cette époque.

Le nom vient de CHARGEN, le tout premier logiciel de création de polices que j'ai utilisé. Il tournait sur le TRS-80 Color Computer, équipé d'un processeur Motorola 6809. La police elle-même n'était pas fondée sur la police système de CHARGEN ; le lien tenait au nom, puisque c'est dans ce programme que j'avais fait mes premières expériences de création de lettres bitmap.

À l'époque, il n'existait pas beaucoup de polices vectorielles qui imitaient les lettres au style amateur et techno des ordinateurs domestiques. J'y voyais un créneau encore inoccupé. La police est apparue sur beaucoup de sites web de la fin des années 1990 — ceux avec des fonds noirs, des champs d'étoiles, des couleurs criardes et des effets de lueur — mais je ne me souviens d'aucune utilisation particulièrement notable.

Je l'ai d'abord publiée avec une licence gratuite pour une utilisation sur ordinateur, y compris à des fins commerciales. En novembre 2022, j'ai placé 6809 Chargen dans le domaine public. Elle reste aujourd'hui un petit lien entre l'informatique domestique des années 1980 et la scène du design numérique de la fin des années 1990.

# Acroyear




J'ai lancé Acroyear le 28 juin 2012. C'est une police de titrage construite à partir de formes douces, semblables à des gélules, conçue surtout pour les grands corps. Elle fonctionne à l'horizontale, mais j'ai toujours trouvé qu'elle prenait vie quand on la composait sur une pente ascendante. Mes visuels promotionnels mettaient donc l'accent sur ces compositions inclinées.

L'idée est née d'une enseigne de boutique de tampons en caoutchouc que j'avais repérée à Nagoya. Les kanji de l'enseigne ne ressemblaient pas exactement à ces lettres, mais leurs formes de gélules qui semblaient monter en file avaient attiré mon attention. Elles me faisaient penser à des pilules gravissant une colline, ce qui donnait au dessin une ambiance pharmaceutique un peu dystopique que je voulais explorer.

Le nom Acroyear venait de mon enfance. Acroyear était un personnage de la gamme de jouets Micronauts, qui occupait pour ma génération la même place que Transformers pour les enfants un peu plus jeunes. Cette référence nostalgique, associée aux formes, donnait sa personnalité à la police. Quand je la regarde aujourd'hui, j'y vois des traces du mobilier modulaire des années 1970 et de l'architecture moderne, mêlées à une sensibilité rétrofuturiste.

Malgré son dessin distinctif, Acroyear n'a jamais beaucoup attiré l'attention et n'a jamais été largement utilisée. Elle reste l'une de mes créations les moins réussies sur le plan commercial. En décembre 2024, j'ai fait une petite mise à jour technique, en ajustant les

métriques verticales pour éviter que les accents soient tronqués dans certaines applications. À part cela, la police n'a pas changé depuis sa sortie.

## Acrylic Brush



J'ai lancé Acrylic Brush le 18 août 2009, à titre d'expérience. On évite généralement de composer les polices script tout en capitales, mais je voulais voir ce qui se passerait si j'en concevais une expressément pour cet usage. Le résultat était une script tout en capitales, avec des proportions de petites capitales et des caractères non liés, ce qui lui donnait une place inhabituelle parmi les polices script.

J'ai commencé par peindre les caractères à l'encre noire en aplat, puis je les ai numérisés et transformés en une police utilisable, avec un jeu de caractères complet, des paires de ligatures sur mesure et du crénage. Pour ajouter une texture délavée et usée, j'ai utilisé Photoshop et une tablette avec une brosse texturée, puis j'ai vectorisé automatiquement et nettoyé les bitmaps avant de les aligner sur les glyphes d'origine. Le but n'était pas de reproduire un style précis d'enseigne ou d'impression : il s'agissait surtout de faire des expériences avec les textures de pinceau et de voir où cela me mènerait.

J'ai notamment ajouté des ligatures OpenType qui remplacent automatiquement les combinaisons de lettres doubles, pour aider la police à paraître plus naturelle. Le 18 juin 2021, j'ai mis Acrylic Brush à jour en supprimant des caractères obsolètes, des fractions précomposées et les « guillemets de peintre », tout en étendant la fonctionnalité de fractions OpenType.

Acrylic Brush n'a jamais beaucoup attiré l'attention et peut être difficile à lire, mais je pense que sa valeur tient à son côté curiosité mémorable. Le principe du tout en capitales est un gadget, mais un gadget peut parfois être utile quand on cherche quelque chose de frappant ou de peu conventionnel.

## Addlethorpe




J'ai publié Addlethorpe le 1er avril 2008. Le nom était simplement emprunté à un lieu : je trouve souvent que les noms de lieux font des noms de polices qui sonnent raffinés. Le dessin lui-même est né d'une expérience. Un ami m'avait donné quelques caractères métalliques Garamond des années auparavant et, après avoir créé Winthorpe, je me suis dit que je pouvais pousser l'idée plus loin en simulant sous forme numérique l'aspect des blocs de caractères en métal.

Addlethorpe a été construite comme une police à trois couches, avec des couches distinctes de premier plan, de remplissage et d'arrière-plan que l'on pouvait combiner pour obtenir différents effets. J'ai inclus des chiffres alignés et des chiffres elzéviriens, ainsi que des ligatures pour rompre la répétition. Sa création n'a pas été simple : les logiciels de création de polices n'étaient pas conçus pour des formes aussi détaillées. Je poussais constamment les outils à leurs limites, ce qui les faisait souvent planter et produisait des versions inutilisables. Pour simuler l'effet des blocs, j'ai défini des approches serrées et même mis au point un système dans Photoshop pour générer des boîtes englobantes. Une partie des ombrages venait

d'ombres portées, mais j'ai aussi peint des détails à la main et superposé des textures grunge pour lui donner un aspect rugueux et graisseux.

Le jeu de caractères était plus vaste que celui de beaucoup de mes autres polices à l'époque et comprenait les principaux caractères latins accentués. Après beaucoup de nettoyage et de résolution de problèmes, le résultat me paraissait un peu trop mécanique. J'ai donc introduit de légers décalages et rotations pour lui donner de la personnalité. J'ai ajouté les couches de remplissage vers la fin du processus pour faciliter l'application de couleurs. Plus tard, j'ai produit une version web moins détaillée afin de ne pas ralentir le chargement des pages.

Dans les faits, Addlethorpe n'a jamais trouvé son public. Je ne l'ai jamais vue utilisée, et elle a été largement ignorée. Pour moi, c'était surtout un exercice pour voir jusqu'où je pouvais pousser la technologie des polices, plutôt qu'une police destinée à un usage courant. En décembre 2024, j'ai fait une mise à jour technique, en corrigeant les métriques verticales pour éviter la troncature des accents, en modernisant les tables de noms et en corrigeant la largeur de l'espace insécable. Sinon, la police est restée telle qu'elle était à sa sortie.

## Adriator



J'ai publié Adriator le 4 août 1999. Le dessin est parti d'une seule lettre, un « T » provenant du logo d'une marque irlandaise de radiateurs d'appoint. Une personne irlandaise me l'avait envoyé et,

comme elle s'appelait Adrian, j'ai créé le mot-valise Adriator. Avec une seule lettre comme point de départ, j'ai extrapolé un alphabet entier dans ce style.

Le résultat était une police de titrage rayée, avec de forts contrastes entre pleins et déliés. Avec le recul, elle me rappelle des détails décoratifs du plateau de The Price is Right ou des anciens snack-bars de cinémas drive-in. À l'époque, je lui trouvais un caractère Y2K à la mode : une réinterprétation groovy et expérimentale des styles des années 1970, comme beaucoup de graphistes en faisaient à la fin des années 1990. Beaucoup d'entre nous faisaient des réinterprétations plutôt que des reprises fidèles, qui sont devenues plus populaires plus tard, dans les années 2000.

J'ai repéré Adriator ici et là, sans jamais la voir dans un contexte particulièrement visible. Par rapport à certains de mes autres projets, elle était techniquement simple à produire, même si partir d'une seule lettre était un défi. Avec des logos comme AC/DC ou KISS, j'avais au moins trois lettres différentes à partir desquelles extrapoler, mais ici, je devais inventer presque tout le reste de zéro.

Adriator a d'abord été publiée avec une licence gratuite pour une utilisation sur ordinateur, y compris à des fins commerciales. En novembre 2022, je l'ai placée dans le domaine public pour qu'elle puisse être utilisée ou adaptée librement.

## Affluent

ABCDEFabcdef1234

J'ai lancé Affluent le 25 juin 2004. Le nom était arbitraire et, avec le recul, ce n'était pas un choix particulièrement heureux. Le dessin est né de mon travail de directeur artistique chez Rockstar Games, où je

travaillais sur des titres pour PlayStation 2. Sur les téléviseurs à tube cathodique, j'avais remarqué que les petites polices aux contours nets produisaient souvent un effet d'éblouissement qui faisait scintiller le texte et le rendait difficile à lire. Les anciennes consoles comme la NES et la SNES évitaient ce problème avec du texte plus grand, construit à partir de tuiles, mais les attentes graphiques plus élevées de la PS2 nous obligeaient à expérimenter directement avec la typographie.

Nous testions les polices sur des téléviseurs grand public bon marché plutôt que sur des moniteurs haut de gamme, et j'ai constaté qu'un texte légèrement flou, avec anticrénelage, était plus facile à lire qu'un texte parfaitement net. Les lignes presque horizontales faisaient exception : le flou ne faisait que les encombrer. En les rendant manuellement plus nettes tout en laissant les verticales plus ouvertes, je suis arrivé au principe d'Affluent : une police avec des verticales sans contrainte et des lignes presque horizontales quantifiées. Je l'ai publiée en quatre styles : Regular, Semi-Bold, Bold et Italics.

J'espérais que des entreprises de jeux vidéo l'adopteraient pour les petits écrans, mais l'ère des tubes cathodiques touchait à sa fin, et je n'ai jamais vu Affluent utilisée où que ce soit. Elle n'a suscité ni attention ni commentaires, mais elle a directement influencé mon travail sur Cinecav. Les mêmes idées s'y sont retrouvées, sous une forme moins radicale, et sont devenues centrales dans ce projet.

J'ai apporté deux mises à jour techniques à Affluent : le 12 mai 2021, quand j'ai supprimé des caractères obsolètes, étendu les fractions OpenType et affiné les contours, puis en décembre 2024, quand j'ai ajusté les métriques verticales, modernisé les tables de noms et corrigé la largeur de l'espace insécable.

# Airmole




J'ai publié Airmole le 26 septembre 2000. Le nom venait de ce genre de rapprochements psychédéliques que j'aimais dans les noms de groupes comme Led Zeppelin ou Soft Machine. Puisque les taupes vivent sous terre, en appeler une « Airmole » me semblait mémorable et un peu absurde.

Le dessin s'inspirait d'un exemple trouvé dans un guide de lettrage Speedball du début du XXe siècle. Au lieu de décalquer les lettres directement, je les ai construites avec des courbes de Bézier, en gardant l'esprit de l'original mais en simplifiant les formes pour qu'elles fonctionnent mieux comme police numérique. Cette démarche a marqué le début de mon habitude de faire des reprises plus libres plutôt que strictes. Le lettrage des livres Speedball était assez net, et quelques autres créateurs ont ensuite produit des reprises plus fidèles. La mienne est épurée, ce qui, à mon avis, la rend plus pratique comme police.

Airmole est une police de titrage épaisse, sans contreformes, avec un côté art déco décontracté. Comme elle n'a pas de contreformes, elle a été plus rapide à produire que beaucoup des autres polices sur lesquelles j'avais travaillé. Je l'ai publiée avec une licence gratuite autorisant l'usage commercial et, au fil des années, je l'ai vue apparaître de temps à autre, généralement dans des contextes rétro, même si rien de particulièrement mémorable ne me vient à l'esprit.

En avril 2024, j'ai placé Airmole dans le domaine public. Avec le recul, je la vois comme faisant partie de ma série de reprises « pas trop strictes », un style de réinterprétation qui est resté un fil récurrent dans mon travail.

## Akazan




J'ai publié Akazan le 20 mars 2007. Le nom est inventé ; il m'arrive de créer des noms uniques pour qu'une police soit facile à trouver dans une recherche. Le dessin a commencé comme un caractère sans empattement à l'allure technique, mais j'y ai ajouté une modulation des traits à l'ancienne, qui lui donnait une touche historique mêlée à un caractère compact et utilitaire, proche de DIN. Je voulais créer quelque chose de pratique et de distinctif à la fois : une police au caractère fort et assumé, qui ne soit pas strictement historique mais évoque tout de même des traditions plus anciennes.

J'ai développé Akazan dans plusieurs graisses, de Light à Bold, avec des italiques. Le 18 juin 2021, j'ai mis la famille à jour en supprimant des caractères obsolètes, en étendant les fonctionnalités OpenType et en améliorant la compatibilité. En octobre 2024, j'ai publié Akazan 4.0, en réorganisant les noms des graisses pour améliorer le tri dans les menus et la gestion des polices web : Light est devenue Extra-Light, et Book a été renommée Light. Cette version affinait aussi les courbes de nombreux caractères, pour des formes plus fluides et plus soignées.

Akazan n'a jamais beaucoup attiré l'attention, et je ne me souviens pas de l'avoir jamais vue utilisée. Elle a été ignorée à sa sortie, mais elle faisait pour moi partie d'un ensemble plus vaste de créations « anciennes mais nouvelles » sur lesquelles j'ai travaillé dans les années 2000 : des expériences qui mêlaient des touches historiques à une esthétique technique moderne.

## Alepholon

ABCDEFabcdef1234

J'ai lancé Alepholon le 17 mai 2006. Le nom est inventé : un mélange d'« alphabet » et du suffixe d'allure latine « -on », pour lui donner une sonorité scientifique. Le dessin lui-même était un sous-produit d'une première ébauche de Domyouji.

À l'époque, je modifiais certaines de mes polices pochoirs pour un client qui avait besoin de les adapter à la découpe plasma. Cela m'avait amené à réfléchir à l'aspect pratique des pochoirs : les ponts devaient être épais et placés stratégiquement pour que les lettres ne tombent pas en morceaux. Alepholon est née directement de ce contexte. Ses ponts épais étaient conçus pour que la police puisse, en théorie, servir de pochoir fonctionnel.

C'est un bon exemple de ma philosophie de création : les contraintes techniques créent du style. Cela a toujours été vrai dans l'histoire. Mais je me suis aussi rendu compte qu'on pouvait inventer des contraintes techniques et que l'exercice produisait quand même du style. Avec Alepholon, j'ai joué sur l'emplacement des ponts d'une manière qui me semblait peu conventionnelle par rapport aux autres caractères pochoirs techno de l'époque. Ce n'était pas révolutionnaire, mais cela m'a poussé à aborder le lettrage au pochoir sous un autre angle.

Alepholon n'a jamais beaucoup attiré l'attention, et je ne me souviens pas de l'avoir jamais vue utilisée. D'une certaine façon, c'est une orpheline dans mon catalogue. Le projet de commande que je développais en parallèle est devenu Domyouji, qui a ensuite été

utilisée par BioWare dans la série de jeux Mass Effect, aux côtés de Korataki. Alepholon, elle, a été laissée de côté, même si j'ai toujours pensé qu'elle méritait qu'on s'y attarde davantage.

## Alfaqix




J'ai publié la famille de caractères Alfaqix entre le 12 juin et le 25 septembre 2023. Le nom est arbitraire, mais il évoque un peu « alphabet » et a une sonorité de science-fiction, ce qui me semblait convenir au style techno modulaire sur lequel je travaillais.

La famille comprend quatre variantes : Alfaqix Ellipsoid, Alfaqix Algorithm, Alfaqix Diode et Alfaqix Servo. Ellipsoid a servi de point de départ, avec ses extrémités de traits arrondies. À partir de cette base, j'ai développé Algorithm, avec des extrémités octogonales chanfreinées, Diode, influencée par les afficheurs LCD à segments, et Servo, avec des encoches circulaires en creux découpées dans les angles et des extrémités de traits plates. Chaque variante a été produite en quatre graisses — Light, Regular, SemiBold et Bold — avec des italiques.

Le but était de créer des caractères adaptés à des contextes techniques, électroniques, militaires ou pharmaceutiques, où la modularité semble délibérée et utile. Le style Diode exprime le plus directement cette idée modulaire, puisque son aspect segmenté évoque immédiatement les chiffres des afficheurs numériques.

Le processus n'a pas été simple. Il y a eu des erreurs de mise à l'échelle et une phase de préparation fastidieuse, mais une fois le système de composants interchangeables en place, il m'a permis de construire plusieurs familles à la fois. J'avais déjà employé des

méthodes similaires — en remplaçant les pixels de Deception ou les ampoules de Paltime — mais c'était la première fois que j'utilisais cette approche pour modifier les formes des lettres elles-mêmes.

Je n'ai pas vu Alfaqix utilisée depuis sa sortie, et je ne la qualifierais pas de révolutionnaire, mais je pense qu'elle a démontré la viabilité de cette technique. Tout caractère modulaire peut gagner à ce qu'on repense le traitement des angles, des extrémités de traits et des jonctions, et Alfaqix m'a fourni un cadre pour explorer ces possibilités.

## Algol




J'ai publié Algol le 17 mai 2005. Le nom vient du langage de programmation, ce qui me semblait approprié pour un projet ancré dans l'esthétique informatique. À l'époque, il existait déjà beaucoup de polices imitant les pixels, mais j'ai conçu Algol expressément pour résoudre un problème pratique de découpe d'enseignes en vinyle.

Les polices à pixels traditionnelles posaient problème à la découpe, parce que les minuscules formes carrées avaient tendance à se détacher lors de la pose. Algol conservait l'esprit du lettrage en pixels, tout en l'adaptant pour qu'il se comporte mieux. J'ai créé des intersections avec des chevauchements et utilisé des angles arrondis pour rendre les formes plus robustes. Cela adoucissait aussi leur caractère par rapport à la plupart des polices de style bitmap.

La famille comprenait trois variantes : Regular, VII et IX. Les versions VII et IX remplissaient les contreformes des lettres, ce qui créait un effet d'ombre portée lorsqu'on les combinait avec Regular.

Algol s'est assez bien vendue à sa sortie, même si je ne l'ai jamais vue utilisée moi-même. Pour moi, c'était avant tout un outil pratique plutôt qu'un projet conceptuel. Tout le monde peut télécharger gratuitement des centaines de polices bitmap, mais Algol proposait quelque chose de plus axé sur la production — notamment pour les machines de découpe de vinyle et les effets de superposition.

Le 4 juin 2021, j'ai mis à jour la famille en ajustant ses métriques verticales pour assurer la compatibilité entre navigateurs, ce qui a augmenté la taille des caractères de 11 %. J'ai aussi supprimé des caractères obsolètes comme le L avec point et le E avec brève, remplacé les guillemets ouvrants inversés par des guillemets corrects et affiné les courbes pour corriger des erreurs de contour.

## Almonte




J'ai présenté Almonte le 23 décembre 1999. C'était une tentative rapide, improvisée, de donner à un caractère sans empattement l'allure d'un caractère en bois, entièrement réalisée en numérique sans m'appuyer sur de vrais caractères en bois. J'ai simplement imaginé son apparence, puis je l'ai construit de toutes pièces avec des outils numériques.

J'ai publié la famille en trois finitions : standard, veinage du bois et neige. À l'époque, je la voyais comme une alternative gratuite à des polices comme Poplar, parce qu'il y avait peu d'options gratuites dans ce style d'affiche aux caractères gras. Au lieu de chercher l'authenticité, j'ai exagéré les formes, en les rendant lourdaudes et pataudes — parce qu'il faut parfois qu'un caractère assume le « laid » pour trouver le ton juste.

Le nom vient d'Almonte, en Ontario, où vit ma sœur, ce qui me semblait convenir à un dessin au caractère rural. Almonte a immédiatement eu du succès et s'est retrouvée sur des étiquettes de produits, des enseignes de restaurants et beaucoup de sites web. Je l'ai aussi vue dans des maquettes imitant le style des anciennes affiches composées avec des caractères en bois.

Ce n'était pas la seule fois que je m'essayais à ce genre de dessin rustique exagéré. Bench Grinder, arrivée plus tard, était encore plus lourdaude et étrange. En avril 2024, j'ai placé Almonte dans le domaine public pour qu'elle puisse continuer à circuler librement.

## Alphii




J'ai lancé Alphii le 22 juin 2006. Elle prolongeait des idées que j'avais explorées auparavant avec Jillican, mais cette fois, j'ai pris une autre voie. Au lieu de décalquer ou de simplifier directement un caractère existant, j'ai emprunté le rythme de Franklin Gothic pour en faire une base cachée. Le but était de créer un dessin polygonal qui donnerait l'impression d'avoir subi une réduction automatique du nombre de polygones — le genre d'aspect qu'on voit sur les modèles LOD (Level of Detail, ou niveau de détail) à faible nombre de polygones dans les jeux vidéo. Contrairement à un caractère strictement octogonal comme ITC Machine, Alphii laisse deviner un caractère aux courbes arrondies qui aurait été réduit à des facettes.

J'imaginais Alphii dans toutes sortes de contextes contemporains, notamment là où une apparence postmoderne et déconstruite aurait sa place. Elle n'était destinée à aucun créneau particulier : je voulais donner aux graphistes quelque chose qui conserve un caractère fragmenté et polygonal tout en restant utilisable.

La famille comprenait quatre graisses avec des italiques. Au fil du temps, je l'ai mise à jour plusieurs fois : le 30 juin 2022, j'ai ajouté des italiques, abaissé les points d'interrogation et d'exclamation inversés et supprimé des caractères obsolètes. Cette mise à jour a aussi étendu les fractions OpenType, ajouté les symboles prime, optimisé le crénage et introduit des symboles monétaires supplémentaires. Plus tard, j'ai ajouté l'eszett allemand majuscule (ẞ), des barres aux indicateurs ordinaux (ª º) et le symbole №. En octobre 2024, la version 3.002 a amélioré le classement des styles dans les menus.

J'ai un jour aperçu Alphii sur une enseigne de restaurant, mais sinon, elle n'a jamais beaucoup attiré l'attention. Elle n'a pas fait parler d'elle à sa sortie, mais je trouve qu'elle tient toujours la route. Elle ne semble pas figée dans les années 2000 et fonctionne encore comme un style géométrique déconstruit.

## Amienne




J'ai publié Amienne le 17 novembre 2004, à la suite d'une commande d'une entreprise appelée Inspire Graphics, qui a sorti sa version sous le nom de Terzini. Ce projet m'a poussé bien loin de ma zone de confort. Mon écriture est affreuse et je n'ai jamais appris l'écriture cursive, alors je n'étais pas très sûr de moi à l'idée de créer une police manuscrite au pinceau, d'allure décontractée. Cela dit, je savais me

servir d'un pinceau à aquarelle, alors j'ai préparé de la gouache noir de Mars et peint des lettres. Les résultats n'étaient pas fameux — beaucoup de peinture a fini sur le sol, et les formes des lettres n'étaient qu'à moitié utilisables — mais ils m'ont donné un point de départ.

À partir de là, j'ai travaillé en vectoriel, ajustant les formes jusqu'à ce que la police ait un peu de fluidité et de cohérence. Les ligatures créées spécialement pour elle ont aidé à régulariser le rythme. Je n'en attendais pas grand-chose, mais Amienne est devenue l'une de mes polices les plus utilisées. Je la vois encore tout le temps, surtout sur des produits de bien-être, des bougies parfumées et des articles portant des messages inspirants. C'est aussi l'une des rares polices Typodermic que je croise souvent au Japon.

Son adoption m'a surpris, vu le peu de confiance que j'avais dans mes talents de calligraphe. Avec le recul, c'est logique : au milieu des années 2000, les polices manuscrites un peu amateurs ont commencé à devenir populaires, et Amienne s'inscrivait parfaitement dans cette vague. Ce n'était pas une police gratuite ; elle a donc dû toucher une corde sensible chez les graphistes qui cherchaient quelque chose d'accessible et de détendu.

Le 4 juin 2021, j'ai mis à jour la police en supprimant des caractères obsolètes, en étendant la fonction OpenType de fractions, en ajustant la largeur des points de suspension et en remplaçant les guillemets ouvrants inversés par des guillemets corrects (les anciens restant toutefois accessibles via Unicode). J'ai aussi ajouté des symboles prime, affiné les courbes et apporté de petites corrections.

En général, je n'aime pas les polices manuscrites, et je ne me suis plus jamais remis aux écritures liées. Mais Amienne m'a fait du bien dans le sens où elle m'a forcé à prendre un pinceau et à tenter quelque chose que je n'aurais pas fait autrement.

# Ampacity




J'ai présenté Ampacity le 12 décembre 2012. L'inspiration venait des enseignes au néon, et plus précisément du lettrage de la pochette de l'album Coda de Led Zeppelin. Ce dessin avait une particularité : le trait épais du « A » se trouvait du côté opposé à celui où on l'attend normalement. En construisant Ampacity, je l'ai déplacé du côté habituel, tout en ajoutant une variante en miroir pour ceux qui souhaiteraient retrouver l'aspect original.

Le nom est un mot-valise formé à partir de « ampere » et de « capacity », choisi pour évoquer l'électricité et l'énergie de la lumière au néon. Au moment de la créer, j'avais déjà dessiné deux autres caractères liés à Led Zeppelin, et cette idée me semblait être la seule option restante pour compléter cet ensemble.

Ampacity est sortie avec des variantes stylistiques et une version en miroir, mais je ne l'ai jamais vue utilisée en situation réelle et je n'ai eu aucun retour à sa sortie. Le 12 mai 2021, j'ai mis à jour la police pour améliorer la fonction de variantes stylistiques et la rendre accessible dans des logiciels comme InDesign (via Stylistic Set #1). J'ai aussi supprimé des caractères obsolètes comme le L avec point et le E avec brève, et étendu les fractions OpenType pour prendre en charge des numérateurs et des dénominateurs plus longs.

Je n'ai jamais repris l'esthétique du néon : Ampacity reste donc dans mon catalogue comme une exploration ponctuelle, sans suite.

## Angerpoise Lampshade




J'ai publié ce caractère le 14 février 1999. Au début, je l'appelais « Anglepoise Lampshade », d'après une chanson du groupe punk The Soft Boys. Je ne savais pas qu'Anglepoise était aussi une marque de lampes. Près de vingt ans plus tard, le titulaire de la marque m'a contacté, en expliquant que ma police semait la confusion dans les résultats de recherche pour les clients qui cherchaient leurs abat-jour. Pour éviter un conflit, je l'ai rebaptisée « Angerpoise Lampshade », ce qui conservait un peu du mordant punk du nom original.

Le dessin lui-même était une expérience rapide, une modification des formes de lettres de mon caractère Hemi Head. La première version était assez grossière, et je pense que cela a freiné sa popularité. Je ne l'ai jamais vue utilisée dans un contexte notable.

Sur le plan stylistique, j'ai un jour mis en avant une référence à l'Art déco pour la décrire, mais à vrai dire, je ne pense pas qu'elle ait quoi que ce soit d'Art déco. Elle a davantage en commun avec les polices bitmap cyberpunk que je voyais dans les démos 4K et les jeux vidéo de la fin des années 1980 et du début des années 1990. Avec le recul, j'aurais simplement dû la qualifier de postmoderne, puisqu'elle ne trouve vraiment sa place dans aucune catégorie précise.

Je l'ai publiée avec une licence gratuite autorisant l'usage commercial, puis, en avril 2024, je l'ai placée dans le domaine public. Pour moi, ce projet tient moins au dessin lui-même qu'à la leçon qu'il m'a apprise : il faut faire attention au nom des polices, car des conflits de marques peuvent surgir même plusieurs décennies plus tard.

## Angostura




J'ai présenté Angostura le 1er octobre 2009, après avoir entièrement remanié un caractère que j'avais publié pour la première fois en décembre 1997. L'Angostura originale était essentiellement un bricolage bâclé de Blue Highway — j'étais trop ambitieux et je produisais à la chaîne plusieurs styles qui dépassaient largement mes compétences de l'époque. Avec le recul, c'était assez embarrassant.

En 2009, j'ai décidé de repartir de zéro. La nouvelle Angostura s'inspirait du lettrage des enseignes américaines des années 1940 et 1950. Elle conservait un peu de l'atmosphère singulière de Blue Highway, typique du milieu du siècle, mais allait plus franchement vers une esthétique rétro de peintre en lettres. J'ai ajouté des traverses basses qui rappelaient les enseignes Art déco industrielles et utilisé des « a » et des « g » à un seul étage, dans l'esprit de l'engouement pour Futura au milieu du siècle.

J'ai développé Angostura en une famille complète allant d'Ultra-Light à Bold, et j'ai aussi créé des variantes à l'aspect de peinture en aérosol, de veinage du bois et de pochoir, avec des ligatures spécialement conçues pour renforcer l'authenticité. J'ai beaucoup expérimenté les variantes texturées dans les années 2000, et Angostura faisait partie de cette période.

Le nom venait de l'amer Angostura, que j'utilisais alors dans mes cocktails. Malgré cette refonte, Angostura n'a jamais vraiment pris — elle était assez peu populaire par rapport à Blue Highway. Je trouve tout de même que la version ultérieure a quelque chose d'inhabituel.

Elle n'entre pas aisément dans une catégorie et n'a pas une saveur stylistique très marquée, mais cela lui donne une sorte de souplesse qui pourrait être utile dans le bon contexte.

Le 25 juin 2021, j'ai mis à jour la famille en supprimant des caractères obsolètes, en étendant les fractions OpenType et en ajustant les métriques verticales pour améliorer la compatibilité entre navigateurs. J'ai aussi retiré les ligatures fi et fl inutiles et corrigé quelques erreurs de courbe. En octobre 2024, la version 2.2 a réorganisé le système de dénomination des graisses pour améliorer leur classement dans les menus et la gestion des polices web.

## Anklepants




J'ai publié Anklepants le 12 décembre 1997, en m'inspirant du caractère de titrage utilisé par les stations de radio CBS appartenant à Westinghouse. En 1963, Westinghouse Broadcasting a adopté le nom « Group W », et cette identité comprenait un ensemble distinctif d'indicatifs et de logos qui est resté en usage jusqu'en 1995. J'ai toujours trouvé que la police originale avait un petit côté bricolé — elle ressemblait davantage à un caractère modifié qu'à quelque chose de conçu pour cet usage. Ma version n'était pas parfaite non plus, mais au moins, elle était dessinée de toutes pièces et ressemblait davantage à un véritable caractère qu'à une adaptation bricolée.

Anklepants n'était pas une réplique exacte. John Sizemore a réalisé plus tard une version numérique plus fidèle de la police de Westinghouse. Avec la mienne, je cherchais à créer un dessin plus

pratique qui conserve l'esprit de l'original sans le suivre de trop près. Je l'ai publiée avec une licence gratuite autorisant l'usage commercial.

Le nom venait d'une fête d'anniversaire où un invité complètement ivre se promenait avec son pantalon autour des chevilles. Cette scène m'est restée en tête, et j'ai trouvé qu'« Anklepants » était un nom amusant et mémorable qui convenait au côté bizarre de la police. Je ne pense pas que le nom ait jamais favorisé ou freiné son adoption, mais je l'aime toujours.

Elle n'a pas connu un grand succès, et je ne me souviens pas l'avoir jamais vue utilisée de façon notable. Plus tard, j'ai dessiné Libel Suit, qui s'inspirait aussi du style de Westinghouse, mais les deux n'ont aucun lien délibéré. En avril 2024, j'ai placé Anklepants dans le domaine public pour qu'elle puisse circuler librement.

## Antihistory




J'ai présenté Antihistory le 28 juin 2006. L'idée de départ était simple : je voulais faire une version vieillie d'une police dans le style des années 1990. Plus tard, quand il a fallu la décrire, je suis parti dans une sorte d'interprétation historique gonzo — en l'imaginant comme le résultat des souvenirs inexacts que quelqu'un, dans le futur, aurait de la typographie de la fin du XXe siècle — mais c'était surtout un angle marketing, parce que je ne savais pas quoi dire d'autre à l'époque.

Le dessin est parti d'une version modifiée de Corzinair, que j'ai ensuite abîmée et vieillie. Le résultat était une police à l'aspect usé, comme si elle avait subi quelques décennies de mauvais traitements.

Je l'ai publiée en Regular et Italic, en pensant qu'elle serait peut-être assez polyvalente pour les titres comme pour le texte courant, tout en conservant sa curieuse saveur rétrofuturiste.

Je n'ai jamais vu Antihistory utilisée, et elle est passée inaperçue à sa sortie. Elle n'a pas vraiment de lien avec les autres caractères très texturés que je dessinais dans les années 2000 — elle occupe son propre petit créneau. Avec le recul, je la vois comme une expérience, et peut-être qu'un jour, elle trouvera un usage, mais pour l'instant, elle reste une curiosité dans mon catalogue.

Le 25 juin 2021, j'ai mis à jour la police en supprimant des caractères obsolètes, en ajustant la largeur des points de suspension et en retouchant les métriques verticales pour améliorer la compatibilité entre navigateurs.

## Arnprior



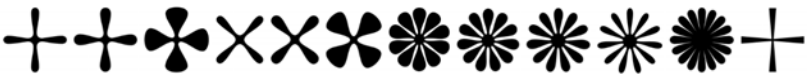

J'ai lancé Arnprior le 27 décembre 1997. Le nom vient d'Arnprior, une ville de la vallée de l'Outaouais, près de l'endroit où j'ai grandi. Je ne vivais pas dans la ville elle-même — j'étais au milieu des bois — mais Arnprior était la localité importante la plus proche, alors le nom m'est resté.

Le dessin était une expérience purement modulaire. Ce qui m'intéressait, c'était de construire un alphabet à partir de composants sinueux qui s'assemblent comme un puzzle, le genre de formes qu'on pourrait voir dans des casse-têtes ou des jouets pour enfants. Il n'était lié à aucune référence historique ni à aucune demande de client — c'était simplement un exercice de forme et de structure.

La version originale n'était pas très bonne. Elle poussait trop loin la modularité et finissait par avoir un aspect bricolé. Sans surprise, elle n'a pas eu de succès. En 2020, j'ai décidé de la reconstruire de zéro, en faisant cette fois passer plus régulièrement d'un caractère à l'autre la forme ondulée située à mi-hauteur. Cela lui a donné une fluidité et une cohésion qui manquaient à la première version. Le résultat est bien meilleur — moins maladroit, plus délibéré.

Arnprior s'inscrivait dans une période où je faisais beaucoup d'expériences de construction modulaire de caractères. Butterbelly est un autre exemple du même état d'esprit. En avril 2024, j'ai placé Arnprior dans le domaine public, bouclant ainsi un projet qui avait commencé comme une expérience grossière avant de devenir quelque chose de plus abouti.

## Asterisp



J'ai publié Asterisp le 26 novembre 2002. Toute l'idée était de se concentrer sur l'astérisque, un glyphe qu'on traite généralement comme un détail de dernière minute. Je voulais donner davantage de choix aux graphistes : une boîte à outils d'astérisques de différents styles, pour qu'ils puissent choisir ce symbole plus précisément au lieu de se contenter de celui fourni avec leurs polices.

La plupart des astérisques ont cinq ou six branches, mais j'ai essayé d'aller au-delà. J'ai constaté qu'un plus grand nombre de branches dans les graisses légères et un nombre réduit dans les graisses fortes créaient un bel équilibre entre les styles. J'ai ensuite repris cette idée dans certains de mes autres dessins.

Je n'ai jamais vu Asterisp utilisé où que ce soit, et sa sortie n'a pas fait beaucoup de bruit, mais je pense qu'il rendait le premier catalogue Typodermic plus intéressant. Il rappelait que la création typographique ne doit pas forcément tourner autour des alphabets : même un seul glyphe peut mériter qu'on l'explore.

Asterisp est unique dans mon catalogue. Il a peut-être aidé les gens à voir qu'un astérisque n'est pas forcément limité aux cinq ou six branches habituelles. En novembre 2022, je l'ai placé dans le domaine public pour qu'il puisse circuler librement.

## Astrochemistry




Quand j'ai publié Astrochemistry, le 26 janvier 2013, je traversais une période très particulière, autant sur le plan créatif que personnel. Ma mère venait de mourir, et je cherchais un moyen de reprendre doucement le travail. J'avais besoin de quelque chose de simple, d'un projet qui pourrait m'aider à retrouver mes repères. Astrochemistry est une police grasse aux formes carrées, dont l'aspect se distingue par une masse concentrée dans la partie supérieure. Ce choix lui donne un petit air de science-fiction : elle me fait un peu penser aux extraterrestres à grosse tête qu'on voit dans les vieux films de série B. Je me suis aussi inspiré des anciennes polices d'imprimantes matricielles, surtout pour les côtés plats du V et du A. Ces éléments contribuent à son allure légèrement rétro et technologique. Je ne vais pas prétendre qu'Astrochemistry est le dessin le plus novateur que j'aie jamais réalisé. Ce n'est pas le cas. Mais je trouve qu'elle a un charme étrange, un peu extraterrestre, qui lui est propre. Parfois, ce sont ces créations bizarres et imparfaites qui finissent par toucher les graphistes de façons inattendues. Ce qui comptait dans la

création d'Astrochemistry, c'était autant la démarche que le résultat. C'était un moyen de me remettre au travail, de me plonger dans ce geste familier qu'est le dessin des lettres alors que tout le reste me paraissait incertain. La simplicité du projet était exactement ce dont j'avais besoin à ce moment-là.

## Astron Boy




J'ai présenté Astron Boy le 22 octobre 2000. Le dessin s'inspirait du logo d'Astron Belt, un ancien jeu vidéo sur disque laser qui, pendant un bref moment, semblait repousser les limites de la technologie des bornes d'arcade. Le jeu lui-même utilisait ITC Serif Gothic pour son titre, mais le logo du bandeau de la borne était dessiné sur mesure. Ce logo a attiré mon attention, et j'ai décidé d'en faire une police complète.

Comme l'original était entièrement en capitales, j'ai dû extrapoler le reste de l'alphabet, y compris les minuscules. Cela rendait le dessin plus pratique à utiliser, au-delà du simple hommage nostalgique. Astron Belt n'est pas vraiment un nom connu de tous comme Donkey Kong, mais je trouvais que le jeu de caractères élargi donnait à Astron Boy une utilité qui dépassait le clin d'œil aux fans.

Le traitement en dégradé était l'un des traits distinctifs du logo d'origine. Pour le retrouver, j'ai créé dans Astron Boy un style rayé destiné à la superposition. La famille comprenait plusieurs styles — normal, italique, ombré et rayé — que les graphistes pouvaient empiler et superposer pour créer des effets.

Astron Boy est sorti avec une licence gratuite autorisant l'usage commercial. Il est resté une police de niche, mais je l'ai vu utilisé ici et là. Je pense que les rayures étaient un bon point d'accroche, quelque chose qui le démarquait, même si elles limitaient ses applications.

Pour moi, Astron Boy s'inscrit clairement dans ma série de polices inspirées de jeux. En avril 2024, je l'ai placé dans le domaine public.

## Athabasca

ABCDEFabcdef1234

J'ai publié Athabasca le 13 janvier 2015. Le nom venait de la région d'Athabasca, dans le nord du Canada ; je voulais quelque chose qui évoque la glace et les glaciers. Mon idée était de mêler un modernisme anguleux à l'aspect utilitaire des anciens lettrages ferroviaires, ceux dont les formes octogonales servaient davantage à faciliter la reproduction qu'à créer un style.

J'ai conçu Athabasca avec six graisses, trois largeurs et des italiques. J'ai aussi inclus des chiffres elzéviriens et tabulaires, accessibles dans les applications qui prennent en charge OpenType. L'une de ses particularités était le remplacement automatique du I majuscule par une version à empattements lorsqu'il était associé à un l minuscule ; c'était une petite décision, mais elle résolvait un problème de lisibilité courant dans les polices sans empattement. À l'époque, un éventail aussi vaste de styles et d'options était inhabituel pour une sortie gratuite.

Malgré cette ambition, Athabasca n'a pas vraiment décollé. Son utilisation était gratuite, donc le prix ne constituait pas un obstacle ; son faible succès tenait plutôt au moment de sa sortie. Au milieu des

années 2010, le milieu des polices gratuites était saturé, et les nouvelles sorties passaient souvent inaperçues. Je pense que si Athabasca était sorti avant 2000, il aurait peut-être trouvé une place durable dans la culture graphique.

Il n'y a eu aucune mise à jour après sa sortie. En avril 2024, j'ai placé Athabasca dans le domaine public. Il reste l'un de ces projets où j'ai ajouté plus de fonctionnalités que ce dont la plupart des graphistes auraient jamais besoin, un rappel que l'abondance en création typographique ne se traduit pas toujours par de la pertinence.

## Augustine




J'ai publié Augustine le 23 août 2007. Le nom n'avait pas été choisi pour une raison typographique ; je nommais souvent mes polices d'après la chanson que j'écoutais à ce moment-là, et ici, c'était « St Augustine » de Band of Horses. Je voulais simuler un lettrage toscan découpé à la main, mais ma méthode était inhabituelle. J'ai dessiné les formes de base à la souris sous forme de polygones nets, puis je les ai déformées et traitées dans Photoshop pour créer une texture dégradée, semblable à celle d'un tampon. Après une vectorisation automatique et un nettoyage, j'ai superposé les formes abîmées aux contours d'origine pour donner l'impression d'une empreinte irrégulière et pâteuse.

Pour pousser l'effet plus loin, j'ai appliqué des filtres de déformation et de dilatation, et simulé un retrait de l'encre au centre des traits, comme sous l'effet de la capillarité dans de vrais tampons. J'ai ajouté des ligatures OpenType pour que les paires de lettres courantes varient automatiquement, évitant ainsi une répétition mécanique. Le

résultat avait un aspect usé et inquiétant que je n'avais pas prévu ; ce n'est que plus tard que j'ai compris que l'effet dégageait quelque chose de légèrement troublant.

Augustine n'a pas connu d'utilisation notable dans le graphisme ou les médias, mais il reste une expérience visant à transformer une géométrie numérique nette en quelque chose qui semble organique et imprécis. Le 25 juin 2021, j'ai publié une mise à jour qui supprimait des caractères devenus obsolètes, corrigeait le rapport entre les largeurs de l'espace et de l'espace insécable, remplaçait des guillemets inversés et ajustait les métriques verticales pour améliorer la compatibilité avec les navigateurs. Il n'y a eu aucune autre mise à jour depuis.

## Autoradiographic




J'ai publié Autoradiographic le 31 août 2015. Le nom venait de l'autoradiographie, une méthode d'imagerie scientifique ; je voulais quelque chose qui évoque une ancienne technique de laboratoire, ce qui me semblait convenir à une police vaguement liée à des thèmes du milieu du XXe siècle. Au départ, sa ressemblance avec le lettrage des panneaux d'avertissement de l'après-guerre, avec quelques traces d'influence Art déco, n'était pas intentionnelle. Une fois que je l'ai remarquée, j'ai accentué cette direction, en cherchant un écho au lettrage utilitaire qu'on pourrait imaginer sur une signalétique industrielle, ou même sur les panneaux Acme exagérés des dessins animés de Roadrunner.

La famille comprenait cinq graisses avec italiques. J'ai dessiné les italiques étroites et largement espacées, pour créer un fort contraste avec les romains. Mon but était d'explorer d'autres solutions pour les italiques sans empattement ; les polices à empattements bénéficient d'italiques cursives, mais les sans empattement ont souvent du mal à se différencier. À la fin des années 1990 et au début des années 2000, on voyait fréquemment des italiques sans empattement adopter des effets de cursive, mais je voulais une autre solution. J'ai exploré une approche semblable dans ma police Built.

Autoradiographic n'a pas connu d'utilisation notable, mais il m'a servi à expérimenter la construction des italiques et à accentuer les contrastes au sein d'une famille sans empattement. En octobre 2024, j'ai publié la version 1.1, en réorganisant les noms des styles pour plus de clarté : Book est devenu Light, et Light est devenu Extra-Light. Il n'y a eu aucune autre mise à jour.

## Axaxax




J'ai publié Axaxax le 2 décembre 1998. J'avais inventé ce nom pour qu'il sonne étrangement ; à l'époque, la plupart des noms de polices étaient conventionnels, et je voulais quelque chose qui se démarque. Le dessin puisait dans l'imagerie des tubes au néon, des tracés de circuits et des lasers, avec une vague ressemblance avec Pump. La première version, qui correspond à la graisse aujourd'hui appelée Bold, s'est rapidement répandue sur les flyers de raves et les créations graphiques sur le thème de la science-fiction.

En 2002, Axaxax a gagné une visibilité inattendue en étant utilisé pour le logo de CSI: Miami. À l'époque, seul le style gratuit était disponible ; les producteurs ont donc simplement utilisé cette version sans licence directe. À peu près à la même période, il est aussi apparu sur le clavier d'un téléphone portable Motorola. Ces utilisations lui ont donné une portée qui dépassait de loin ce que j'avais imaginé.

J'ai affiné le dessin en 2005, puis je l'ai entièrement reconstruit en 2010, en élargissant la famille à plusieurs graisses et italiques. Des mises à jour ultérieures, en 2021 et 2022, ont corrigé des courbes et étendu le jeu de caractères. Depuis le début, une graisse d'Axaxax était gratuite : à l'origine, la graisse Regular, qui a ensuite été renommée Bold. Ce style Bold reste gratuit, tandis que les graisses supplémentaires introduites à partir de 2010 ont fait l'objet de sorties commerciales. En octobre 2024, la version 5.2 a réorganisé les noms des graisses pour plus de clarté : Book est devenu Light, Light est devenu Extra-Light, Extra-Light est devenu Thin et Ultra-Light est devenu Hairline.

## Baby Jeepers



J'ai publié Baby Jeepers le 28 janvier 1998. L'idée était de reprendre la logique d'un affichage LCD à sept segments et de la pousser bien au-delà de sa simplicité habituelle. Au lieu des formes minimales et utilitaires qu'on voit sur les horloges numériques, j'ai construit une version élaborée, avec des segments très détaillés qui s'emboîtent les uns dans les autres. Elle n'a jamais été pensée comme une police pratique pour le texte ; c'était une expérience visuelle pour voir jusqu'où on pouvait étirer le style segmenté.

Le nom était une variation amusante sur « Jesus », choisie parce que l'aspect orné et décoratif de la police me rappelait les lettrages de Noël. La première version comprenait même des petites capitales, bien qu'il s'agisse simplement de capitales réduites, que j'ai fini par supprimer. J'ai corrigé de nombreux petits défauts au fil du temps, mais il n'y a eu aucune révision majeure.

Baby Jeepers a toujours été gratuit pour un usage commercial. En août 2020, je l'ai placé dans le domaine public. Il n'a jamais connu d'utilisation notable dans le graphisme ou les médias, mais il reste l'un de mes projets les plus expérimentaux : une exploration de la façon dont un système rigide comme la segmentation LCD pouvait être exagéré jusqu'à devenir un ornement.

## Bailey's Car



J'ai publié Bailey's Car le 7 décembre 1998. Le nom venait directement d'un incident auquel j'avais assisté à Mississauga : l'épave en feu de la Mercedes du sprinteur Donovan Bailey. Je suis rentré chez moi et j'ai transformé cet événement en une petite police fantaisie faite à la va-vite. Avec Alien Skin, j'ai appliqué un filtre à une police existante — probablement en violation de sa licence — pour produire un effet de texte en flammes. C'était une expérience qui m'avait demandé peu d'efforts, sans ambition de sortie sérieuse.

Le résultat était un dessin grossier que je considère aujourd'hui comme une mauvaise police. Au fil du temps, elle s'est retrouvée sur presque tous les sites de polices gratuites et a intégré la culture

visuelle des premières pages personnelles de l'époque GeoCities. Sa notoriété s'est renforcée des années plus tard lorsqu'elle est apparue dans une liste des pires polices jamais créées.

Bailey's Car a toujours été gratuit pour un usage commercial. Il n'a jamais reçu de mise à jour ni de correction technique, et a fini par être retiré du catalogue de Typodermic. En août 2020, je l'ai placé dans le domaine public, le laissant comme une curieuse relique du graphisme web de la fin des années 1990.

## Baltar




J'ai publié Baltar le 6 décembre 1998. Le nom était un clin d'œil au personnage de Battlestar Galactica, choisi à une époque où la nouvelle série n'avait pas encore été diffusée et où la référence gardait l'allure d'une série datée et médiocre. Je voulais une police délibérément lourde et grossière, qui laisse de côté le raffinement au profit d'un impact brutal.

Le dessin empruntait aux proportions exagérées de Gill Kayo, mais les poussait dans une direction plus rudimentaire. Je n'ai pas compensé l'épaisseur des traits aux jonctions, ce qui donnait aux lettres un aspect déformé et maladroit. Le résultat était volontairement disgracieux, fait pour écraser plutôt que pour s'adapter. Malgré cela, Baltar a circulé sur quelques affiches et sur le web, montrant que même une police pataude pouvait trouver sa place.

Baltar a toujours été gratuit pour un usage commercial. Au fil du temps, j'ai apporté de petites corrections et ajouté des accents, sans jamais tenir de registre de ces modifications. En novembre 2022, je

l'ai placé dans le domaine public. Pour moi, Baltar reste une expérience où j'ai éliminé le raffinement pour voir ce qui subsiste quand la lourdeur devient la seule priorité.

## Barbatrick




J'ai publié Barbatrick le 7 septembre 1999. Le nom venait du dessin animé Barbapapa, même si la police n'a rien en commun avec cet univers visuel. Le dessin était essentiellement un dérivé de Hemi Head auquel j'avais ajouté des lignes de vitesse. J'ai créé ces lignes en les copiant-collant sur les formes des lettres, un procédé grossier qui donnait à la police son trait distinctif, mais bien peu de raffinement.

Barbatrick a trouvé quelques utilisations, surtout dans des créations graphiques bas de gamme pour des événements locaux. Ce n'était pas une sortie soignée ; au mieux, elle servait de variation rapide sur une idée que j'avais déjà explorée ailleurs. J'ai ensuite ajouté des accents et ajusté l'approche, mais je ne l'ai jamais considéré comme un projet majeur.

La police a toujours été gratuite pour un usage commercial, et en août 2020, je l'ai placée dans le domaine public. Avec le recul, Barbatrick montre que réutiliser des idées sans les développer réellement donne rarement un dessin réussi.

# Barge




J'ai publié Barge le 7 juillet 2008. Le nom faisait référence à une barge, un bateau lourd, massif et fonctionnel, ce qui correspondait à l'effet que je voulais obtenir avec la police. Le dessin devait porter le poids des formes industrielles tout en donnant au genre un traitement plus contemporain. Barge était conçu comme une solution moderne à la place d'ITC Machine, sans toutefois reposer sur une source précise. Là où ITC Machine utilise des formes octogonales aux angles vifs, j'ai adouci la géométrie pour reprendre des traits plus généraux du design industriel. Les lettres gardaient leur aspect rectangulaire, mécanique et dense, mais leurs formes devaient mieux s'harmoniser avec les boîtiers, les panneaux et les autres surfaces qu'on trouve sur les équipements modernes. J'ai aussi inclus des chiffres elzéviriens, que j'imaginais utilisés dans des sous-titres en minuscules, aux côtés des capitales. En juin 2021, j'ai mis Barge à jour pour améliorer la compatibilité et corriger de petites incohérences. La mise à jour ajoutait les symboles prime, révisait les métriques verticales pour un rendu plus régulier d'un navigateur à l'autre et étendait la fonctionnalité de fractions OpenType. En 2026, j'ai profondément redessiné et élargi Barge. Le style unique d'origine est devenu une famille de 22 styles, composée de 11 graisses allant de Thin à Extra-Black, avec les italiques correspondantes. Visuellement, l'ancien Regular se rapprochait le plus du nouveau Extra Bold en matière de graisse ; cependant, les dessins, les largeurs, l'approche et le crénage révisés font que les deux versions n'ont pas des métriques compatibles. J'ai modifié la construction des V, W, X, Y et de leurs minuscules pour rendre les rapports entre les diagonales plus cohérents sur l'ensemble des graisses. J'ai aussi révisé les courbes, les angles, la ponctuation, les symboles et les chiffres, tandis que le

jeu de caractères passait de 378 à 472 caractères encodés. La version élargie ajoutait des signes combinatoires, le positionnement de ces signes, une couverture plus large des caractères latins et phonétiques, des symboles monétaires supplémentaires et des fonctionnalités reconstruites pour les fractions, les exposants et les indices. Barge n'a pas connu d'utilisation notable, mais il reste l'une de mes tentatives pour transposer les formes et les proportions du design industriel contemporain dans une police.

## Barrista




J'ai sorti Barrista le 21 novembre 2005. Le nom devait évoquer la culture du café, mais la faute d'orthographe était un accident. J'avais envisagé de la corriger, puis j'ai laissé le nom tel quel. Je voulais que le caractère reflète l'esthétique des cafés du début des années 2000, avec des formes tourbillonnantes, semblables à de la vapeur, qui rappelaient les menus sur ardoise et les enseignes des cafés de l'époque.

Barrista est une police cursive aux lettres non liées. J'ai dessiné les lettres à la tablette dans FontLab, avec un simple trait modulé, puis j'ai nettoyé et ajusté les courbes à la main. Le résultat était pataud mais cohérent, ce qui convenait à l'allure décontractée et amateur que je recherchais. Pour éviter un effet répétitif, j'ai ajouté des ligatures OpenType qui faisaient automatiquement varier les combinaisons de lettres courantes.

La police n'a pas beaucoup attiré l'attention. Son utilisation la plus notable était sur le site de ma mère, où elle lui avait appliqué un effet de cuivre en relief. En juin 2021, j'ai mis le dessin à jour : nettoyage

des éléments dépassés, ajustement de caractères pour une meilleure compatibilité, augmentation de la taille des caractères d'environ 10 pour cent et élargissement de la prise en charge technique. Il n'y a pas eu d'autres révisions, et Barrista a toujours été gratuite pour un usage commercial.

## Basenji




J'ai sorti Basenji le 1er août 2022. Le nom vient de Canda, le basenji que j'avais quand j'étais enfant. Le dessin puisait dans les styles géométriques modulaires des années 1970, en s'inspirant de figures comme Joe Taylor et Herb Lubalin. Je voulais retrouver un peu de la saveur de cette époque tout en évitant les excentricités de Pump ou les bizarreries de Churchward. Contrairement à ces dessins, Basenji évite les ruptures dans les traits et les incohérences extrêmes ; le résultat est une interprétation plus sobre et plus aboutie du genre.

La famille est sortie avec neuf graisses et des italiques. Le 5 octobre 2022, j'ai publié une mise à jour qui affinait le crénage, retravaillait les italiques et ajoutait des styles. En parallèle, j'ai commencé à préparer une version variable. Sa production a nécessité une reconstruction importante, car les raccourcis d'interpolation sur lesquels je m'étais appuyé jusque-là ne tenaient plus la route. Adobe Creative Cloud a proposé la version variable en exclusivité pendant environ un an, avant que d'autres distributeurs commencent à la diffuser en 2023.

Basenji n'a pas encore eu le temps de se constituer un historique d'utilisation, et on ne sait donc pas encore quelle place elle prendra. Il n'y a pas eu d'autres mises à jour ni de changements de licence

depuis sa sortie en 2022. Pour moi, Basenji représente une tentative de tempérer l'exubérance du lettrage modulaire des années 1970 par une sensibilité plus raffinée, tout en gardant un lien clair avec cette période.

## Battlemaze




J'ai sorti Battlemaze le 29 janvier 2012. J'avais choisi ce nom pour évoquer l'ambiance d'un jeu vidéo de combat sans renvoyer à un titre précis. On a parfois comparé le dessin à des labyrinthes, mais ce n'était pas mon intention. Il se rapprochait plutôt, dans l'esprit, du logo « worm » de la NASA : des traits larges au dessin rectiligne formant des chemins continus, avec un traitement plus épais et plus affirmé.

Je l'ai conçu comme un caractère utilisable pour le titrage et le lettrage, plutôt que comme une simple curiosité. Sa seule fonction expérimentale était le B majuscule qui se retournait automatiquement, ce qui aidait à éviter des vides dans certains contextes. Pour le reste, le dessin restait simple, avec l'objectif d'obtenir un aspect régulier, comme une grille.

Le 25 juin 2021, j'ai mis Battlemaze à jour pour moderniser ses fonctions techniques. Cette révision a supprimé des caractères obsolètes, amélioré l'approche, corrigé les métriques verticales et ajouté des fractions. Il n'y a pas eu d'autres mises à jour depuis, et le caractère n'a pas été utilisé dans des projets notables.

## Baveuse



J'ai sorti Baveuse le 25 novembre 1999. Le nom vient du mot français qui désigne une femme qui bave ; je l'avais choisi simplement parce que j'aimais sa sonorité. Le dessin était celui d'un caractère de bande dessinée, informel et bondissant, qui cherchait à retrouver le ton léger du lettrage fantaisiste conçu pour attirer l'œil.

Dans la première version, il fallait alterner manuellement les majuscules et les minuscules pour obtenir ce rythme bondissant. Plus tard, j'ai ajouté une fonction OpenType qui automatisait cet effet. Au fil du temps, j'ai aussi corrigé plusieurs défauts dans les tracés vectoriels et élargi la couverture linguistique. Je n'ai pas de trace des dates auxquelles ces améliorations ont été introduites, mais elles ont rendu la police plus facile à utiliser et plus fiable.

Baveuse a toujours été gratuite pour un usage commercial et s'est vite retrouvée partout. Elle circulait largement sur les sites de polices freeware et shareware, et avait connu un certain succès dès le départ. En août 2020, je l'ai placée dans le domaine public, clarifiant ainsi son statut après des années de disponibilité gratuite.

## Beat my Guest



J'ai sorti Beat My Guest le 9 février 1999. Le nom vient de la chanson du même titre d'Adam and the Ants, qui correspondait au ton violent et chaotique que je voulais. Contrairement à beaucoup de mes

expériences numériques de l'époque, ce caractère a commencé à l'encre. J'ai dessiné les lettres avec une plume de cartographie, dont la pointe fine produisait des bords irréguliers et abîmés. Les dessins ont ensuite été numérisés et convertis en contours pour la police.

Le résultat était un dessin visuellement bruyant et abîmé, qui donnait une impression d'abrasion et de malaise. Il a rapidement trouvé sa place dans des créations liées à l'horreur, où sa texture rugueuse convenait aux affiches, aux visuels et aux autres supports de ce genre.

Beat My Guest n'a jamais été mise à jour après sa sortie. Elle a toujours été gratuite pour un usage commercial, et je l'ai placée dans le domaine public en août 2020. Elle reste l'une des rares polices de mes débuts où l'outil d'écriture physique — la plume de cartographie — a joué un rôle aussi important que le processus numérique dans la forme du résultat final.

## Bench Grinder

ABCDEFabcdef1234

J'ai sorti Bench Grinder le 9 février 2010, après avoir exploré un curieux recoin de l'histoire typographique. Au XIXe siècle, les imprimeurs enlevaient parfois les empattements des caractères métalliques de titrage avec des scies ou des limes, produisant ainsi des caractères sans empattement rudimentaires avant que ce genre de dessin soit formalisé. Cette pratique grossière m'a donné l'idée d'un caractère numérique à l'aspect tout aussi brut et industriel. Je voulais un dessin peu raffiné mais fonctionnel, qui fasse écho à l'énergie maladroite de ces caractères métalliques bricolés, plutôt que de les lisser pour obtenir quelque chose de soigné.

Quelques années plus tard, j'ai créé Bench Grinder Titling, qui était simplement la même police limitée aux majuscules ; l'idée était d'offrir aux graphistes une option adaptée aux usages de titrage et de lettrage. Le nom s'est révélé à double tranchant : après la sortie, j'ai commencé à recevoir des spams sur les prix de gros des tourets à meuler, ce qui n'était pas le genre d'attention que j'espérais.

En juillet 2021, j'ai mis Bench Grinder à jour pour améliorer sa fiabilité technique. J'ai ajusté les métriques verticales pour une meilleure compatibilité entre navigateurs, même si ces changements étaient invisibles dans les applications Adobe. J'ai retourné les guillemets ouvrants qui étaient à l'envers, déplacé les originaux vers leurs points de code Unicode appropriés, supprimé des caractères obsolètes comme le L avec point et le E avec brève, et revu la largeur des points de suspension. J'ai aussi étendu la fonction OpenType de fractions pour qu'elle puisse traiter de longues chaînes comme 199/200. En parallèle, j'ai apporté de petites retouches pour aligner les traits verticaux, normaliser les dépassements optiques et améliorer le hinting automatique.

En dessinant Bench Grinder, je pensais à des titres web en gras, surtout à des compositions associant des formes de lettres puissantes à des couleurs intenses. Le caractère n'a pas connu d'utilisation notable, mais il reste pour moi une expérience qui consistait à revisiter une pratique typographique oubliée et à la transposer sous forme numérique.

## Berylium




J’ai sorti Berylium le 26 novembre 2000. Le dessin a commencé par la numérisation d’un caractère métallique, que j’ai placée sur le calque bitmap de Fontographer avant de la redessiner à la souris. Je voulais donner aux formes de lettres des contours déchiquetés, en entaillant profondément les angles aigus pour qu’elles aient l’air découpées aux ciseaux. Les formes de base étaient assez conventionnelles, mais leurs bords donnaient au caractère une allure grossière, découpée à la main.

La famille est sortie en quatre styles — Regular, Italic, Bold et Bold Italic — avec des italiques obtenues par simple inclinaison, plutôt qu’avec de véritables formes à la Garamond. Je l’ai publiée sous une licence desktop gratuite, en pensant aux activités créatives et aux emballages de produits faits à la main. Le nom vient d’une femme que je connaissais, Beryl, dont la vie dans une petite ville, tournée vers les travaux manuels, semblait correspondre au caractère de la police.

Au fil du temps, j’ai vu Berylium sur des produits de magasins à bas prix et sur des articles faits à la main, mais elle n’a jamais été adoptée dans des projets notables. Entre sa sortie et 2024, j’ai apporté des mises à jour progressives : passage du crénage à un système par classes, élargissement de la couverture linguistique et ajustement des métriques verticales. En avril 2024, j’ai placé la famille dans le domaine public.

## Betaphid



J’ai sorti Betaphid le 6 juillet 2006. Je voulais en faire un caractère sans empattement minimaliste et futuriste, influencé par les thèmes de la science-fiction et par mon intérêt pour ce que j’ai ensuite appris à reconnaître comme de l’hypermodernisme. Le dessin explorait une abstraction qui s’éloignait des formes traditionnelles des lettres latines. Les majuscules étaient particulièrement larges et comportaient des détails géométriques inhabituels qui mettaient la lisibilité à l’épreuve, tandis que les minuscules étaient plus mesurées.

Le « s » minuscule était l’un de ses traits distinctifs. Je l’ai dessiné après avoir étudié la forme inhabituelle utilisée dans le logo d’Iron Maiden et sur l’affiche de The Man Who Fell to Earth. Cette forme était apparue à quelques autres endroits, et je voulais l’intégrer à un dessin numérique pour souligner l’écart de Betaphid par rapport à la structure habituelle des lettres.

J’imaginais Betaphid dans des contextes de science-fiction, surtout pour le titrage et le lettrage, où sa géométrie dépouillée pouvait renforcer une atmosphère futuriste. La police a été commercialisée et n’a jamais été gratuite. Elle n’a pas subi de changements stylistiques après ses débuts, même si je l’ai mise à jour en juin 2021 pour maintenir sa compatibilité technique : ajustement des guillemets, suppression de caractères obsolètes, extension de la fonction de fractions et retouches des métriques verticales pour le web.

# Betsy Flanagan




J'ai sorti Betsy Flanagan le 2 décembre 1998. C'était un caractère purement utilitaire, conçu pour ressembler aux touches de clavier représentées dans les manuels de logiciels. Chaque caractère partait d'une seule image de touche vierge, redimensionnée à différentes largeurs. Pour donner une impression de volume, j'ai appliqué un léger ombrage qui faisait paraître les touches légèrement surélevées.

La famille comprenait deux parties. La police principale, Betsy Flanagan, contenait les caractères alphanumériques et la ponctuation, tandis qu'une police complémentaire, Betsy Flanagan 2, proposait diverses touches de fonction. Je lui avais donné ce nom pour qu'elle apparaisse directement sous la police principale dans les menus, ce qui rendait les deux faciles à utiliser ensemble. Mon ambition restait limitée : j'y voyais une option pratique pour les rédacteurs techniques, et je ne l'imaginais guère utilisée en dehors des manuels de logiciels.

La police est sortie sous une licence desktop gratuite et est restée inchangée au fil des ans. Je n'ai jamais croisé d'utilisation notable de cette police. En novembre 2022, j'ai placé Betsy Flanagan dans le domaine public, pour qu'elle puisse continuer à remplir son rôle spécialisé sans restriction.

## Biometric Joe




J'ai publié Biometric Joe le 8 avril 1998. Elle était fondée sur ma police Hemi Head, dont la structure était carrée et mécanique. Je l'ai retravaillée dans Fontographer en manipulant les contours de Hemi Head, en ajoutant et en supprimant des vecteurs et en découpant des morceaux polygonaux pour simuler l'érosion. J'ai dessiné l'effet à la main, sans recourir à des filtres. J'ai fait progresser la dégradation vers le haut à partir de la ligne de base, pour donner l'impression que les lettres s'effritaient et tombaient en morceaux.

Je l'avais conçue comme une contrepartie crasseuse aux lettrages industriels, quelque chose qui pourrait convenir à des thèmes automobiles ou dystopiques, comme le jeu sur table Car Wars ou Mad Max. Ses proportions carrées donnaient à la détérioration un caractère rigide, mécanique, qui contrastait avec l'irrégularité des bords.

J'ai publié Biometric Joe avec une licence bureautique gratuite, afin que les créateurs puissent expérimenter avec son aspect abîmé. Elle n'a jamais connu d'utilisation marquante, mais elle est restée disponible pour ceux qui cherchaient une esthétique industrielle corrodée. En août 2020, je l'ai placée dans le domaine public, afin que chacun puisse la modifier ou la réutiliser sans restriction.

## Biondi




J'ai présenté Biondi le 8 mars 2005, à la suite d'une commande de Roxio Inc. pour Toast, son logiciel de création de DVD. Comme la plupart de mes travaux de commande, celui-ci n'était pas exclusif ; je l'ai aussi proposé sur le marché général. Le cahier des charges demandait quelque chose dans l'esprit de Copperplate Gothic, mais de plus robuste pour les menus vidéo. Les empattements filiformes de Copperplate, élégants à l'impression, avaient tendance à scintiller ou à disparaître sur les écrans entrelacés. Pour y remédier, j'ai créé des empattements en forme de coin, plus épais que dans le dessin original de Goudy, sans toutefois les alourdir au point de faire perdre au caractère son allure de Copperplate. Cette solution adoucissait les détails horizontaux et réduisait le scintillement dû à l'entrelacement sans sacrifier le style général.

La version initiale pour Roxio ne comprenait que Regular et Light, sans italiques. J'ai publié les deux mêmes styles chez Typodermic Fonts. Le 11 septembre 2009, j'ai fait de Biondi une famille complète de cinq graisses avec italiques et un jeu de caractères un peu plus étendu. Comme le caractère qui l'avait inspiré, le dessin utilisait des petites capitales à la place des minuscules, mais j'ai uniformisé la disposition des empattements sur les chiffres et quelques autres caractères pour lesquels Copperplate manquait de cohérence.

J'ai mis Biondi à jour en juin 2021 avec des améliorations techniques destinées à assurer sa fiabilité dans différentes applications. En octobre 2024, avec la version 3.1, j'ai réorganisé les noms des styles pour rendre le tri dans les menus et la gestion des polices web plus

intuitifs : Book a été renommé Light, Light est devenu Extra-Light, et ainsi de suite. En dehors de ces changements, le dessin est resté stable.

## Biondi Sans




J'ai sorti Biondi Sans le 30 mars 2010 pour accompagner mon caractère Biondi, plus ancien. La première version était simple : j'avais retiré les empattements de Biondi en conservant exactement les mêmes proportions. Sur le moment, cela me semblait être un prolongement évident, mais le résultat ne me satisfaisait pas. Les petites capitales, en particulier, avaient l'air d'avoir été engraissées mécaniquement, et l'équilibre général n'était pas convaincant.

Quelques années plus tard, j'ai entièrement reconstruit Biondi Sans. J'ai créé une police de travail séparée ne contenant que les petites capitales, je l'ai traitée comme un caractère tout en capitales à part entière et j'ai recalculé les épaisseurs des fûts pour qu'elles s'harmonisent une fois réintégrées aux polices principales. J'ai aussi ajouté des italiques à ce stade. En partant des outils RMX, j'ai incliné les glyphes avec une compensation optique automatique, puis je les ai ajustés à la main pour obtenir une cohérence dans toute la famille. Le résultat avait un rythme plus intentionnel et une structure qui évoquait davantage les caractères sans empattement du milieu du XXe siècle.

En juin 2021, j'ai mis Biondi Sans à jour pour améliorer sa fiabilité technique. J'ai supprimé des caractères obsolètes comme le L avec point et le E avec brève, réduit la largeur des points de suspension, resserré les guillemets français et les guillemets doubles, et ajouté

les signes prime aux points Unicode 2032 et 2033. J'ai aussi étendu la fonction de fractions pour traiter des numérateurs et des dénominateurs longs, affiné les contours pour corriger des erreurs de courbes et ajusté les métriques verticales pour une meilleure compatibilité entre navigateurs. En octobre 2024, la version 3.1 a réorganisé les noms des graisses : Book est devenu Light, Light est devenu Extra-Light, Extra-Light a été renommé Thin et Ultra-Light est devenu Hairline. En parallèle, les italiques ont été reclassées comme styles obliques, et trois nouvelles graisses ont été ajoutées : Semi-Bold, Extra-Bold et Heavy.

## Biphoton




J'ai présenté Biphoton le 5 avril 2022, dans le cadre de la collection Cinecav de caractères pour le sous-titrage. Le projet a commencé par une commande, mais une fois le travail approuvé par le client, je l'ai aussi publié chez Typodermic Fonts. L'objectif était de créer un caractère sans empattement à chasse fixe qui puisse être intégré aux téléviseurs conformément aux réglementations européennes sur le sous-titrage pour sourds et malentendants. Pour assurer la compatibilité, j'ai repris les proportions de Letter Gothic 12 Pitch, un caractère souvent utilisé dans ces systèmes.

Letter Gothic fonctionnait bien à l'impression, mais n'avait pas été conçu pour les écrans ; j'ai donc ajusté le dessin en pensant au sous-titrage. Biphoton se décline en regular, italic, bold et bold italic. Les italiques sont des formes inclinées avec compensation optique et de petites corrections sur les diagonales ; cela me paraissait approprié pour un caractère sans empattement condensé et technique, où la

clarté comptait davantage que la construction cursive traditionnelle. J'ai aussi inclus des fractions courantes, des ordinaux et des symboles monétaires pour élargir ses possibilités d'utilisation.

Même si Biphoton a été conçu pour les sous-titres télévisés, je l'imaginais aussi comme une option pratique pour les interfaces utilisateur. Il devait rester lisible à petite taille tout en conservant le rythme d'une chasse fixe nécessaire aux environnements techniques. Pour étendre son utilité, j'ai ajouté une couverture importante des alphabets latin, cyrillique et grec.

Biphoton n'a pas encore été utilisé en production, mais reste disponible comme police commerciale. Il s'inscrit dans mon effort continu pour créer des caractères répondant à des besoins techniques précis là où les dessins conventionnels ne suffisent pas.

## Birdland Aeroplane




J'ai sorti Birdland Aeroplane le 4 août 1997. J'ai dessiné les lettres à la main au feutre sur du papier journal, je les ai numérisées, puis j'ai vectorisé automatiquement leurs contours avant de les nettoyer à la main. Le dessin avait des bords rugueux et érodés qui lui donnaient un aspect abîmé. Je l'imaginais dans des créations sur le thème de l'horreur, où sa texture irrégulière et son côté brut pouvaient contribuer à l'atmosphère.

Le caractère est sorti sous une licence desktop gratuite et a largement circulé, même si je ne l'ai jamais vu utilisé dans des projets notables. Au fil du temps, je l'ai mis à jour progressivement : élargissement de la couverture linguistique, correction de tracés

vectoriels qui se chevauchaient ou se tordaient et avaient échappé à mon attention dans les premières versions, puis ajustement des métriques verticales vers 2009 pour le rendre plus fiable.

En août 2020, j'ai placé Birdland Aeroplane dans le domaine public, mettant fin à son développement et permettant à chacun de le réutiliser ou de le modifier librement.

## Bitcrusher




J'ai publié Bitcrusher le 16 février 2019. L'idée était de pousser la typographie compacte dans ses derniers retranchements en créant une police sans empattement qui fonctionne même avec des chasses extrêmement comprimées. Je me suis inspiré du design automobile et de l'électronique grand public pour donner aux lettres une allure futuriste. La famille reposait sur une structure géométrique rappelant des tuyaux de poêle, mais je l'ai adoucie en ajoutant des courbes très serrées aux angles : ils semblaient presque vifs sans être agressifs. Pour des lettres comme M, W et w, j'ai remplacé les diagonales par des traits verticaux, car les diagonales s'effondraient dans ces chasses étroites.

Bitcrusher est sorti en cinq graisses et quatre chasses. Au lieu des appellations habituelles, j'ai nommé les chasses condensed, compressed, crammed et crushed, pour refléter cette compression extrême. Afin d'élargir ses possibilités d'utilisation, j'ai inclus les alphabets grec et cyrillique, en pensant que les campagnes publicitaires internationales gagneraient à disposer d'une prise en

charge linguistique plus étendue. Bien qu'il s'agisse avant tout d'une famille commerciale, le style Condensed Bold était proposé en téléchargement gratuit.

La police a été conçue comme un outil pour les graphistes qui avaient besoin de contrôler précisément des titres ou des logos extrêmement comprimés. Elle est restée inchangée jusqu'en 2023, lorsque j'ai publié une version variable sur Adobe Creative Cloud, permettant de régler finement et en continu la graisse et la chasse.

## Biting My Nails




J'ai publié Biting My Nails le 19 juillet 1999. Je l'ai créée directement dans Fontographer pour expérimenter une police de titrage et de lettrage de science-fiction à l'aspect austère et inquiétant. Le dessin n'était pas entièrement rectiligne ; j'ai introduit des diagonales à des endroits apparemment arbitraires pour rompre le rythme et donner aux formes un aspect acéré, froid et légèrement illogique. Le résultat était un alphabet techno anguleux qui exprimait le malaise plutôt que l'harmonie.

Le nom reflétait le caractère anxieux du dessin. Je l'imaginais dans des contextes de science-fiction, même si je n'ai jamais remarqué d'utilisation notable. Au fil des années, j'ai apporté de modestes modifications techniques. Dans les années 2000, j'ai élargi la prise en charge linguistique et, en 2009, j'ai corrigé les métriques verticales ainsi que quelques problèmes d'alignement.

La police a été publiée avec une licence desktop gratuite et, en août 2020, je l'ai placée dans le domaine public.

## Bleeker




J'ai publié Bleeker le 17 janvier 2006 : une police manuscrite décontractée destinée aux textes courts, comme les récitatifs de bandes dessinées. Je l'ai dessinée avec une tablette, ce qui était inhabituel pour moi à l'époque, afin d'obtenir un tracé plus fluide, proche de celui d'un stylo. J'ai volontairement gardé un espacement serré pour qu'elle trouve sa place dans les encadrés sans créer de vides. J'ai choisi de réduire au minimum la modulation des traits, en évitant les transitions pincées ou amincies que l'on trouve souvent dans les polices scriptes. Le résultat était un style uniforme et naturel, censé évoquer une écriture manuscrite rapide plutôt qu'une écriture calligraphique soignée.

Bleeker n'a pas connu d'utilisation notable, mais j'ai continué à en assurer la maintenance technique. En 2009, j'ai ajusté les métriques verticales pour améliorer la compatibilité. Le 8 octobre 2024, j'ai publié la version 2.1, qui affinait les courbes, corrigeait de petits chevauchements, réduisait la largeur du caractère de points de suspension et supprimait des caractères obsolètes comme le L pointé. Ces mises à jour ont amélioré sa fiabilité sans modifier le caractère fondamental du dessin.

## Blipzoid



J'ai publié Blipzoid le 25 mars 2023. Le concept consistait à réunir l'élégance du lettrage décoratif Art déco étroit et les qualités futuristes de la typographie de science-fiction des années 1960. Je me suis appuyé sur les formes des polices MICR, à l'esthétique techno caractéristique, et je les ai associées à des courbes rappelant des capsules. Les lettres étaient construites à partir d'une seule forme modulaire de capsule, ajustée pour que le dessin ne donne pas une impression de répétition rigide.

L'une des caractéristiques marquantes de Blipzoid est le contraste entre des traits épais et sinueux et des raccords fins et acérés. Ce jeu devait créer un rythme à mi-chemin entre les formes décoratives de l'Art déco et les structures lisibles par machine. Si j'envisageais le lettrage inspiré du MICR dans le contexte des visuels de mode, Blipzoid se prêtait plus naturellement aux thèmes de science-fiction et à d'autres univers futuristes.

La police n'a pas été mise à jour depuis sa sortie et je n'ai pas remarqué d'utilisation notable en circulation.

## Blue Highway



J'ai publié Blue Highway le 9 février 1998. À l'époque, il n'existait aucune version numérique gratuite de la FHWA Series of Standard Alphabets, communément appelée Highway Gothic ; je voulais donc

rendre ce style accessible. J'avais accès aux dessins de la FHWA, mais je ne les ai pas décalqués et j'ai largement ignoré la grille de la spécification. Mon objectif était de retrouver l'aspect brut et technique des originaux plutôt que d'en faire quelque chose de plus raffiné. J'ai donné à la police le nom de la chanson « Blue Highway » de Billy Idol.

Toutes mes polices étaient gratuites quand j'ai commencé à les publier ; Blue Highway était donc proposée avec une licence gratuite pour un usage commercial. Elle est devenue une alternative courante pour les graphistes qui ne voulaient pas acheter de licence pour Interstate, une police plus soignée et largement adoptée. Blue Highway avait tendance à apparaître sur des produits d'entrée de gamme où le budget ou l'accessibilité passaient en premier.

Avec le temps, les limites de la première version sont devenues évidentes. Elle présentait des fûts de largeur irrégulière, des problèmes d'alignement, des dépassements optiques incorrects et des formes maladroites, comme son chiffre 3 mal dessiné. Je l'ai retirée de Typodermic Fonts pendant un temps, surtout après l'arrivée d'Expressway, une option gratuite plus aboutie. Le 2 novembre 2011, j'ai réédité Blue Highway en corrigeant ces défauts de base, tout en évitant de trop raffiner les formes. Le 2 novembre 2022, je l'ai entièrement reconstruite, en utilisant l'original en arrière-plan comme guide pour préserver les proportions, tout en redessinant les formes afin d'éliminer les problèmes antérieurs.

J'ai aussi créé une variante Linocut en plaçant la version Regular de Blue Highway sur un calque de masque et en dessinant des formes polygonales pour simuler les fausses textures de linogravure populaires dans les cliparts des années 1990. Il s'agissait moins d'une linogravure authentique que d'une variation décorative. Le 2 avril

2024, j'ai placé Blue Highway dans le domaine public, lui permettant de circuler librement comme une référence à l'un des styles typographiques les plus répandus du XXe siècle.

## Board of Directors




J'ai publié Board of Directors le 12 avril 2010. Le dessin s'inspirait des logos d'entreprise high-tech des années 1970, réinterprétés sous la forme d'une famille de titrage et de lettrage aux formes carrées. J'ai conçu dès le départ sept graisses avec leurs italiques. L'un des éléments clés était l'emploi de coins arrondis très serrés — ce que je voyais comme un effet de bord arrondi, ou « bullnose » — associé à une grande hauteur d'x. J'ai également introduit un A aux côtés plats et au sommet pointu, inspiré des polices pour imprimantes matricielles et traceurs des années 1980. Les caractères à diagonales, comme K et X, étaient légèrement infléchis aux extrémités pour mieux s'accorder avec leurs voisins plus carrés. L'ensemble donnait une police sans empattement aux formes assez carrées et au ton d'entreprise, proche dans l'esprit d'ITC Pump de Philip Kelly.

Board of Directors a toujours été une police commerciale. En juin 2021, j'ai publié une mise à jour pour améliorer sa fiabilité technique. Elle comprenait la suppression de caractères obsolètes, la correction des guillemets inversés, l'extension de la fonction de fractions pour prendre en charge de longues suites de chiffres, l'ajout de symboles prime, la réduction de la largeur des points de suspension, l'ajustement des métriques verticales pour le Web et la retouche des contours là où des erreurs de courbes avaient posé problème. Le 17 octobre 2024, j'ai réorganisé les noms des graisses pour les

harmoniser avec ceux des familles plus récentes : Book a été renommé Light, Light est devenu Extra-Light, Extra-Light est devenu Thin et Ultra-Light est devenu Hairline.

## Bodoni Z37




J'ai publié Bodoni Z37 le 12 mars 2020. C'était une interprétation moderne du style didone, construite autour de versions condensées aux côtés plats. Toutes les chasses présentaient des formes plus ou moins carrées, mais j'ai poussé cet aspect plus loin dans les styles comprimés en redimensionnant les formes proportionnellement, puis en les allongeant verticalement par déplacement des vecteurs vers le haut. Je gardais une version redimensionnée horizontalement sur le calque de masque comme guide, ce qui me permettait de préserver la cohérence avec les chasses plus larges tout en conservant un meilleur équilibre dans les dessins comprimés.

J'ai prévu des tailles optiques pour que la famille soit utilisable en grands comme en petits corps. Dans les petits corps, le contraste était réduit pour éviter que les traits fins ne disparaissent ; dans les grands corps, je pouvais me permettre des déliés très fins. La police pouvait ainsi servir pour des titres, des sous-titres ou des affiches, même si elle restait trop stylisée pour les textes longs. J'ai fait varier l'angle des italiques selon la chasse : plus le style était étroit, moins l'inclinaison nécessaire était forte. J'ai aussi expérimenté des variations de forme, comme un g à deux étages dans le romain et une version à un étage dans les italiques.

Pour élargir ses possibilités d'utilisation, j'ai ajouté la prise en charge du grec, du cyrillique et du vietnamien, en pensant que les campagnes publicitaires internationales exigeraient une couverture étendue. La famille était commerciale dès sa sortie et n'a pas été mise à jour depuis. Le nom « Bodoni Z37 » était une petite plaisanterie : dans les années 1980, un stéréotype voulait que les Italo-Canadiens conduisent des Camaro Z-28 ; Z-37 est donc devenu un clin d'œil à un univers parallèle.

## Body Goat




J'ai publié Body Goat le 10 mars 2010, à une époque où les polices Web commençaient à se répandre. Mon objectif était de créer une police de titrage et de lettrage peinte à la main, capable de produire efficacement des formes pleines tout en gardant un caractère dessiné. J'ai conservé des formes carrées pour gagner en compacité et je vérifiais constamment l'espacement dans une fenêtre d'aperçu à basse résolution, sans hinting. En 2010, la plupart des ordinateurs portables et des smartphones avaient encore des écrans relativement grossiers ; il était donc essentiel de tester à cette échelle pour s'assurer que la police tenait le coup.

Le processus était particulièrement élaboré. J'ai d'abord construit une police complète, je l'ai exportée et j'ai saisi du texte avec elle dans Photoshop. À partir de là, j'ai repassé sur ce résultat avec une tablette, en peignant les formes à la main pour éviter l'aspect artificiel des filtres numériques. Ensuite, je les ai vectorisées automatiquement et nettoyées, en simplifiant constamment les courbes. Pour optimiser les temps de chargement, je passais des contours Postscript aux contours TrueType et inversement, en

affinant les courbes jusqu'à pouvoir les réduire au plus petit nombre possible de points de contrôle. Le résultat était une police qui alliait un fichier compact à un aspect naturel, fait main.

Le 11 juin 2021, j'ai publié une mise à jour pour améliorer sa fiabilité technique. J'ai supprimé des caractères obsolètes comme le L pointé et le E à brève, remplacé les guillemets inversés par des guillemets corrects et abaissé les signes de ponctuation renversés. J'ai étendu la fonction de fractions pour gérer de longs numérateurs et dénominateurs, ajusté les métriques verticales pour améliorer la compatibilité avec les navigateurs et retouché les contours pour éliminer les erreurs de courbes. Les ligatures fi et fl, jugées inutiles, ont été supprimées et les guillemets bas ont été resserrés.

Le nom Body Goat devait être une juxtaposition absurde, sans référence à l'expression « greatest of all time ». La police a été conçue comme une police Web pratique, même si elle n'a pas été adoptée dans des projets notables.

## Bomr



J'ai publié Bomr le 19 avril 2002. Mon intention était de dessiner une police inspirée du graffiti sans imiter l'aspect de la peinture en aérosol ou des tags. J'ai plutôt tenté de retrouver l'esprit du graffiti à travers une géométrie aux arêtes vives. Les lettres étaient construites à partir de lignes strictes, mais j'ai ajouté des ligatures sur mesure, en les dessinant directement pour qu'elles se chevauchent et s'imbriquent. Cela devait évoquer la superposition dense et le

mouvement du graffiti tout en conservant une structure rigide et géométrique. Je l'imaginais sur des affiches ou dans des titres où des formes fortes ressortiraient bien.

En juin 2021, je l'ai mise à jour pour améliorer sa cohérence technique. J'ai supprimé des caractères obsolètes comme le L pointé et le E à brève, réduit la largeur des points de suspension, remplacé les guillemets inversés par des guillemets corrects tout en déplaçant les anciennes formes inversées aux positions Unicode 201B et 201F, et ajusté les métriques verticales pour améliorer la compatibilité avec les navigateurs.

En novembre 2022, j'ai placé Bomr dans le domaine public. Bien qu'elle n'ait jamais connu d'utilisation notable dans ses premières années — je me souviens seulement de l'avoir vue une fois dans un tutoriel Photoshop —, elle est ensuite réapparue sous une nouvelle forme. Jeff Levine, de Jeff's Fonts, a créé un remix aux coins arrondis appelé « Street Party JNL » et l'a commercialisé avec mon accord.

## Bonobo




J'ai publié Bonobo le 26 juillet 2006. Elle était conçue comme une police à empattements de style transitionnel, avec une touche inhabituelle. Les styles droits étaient robustes, avec des empattements émoussés et des volutes qui leur donnaient une présence bien ancrée, tandis que les italiques étaient plus évasées et décontractées. Le dessin portait une certaine influence des versions de Bookman Old Style du XIXe siècle, mais j'ai modifié des détails qui se présenteraient normalement sous forme d'empattements

verticaux ou de terminaisons en boule, en les remplaçant par des formes rappelant un marteau arrache-clou. La famille y gagnait une personnalité légèrement troublante et peu conventionnelle.

J'ai développé Bonobo comme une famille de six styles : Regular, Semi-Bold et Bold, chacun avec son italique. Le contraste entre les dessins droits et italiques soulignait ce double caractère : l'un solide et formel, l'autre souple et informel.

Le 11 juin 2021, j'ai mis Bonobo à jour pour améliorer ses performances techniques. J'ai supprimé des caractères obsolètes comme le L pointé et le E à brève, ajusté les métriques verticales pour améliorer la compatibilité entre navigateurs et retouché les contours pour corriger des erreurs de courbes qui auraient pu causer des problèmes graphiques.

Bien que la police soit restée en circulation, je n'en ai pas rencontré d'utilisation notable.

## Boopee




J'ai publié Boopee le 13 décembre 2004. Mon objectif était de dessiner une police à la main dont l'aspect imparfait paraisse authentique, mais qui reste lisible. Pour obtenir la maladresse enfantine que je recherchais, je l'ai dessinée au feutre de la main gauche, puis j'ai numérisé les formes. Le résultat était irrégulier et relâché, mais suffisamment maîtrisé pour fonctionner dans des applications réelles.

L'un des éléments caractéristiques de Boopee était son emploi des ligatures. J'en ai créé une cinquantaine, en m'appuyant en partie sur des tables de fréquence des digrammes issues de la cryptologie pour couvrir les paires de lettres les plus courantes. J'ai aussi conçu des ligatures pour des combinaisons difficiles comme « ex » et pour les cas où le crochet du g minuscule pouvait se glisser proprement sous la lettre précédente. Elles étaient mises en œuvre comme des ligatures OpenType plutôt que comme des variantes autonomes, de sorte que les substitutions se produisaient automatiquement selon le contexte. La police est sortie en deux graisses, standard et grasse. Je l'imaginais dans des produits pour enfants, où son aspect naïf serait le plus à sa place.

Le 11 juin 2021, j'ai mis Boopee à jour avec des retouches techniques. J'ai supprimé des caractères obsolètes comme le L pointé et le E à brève, réduit la largeur des points de suspension et corrigé une incohérence entre l'espace et l'espace insécable. Les guillemets dits « Painter's quotes » ont été remplacés par des guillemets corrects, même si les versions inversées restent accessibles aux positions Unicode 201B et 201F. J'ai aussi ajusté les métriques verticales pour améliorer la compatibilité avec les navigateurs et retouché les contours pour corriger les erreurs de courbes.

J'ai parfois vu Boopee utilisée à la fin des années 2000, surtout dans des contextes informels destinés aux enfants, mais je ne l'ai rencontrée dans aucun projet notable.

# Borg 9




J'ai publié Borg 9 le 22 avril 1997. Elle était directement inspirée du logo de la série télévisée Airwolf, qui appartenait lui-même à la même lignée que Blue Thunder, une autre fiction des années 1980 mettant en scène un hélicoptère. Le dessin était large et industriel, avec des coupures inutiles dans les traits. Ces coupures devaient probablement quelque chose à Stop d'Aldo Novarese, datant de 1970, ainsi qu'au logo de Blade Runner. Les proportions générales étaient plus proches de Microgramma, que Blue Thunder utilisait pour sa propre identité visuelle.

À l'époque, je n'avais pas vraiment réfléchi à des applications précises au-delà de la création d'une police faisant écho à Airwolf. Comme toutes mes polices de cette période, Borg 9 est sortie avec une licence gratuite pour un usage commercial. Elle est restée inchangée jusqu'au 9 mai 2012, date à laquelle j'ai publié la version 3. Cette mise à jour modernisait la famille avec un meilleur espacement, des accents et une ponctuation améliorés, des métriques verticales corrigées et l'introduction du crénage par classes. En août 2020, j'ai placé Borg 9 dans le domaine public.

Je ne l'ai pas vue utilisée dans des projets notables, mais elle reste l'une de mes premières tentatives de réinterpréter sous forme numérique l'esthétique des identités visuelles de science-fiction et d'action des années 1980.

## Boron



J'ai publié Boron le 23 septembre 1996. Le dessin s'inspirait librement des polices techno des années 1960 et du lettrage inspiré du MICR, mais j'y ai ajouté des couches de complexité en introduisant des contreformes supplémentaires et des détails rappelant des circuits. Au-dessus de chaque caractère, j'ai dessiné des lignes vectorielles imitant les pistes d'un circuit imprimé, reliant les lettres comme si elles étaient les composants d'un appareil électronique imaginaire. Le résultat était abstrait et excentrique, né davantage de la curiosité que d'un quelconque objectif fonctionnel.

Comme tous mes premiers travaux, Boron est sortie avec une licence gratuite pour un usage commercial. Elle est restée en circulation sans grand changement jusqu'en 2014, lorsque j'ai corrigé les accents, ajusté les métriques verticales et amélioré la ponctuation. Le 2 août 2020, je l'ai placée dans le domaine public.

Je n'ai jamais vu Boron utilisée dans des projets notables. Elle reste l'une de mes polices les plus expérimentales, issue d'une envie de pousser les idées sans me soucier de leur utilité pratique.

## Bouffant



J'ai publié Bouffant le 15 octobre 2007. Le dessin est parti d'un ancien guide de peintre en lettres qui avait été numérisé puis vectorisé automatiquement, mais ce matériau de départ était grossier et

incomplet. J'ai redessiné les caractères et ajouté ceux qui manquaient pour en faire une cursive compacte aux boucles rétro. Pour améliorer le rythme et réduire les répétitions, j'ai ajouté des ligatures OpenType pour les paires courantes, afin de rendre l'enchaînement plus naturel.

Une fois la version propre terminée, je suis passé dans Photoshop pour créer une variante texturée. J'ai utilisé un système de calques qui décalait automatiquement les éléments pour donner à l'effet grunge une variation pseudo-aléatoire et empêcher les motifs de se répéter. Après le rendu, j'ai converti la texture en 1 bit, je l'ai exportée, puis j'ai vectorisé automatiquement le résultat dans FontLab avant le nettoyage final. Bouffant a ainsi pris un aspect usé qui évoquait de vieilles enseignes ou des impressions anciennes plutôt qu'un filtrage numérique.

Le 18 mai 2021, j'ai mis la famille à jour avec des corrections techniques : ajout d'une espace insécable, suppression de caractères obsolètes comme le L avec point et le E avec brève, correction des paramètres d'identification Panose, ajustement des métriques verticales pour une meilleure compatibilité avec les navigateurs et ajout de guillemets simples. Le dessin lui-même est resté inchangé.

Bouffant a circulé discrètement et n'est pas apparue dans des projets marquants.

## Braeside




J'ai publié Braeside le 17 mai 1998. La police portait le nom d'un ancien canton de la vallée de l'Outaouais où j'avais travaillé un été dans une scierie. C'était un hommage personnel, mais son dessin

suivait la logique du lettrage industriel au pochoir, sans faire référence à quoi que ce soit que j'avais vu sur place. J'ai dessiné les versions pleine et en contour directement dans Fontographer, en construisant les formes de toutes pièces plutôt qu'en adaptant des pochoirs existants.

Le dessin possédait les qualités utilitaires typiques du lettrage découpé à la machine : formes rectilignes, interruptions fonctionnelles et géométrie franche adaptée aux caisses ou à la signalétique. Je voulais qu'il puisse servir dans des contextes industriels ou d'autres applications pratiques où cette franchise avait sa place.

J'ai publié Braeside avec une licence gratuite autorisant l'usage commercial, conformément à ma pratique de l'époque. Au fil des années, j'ai apporté de petites corrections, mais la police n'a jamais été sensiblement modifiée. En novembre 2022, je l'ai placée dans le domaine public. Même si je la voyais utilisée de temps à autre, je ne l'ai jamais rencontrée dans un projet marquant.

## Bramalea Beauty




J'ai publié Bramalea Beauty le 3 octobre 1999. C'était une police grunge à l'aspect abîmé, créée rapidement en passant ma police Primer Regular dans Photoshop avec des filtres Alien Skin, puis en vectorisant automatiquement le résultat. Je n'ai pas ajouté de formes qui n'existaient pas déjà dans Primer Regular ; c'était essentiellement une version malmenée d'un dessin existant, conçue pour paraître laide et susciter un malaise.

Je n'avais pas d'usage précis en tête en la créant. C'était davantage une expérience rapide qu'un projet soigneusement planifié. La police est restée pratiquement intacte après sa publication, sans mise à jour notable au fil des années.

Comme mes autres premiers travaux, elle a d'abord été publiée avec une licence gratuite autorisant l'usage commercial. En août 2020, j'ai placé Bramalea Beauty dans le domaine public. Je ne l'ai jamais vue utilisée dans un projet marquant.

## Breamcatcher




J'ai publié Breamcatcher le 26 octobre 2014. Le dessin s'enracinait dans le lettrage Art déco des années 1920, en suivant de près celui de la partition de « With Every Breath I Take », tirée du film « Here is My Heart » avec Bing Crosby et Kitty Carlisle. Le lettrage original avait une approche inhabituellement généreuse, qui donnait une impression de luxe tout en laissant la place à de longues diagonales dans des caractères comme le K et le R. J'ai conservé cette particularité dans Breamcatcher, car elle était au cœur de son caractère.

La première version ne comprenait que le style Regular, que j'ai mis gratuitement à disposition avec une licence autorisant l'usage commercial. Elle s'est révélée être l'une de mes créations des années 2010 les plus largement adoptées et a circulé régulièrement en ligne.

Le 10 mars 2022, j'ai étendu Breamcatcher à une famille de quatre styles en ajoutant Italic, Bold et Bold-Italic. RMX Tools m'a en partie aidé à créer les italiques dans les zones courbes, mais les ajustements finaux ont été faits à la main, et les versions grasses ont

été dessinées plutôt que générées mécaniquement. La mise à jour a aussi élargi la couverture à la plupart des langues utilisant l'alphabet latin, ainsi qu'au grec et au cyrillique. Les améliorations techniques comprenaient l'ajout de symboles prime aux positions Unicode 2032 et 2033, de symboles monétaires supplémentaires et d'une capitale ß redessinée à sa bonne position Unicode. Le crénage a été légèrement affiné, et la fonction OpenType de fractions a été étendue pour gérer les longs numérateurs et dénominateurs.

Breamcatcher reste disponible et continue d'être téléchargée régulièrement ; même si je ne peux pas citer de projets précis, elle fait partie des rares polices que j'ai créées à cette période à être utilisées de façon constante.

## Bristles




J'ai publié Bristles le 4 septembre 2007. Le dessin est né d'une expérience avec la fonction de mélange de FontLab, dans laquelle j'ai combiné deux de mes polices antérieures, Skirt et Bleeker, à parts égales. Le premier résultat était chaotique. J'ai donc passé beaucoup de temps à corriger le crénage, l'approche et les accents, et à reconstruire les formes qui ne s'étaient pas correctement fusionnées, comme des astérisques dépareillés ou des queues de Q incompatibles. Une fois la structure stabilisée, j'ai ajouté des substitutions OpenType par paires pour que certaines combinaisons de lettres déclenchent des formes alternatives, donnant à la police un rythme moins mécanique.

Pour créer l'aspect abîmé, j'ai exporté la version nettoyée et composé du texte dans Photoshop. Avec une tablette et un pinceau texturé, j'ai appliqué des traits peints, puis ajouté des calques de grain de film simulé à l'aide du logiciel de traitement photographique Exposure. Après avoir converti les textures en 1 bit, je les ai vectorisées automatiquement et j'ai nettoyé les contours dans FontLab. Le résultat avait le caractère d'une vieille enseigne peinte, avec des lettres qui semblaient à peine tenir sur leur fond.

Le 11 juin 2021, j'ai mis Bristles à jour avec des améliorations techniques. J'ai supprimé des caractères obsolètes comme le L avec point et le E avec brève, corrigé une incohérence entre les largeurs de l'espace et de l'espace insécable, et ajusté les métriques verticales pour une meilleure compatibilité avec les navigateurs. Le dessin lui-même est resté inchangé. Je n'ai pas vu Bristles dans des projets marquants, mais elle reste l'une de mes expériences de mélange numérique et de texture où le procédé a le plus guidé le résultat.

## Budmo




J'ai publié Budmo le 7 décembre 1998. À l'époque, il n'existait pas de solution numérique gratuite pour le lettrage classique des enseignes lumineuses à ampoules, alors j'en ai créé une. Les formes de base des lettres s'inspiraient assez librement d'imitations de Futura du début du XXe siècle, donnant au dessin une structure simple sans empattement. Le défi était l'espacement : il ne suffisait pas de poser des cercles sur les lettres. J'ai évalué leur placement à l'œil et construit les lettres de façon à répartir les ampoules régulièrement sur les formes.

La première version comprenait deux styles gratuits : Budmo Jiggler, un style plein avec des ampoules, et Budmo Jigglish, son pendant en contour. Pour obtenir différentes couleurs d'ampoules ou des effets particuliers, il fallait intervenir manuellement dans des applications comme Photoshop. Le 8 juin 2010, j'ai étendu Budmo à un système de calques avec trois styles supplémentaires payants : Budmo Honk (calque de contour), Budmo Solid (calque de la forme des lettres) et Budmo Bulbs (calque des ampoules). Je les ai créés en copiant la police Jiggler d'origine et en ne conservant, pour chaque calque, que les formes qui lui correspondaient. Ce système permettait aux graphistes de superposer les calques, de colorer les ampoules indépendamment et d'appliquer des effets lumineux.

Avec le temps, j'ai affiné la famille, retravaillé les accents, ajusté l'approche et introduit le crénage par classes. L'entretien de polices chromatiques imposait de faire les modifications dans la police réunissant les calques ; sinon, les calques séparés ne seraient plus alignés. À un moment, j'ai essayé de remplir les contreformes de lettres comme le B et le R, mais je suis revenu peu après au dessin original à contreformes ouvertes.

Budmo s'est diffusée rapidement et reste l'une de mes polices les plus utilisées. Je l'ai vue dans des marches des fiertés, sur des enseignes commerciales et même transformée en véritables enseignes métalliques lumineuses avec des ampoules fonctionnelles. Au moment où j'écris ces lignes, KFC l'utilise au Japon, et je l'ai récemment vue dans un centre commercial de Nagoya sous la forme d'une véritable enseigne lumineuse à ampoules. Jiggler et Jigglish restent disponibles gratuitement, tandis que les styles à superposer sont toujours proposés à la vente.

## Built




J'ai publié Built le 18 novembre 2008. La famille allait d'Extra-Light à Bold, chaque graisse plus légère étant dessinée plus étroite que les plus fortes. Cela permettait aux responsables de la mise en page d'ajuster ensemble la graisse et le corps, pour donner aux titres une apparence plus haute sans recourir à des versions élargies. L'une de ses particularités était le N pointu, inspiré du logo Chanel, qui permettait à la diagonale de rester forte tout en s'inscrivant dans une forme plus étroite. Les italiques ont d'abord été créées en inclinant mécaniquement les styles droits, puis redessinées avec des proportions plus étroites et une approche plus lâche pour fonctionner efficacement dans les titres sans avoir besoin d'une forte inclinaison.

Built était destinée précisément aux titres d'actualité dans les médias imprimés et numériques. Je l'imaginais associée à un texte courant avec empattements, comme une police de titres compacte capable de s'adapter à différentes largeurs de colonnes. Malgré ces efforts, les ventes de la famille complète étaient faibles, et elle n'a jamais vraiment trouvé sa place auprès des graphistes.

Quelques années plus tard, j'ai lancé Built Titling, une version tout en capitales de la famille avec une licence gratuite autorisant l'usage commercial. Cette version a eu beaucoup plus de succès, car la plupart des utilisateurs n'avaient pas besoin de minuscules. Built Titling est devenue courante dans les vignettes YouTube et les titres de vidéos. Je l'ai aussi remarquée dans l'habillage de certains journaux télévisés américains, en particulier dans les bandeaux du tiers inférieur de l'écran.

La famille Built d'origine n'a jamais été mise à jour après sa publication. Built Titling a toutefois montré à quel point simplifier un dessin pour l'adapter aux usages réels pouvait lui donner bien plus de visibilité.

## Bullpen




J'ai publié Bullpen le 14 mars 2001. Elle s'inspirait des titres de la rubrique de courrier des lecteurs « Bullpen » dans d'anciens comics Marvel. J'ai dessiné les trois styles d'origine, Regular, Italic et une italique ombrée appelée 3D, entièrement de toutes pièces dans FontLab, en extrapolant un alphabet à partir des quelques exemples disponibles. L'italique ombrée était là pour reprendre directement l'effet des comics. J'ai découvert plus tard que le modèle original utilisé dans les comics Marvel était Gonzales Clarendon, même si ma version s'en éloignait sensiblement.

Le dessin privilégiait une construction rectiligne. Par rapport à une Clarendon traditionnelle, Bullpen avait des formes plus carrées et une graisse plus forte, avec des empattements en blocs formant des rectangles sans aucun raccord arrondi. Ses courbes fortes et mécaniques et ses terminaisons franches lui donnaient un caractère robuste et industriel.

Le 7 mai 2012, j'ai reconstruit Bullpen pour en faire une famille plus vaste. J'ai pris les anciens contours comme base, mais retravaillé l'approche, les proportions et la prise en charge des langues, en étendant la couverture au grec. La famille est passée à sept graisses

avec italiques, plus le style 3D. À ce moment-là, le style qui s'appelait à l'origine Regular a été rebaptisé Heavy. Les polices gratuites sont donc devenues Heavy, Heavy Italic et 3D.

J'ai continué à entretenir Bullpen avec des mises à jour techniques. Le 9 octobre 2024, j'ai réorganisé les noms des graisses : Book est devenue Light, Light est devenue Extra-Light, Extra-Light est devenue Thin et Ultra-Light est devenue Hairline. Cette version apportait aussi des améliorations : les points de suspension ont été resserrés, la fonction OpenType de fractions a été étendue et des caractères obsolètes comme le L avec point ont été supprimés. Certains problèmes de contours dans les styles 3D et Hairline ont également été corrigés.

Bullpen a beaucoup circulé dans les années 2000. Même si je la voyais souvent utilisée, je ne me souviens pas de projets précis. Elle reste l'une de mes familles à empattements en blocs les plus robustes, dont l'origine inspirée des comics a abouti à une interprétation du genre Clarendon aux formes nettement carrées.

## Bulltoad




J'ai publié Bulltoad le 14 novembre 2006. L'idée était de construire une famille de polices dont les contreformes contiendraient des icônes, pour créer des variantes thématiques destinées à l'édition. Je suis parti d'une police de base, puis j'ai placé une instance d'un symbole en forme d'étoile dans chaque contreforme. Une fois les positions définies, je pouvais remplacer ce symbole par d'autres et

générer efficacement plusieurs versions. Après décomposition des caractères composites, chaque variante est devenue une police distincte.

Le résultat était un ensemble de 32 polices, chacune avec un thème d'icônes différent. Le choix était vaste : une pomme, une feuille d'érable, un réticule de visée, un crucifix, un crâne, un symbole de paix, un visage souriant, un éclair et d'autres symboles encore. Je voulais que les responsables éditoriaux puissent choisir une police correspondant à leur sujet, qu'il s'agisse de politique, de religion, de mode de vie ou d'articles plus généraux.

Bulltoad est restée inchangée après sa publication. Elle ne s'est vendue qu'à une poignée d'exemplaires, et je ne l'ai jamais vue utilisée.

## Burnaby Stencil




J'ai publié Burnaby Stencil le 11 octobre 2007. Le dessin devait ressembler à du lettrage urbain au pochoir, compact et volontairement grossier. J'ai commencé par une ébauche numérique classique, avec des formes superelliptiques qui reflétaient ma manière de dessiner à l'époque. Avant d'ajouter la moindre texture, j'ai introduit des irrégularités en décalant manuellement les angles de rotation et en créant des ligatures par paires pour réduire l'uniformité.

Une fois la version propre terminée, j'ai développé l'effet de peinture en bombe dans Photoshop. J'ai construit un système de textures superposées, chacune légèrement décalée pour éviter les répétitions visibles. Un calque utilisait des nuages par différence raccordables

en mosaïque pour créer des zones irrégulières de couverture légère ou dense, afin de donner à chaque glyphe une variation naturelle. Après ce travail, les contours texturés ont été vectorisés automatiquement et nettoyés pour leur utilisation finale.

Le 15 juin 2021, j'ai publié une mise à jour qui réduisait la taille des fichiers, ce qui accélérait le chargement de la police dans les navigateurs. Elle comprenait aussi la suppression de caractères devenus obsolètes, des corrections de la largeur des points de suspension, des améliorations des contours et des ajustements des métriques verticales pour une meilleure compatibilité entre navigateurs. Pour les utilisateurs de la police dans les applications de bureau, ces changements étaient moins perceptibles. Même si je ne l'ai pas vue apparaître dans des projets marquants, elle s'est vendue régulièrement.

## Burnstown Dam




J'ai publié Burnstown Dam le 17 décembre 1998. C'était ma version du genre des polices fantaisie faites de planches de grange, mais j'avais poussé le concept jusqu'à faire plier les planches de manière impossible, comme si elles étaient en caoutchouc. Les lettres ont été dessinées à la main dans Fontographer, avec des détails fantaisistes : une ponctuation qui ressemblait à des clous, un astérisque en forme d'étoile de shérif et une arobase réinventée en chapeau de cow-boy. Le O s'enroulait pour former un cercle parfait, renforçant le caractère volontairement absurde du dessin.

Au début, les utilisateurs qui voulaient des effets de couleur devaient ajouter eux-mêmes leurs fonds. Plus tard, j'ai créé des calques séparés pour l'arrière, l'avant et les clous en dupliquant les polices de base et en supprimant les parties inutiles de chaque calque. Cela permettait aux graphistes d'ajouter plus facilement de la couleur. Le 26 avril 2005, j'ai publié une mise à jour importante, en ajoutant des accents, en corrigeant des défauts graphiques et en remplaçant les petites capitales engraissées mécaniquement par des versions correctement redessinées. Au-delà de ces corrections, la famille n'a reçu que des ajustements mineurs des métriques verticales et des classes de crénage.

J'envisageais Burnstown Dam uniquement dans des contextes country et western, et c'est là qu'elle a surtout été utilisée. Elle apparaissait souvent sur des compilations bon marché de vieilles émissions de télévision ou d'albums de musique country, où son côté idiot convenait aux thèmes légers. Même si ce n'était pas la première police fantaisie faite de planches et de clous, son style exagéré en faisait l'une des moins sérieuses, et donc l'une des plus utilisées dans ces niches.

La police avait d'abord été publiée avec une licence gratuite autorisant l'usage commercial, conformément à ma pratique de l'époque. Le 2 avril 2024, je l'ai placée dans le domaine public.

## Burpology




J'ai publié Burpology le 3 novembre 2021. Elle est née d'un projet pour lequel j'avais besoin d'un lettrage en bulles pour des laisses de chien personnalisées, sans trouver de police existante qui convienne.

Le dessin s'inspirait de la tradition du lettrage de dessin animé aux formes souples des années 1960 et 1970, avec des références à des polices comme West Bubblegum et à des styles d'identité visuelle comme ceux de Bubble Yum et Burger King.

J'ai construit les caractères numériquement dans FontLab plutôt que de commencer sur papier. Pour éviter l'aspect uniforme que donne le placement des points de contrôle aux extrêmes des axes horizontaux et verticaux, j'ai fait pivoter chaque glyphe de 45 degrés, simplifié et nettoyé les formes, puis effectué la rotation inverse et corrigé les résultats. Cette astuce produisait des contours plus fluides et plus irréguliers, qui contribuaient au côté ludique. Les formes sont grasses, avec de petites contreformes, une approche serrée et des irrégularités délibérées.

Pour renforcer l'impression de dessin à la main, j'ai inclus 79 glyphes alternatifs qui se substituent automatiquement grâce à la fonction OpenType de permutation des variantes. Cela introduisait des variations dans les lettres et les chiffres répétés et aidait la police à éviter les répétitions mécaniques. Burpology est restée une famille à un seul style et n'a pas été mise à jour depuis sa publication. Je ne l'ai pas vue apparaître dans des projets marquants.

## Butterbelly




J'ai publié Butterbelly le 7 décembre 1998, à une époque où les polices modulaires expérimentales étaient populaires. L'inspiration venait du travail de Designer Republic sur le jeu PlayStation Wipeout : ils avaient créé des formes de lettres en découpant un

chiffre 8 de Microgramma. J'ai adopté une approche similaire, mais en m'appuyant sur la structure des afficheurs LCD à sept segments qu'on trouve dans les horloges et les calculatrices.

Butterbelly était conçue comme une police entièrement en capitales, mais j'ai placé des variantes unicases dans les positions des minuscules pour les lettres dont les formes majuscules et minuscules différaient nettement, comme E et e. Quand les formes se recoupaient, comme pour O et o, je les ai laissées telles quelles. Le résultat était un alphabet modulaire aux formes en blocs, qui reflétait davantage les tendances graphiques de la fin des années 1990 que des principes typographiques intemporels.

J'ai publié Butterbelly avec une licence gratuite autorisant l'usage commercial, comme j'en avais l'habitude à l'époque. En 2005, j'ai ajouté quelques accents, mais à part cela, la police est restée pratiquement inchangée. Le 2 novembre 2022, je l'ai placée dans le domaine public. Elle a très peu circulé, et je ne l'ai jamais vue dans des projets marquants.

## Buxotic



J'ai publié Buxotic le 23 mai 2006. C'était une police expérimentale dans laquelle je poussais les formes des lettres vers des contours étranges et élaborés, à l'écart des conventions typographiques. Le dessin mêlait des courbes voluptueuses à des détails pointus et hérissés, pour créer un hybride volontairement difficile à classer. J'ai dessiné les caractères directement dans FontLab, sans croquis préparatoires, en improvisant plus qu'en planifiant. Le nom venait du mot « Buxotic » employé par le cinéaste Russ Meyer, un mot-valise

réunissant buxom, « aux formes généreuses », et exotic, « exotique ». Il me semblait bien correspondre au caractère excentrique du dessin.

La police n'était pas destinée à un usage pratique au quotidien. C'était plutôt un exercice pour repousser les limites de la lisibilité tout en gardant une structure reconnaissable. Je n'envisageais pas d'applications précises, et elle est restée l'un de mes projets les plus conceptuels.

Le 25 mai 2021, j'ai publié une mise à jour qui supprimait des caractères obsolètes comme le L avec point et le E avec brève, corrigeait des erreurs de courbe dans certains contours, remplaçait les guillemets inversés par les formes correctes tout en déplaçant les anciennes aux positions Unicode 201B et 201F, et ajustait les métriques verticales pour améliorer la compatibilité avec les navigateurs. En novembre 2022, j'ai placé Buxotic dans le domaine public.

Je ne l'ai jamais vue utilisée dans un projet, et il se peut qu'elle ne se soit pas vendue à un seul exemplaire avant de devenir disponible gratuitement.

## Byington




J'ai publié Byington le 29 mars 2005, à la suite d'une commande de Roxio. Ils voulaient une police pour les menus DVD de leur logiciel Toast, avec l'autorité de Trajan, mais adaptée à la résolution vidéo. Trajan n'avait pas de minuscules, alors j'en ai créé en prenant Sabon comme référence. J'ai numérisé une ancienne version de Sabon en caractères métalliques et l'ai placée sur un calque d'arrière-plan pour

me guider, tout en ajustant les ascendantes, les descendantes et la hauteur d'x afin de les harmoniser avec les capitales de style Trajan. Les minuscules ainsi obtenues évitaient les détails évoquant un tracé à la plume et conservaient un aspect ciselé et construit.

Pour m'assurer que le dessin fonctionnait bien sur les écrans de télévision, je l'ai testé tout au long du travail dans des aperçus de faible résolution, sans hinting. J'ai évité les détails fins et subtils qui disparaîtraient avec l'entrelacement, et dessiné des empattements plus épais et plus robustes que ceux d'une Trajan classique. Byington a été commercialisée en trois styles : Regular, Italic et Bold. Les italiques étaient légèrement inclinées, sans être très stylisées, car la priorité était la lisibilité des menus DVD plutôt que les effets décoratifs.

Le 25 mai 2021, j'ai mis Byington à jour avec des améliorations techniques. J'ai notamment corrigé une incohérence entre l'espace et l'espace insécable, redessiné la barre de fraction, amélioré la prise en charge des fractions et supprimé des caractères obsolètes comme le L avec point et le E avec brève. J'ai aussi ajouté les signes prime aux positions Unicode 2032 et 2033, corrigé les paramètres d'identification Panose de la police et ajusté les métriques verticales pour améliorer la compatibilité entre navigateurs. Le dessin de base est resté inchangé.

Byington n'est jamais apparue dans des projets marquants en dehors de son utilisation dans le logiciel de Roxio, mais elle s'est vendue assez correctement.

## Caldstone




J’ai publié Caldstone le 31 janvier 2025. À ce moment-là, je la considérais comme ma dernière police après près de trente ans à en créer. J’avais constaté que même les sorties gratuites n’attiraient plus beaucoup d’attention, et que les efforts nécessaires pour promouvoir de nouvelles polices de titrage et de lettrage n’avaient plus de sens. Caldstone est devenue une façon de clore ce chapitre.

Le dessin est né de mon intérêt pour le lettrage psychédélique et le renouveau du style édouardien. J’ai commencé par dessiner le style Extra-Bold Expanded, en construisant une police sans empattement avec des boucles et des éperons décoratifs plus habituels dans les caractères à empattements. Ces éléments ont été dessinés à la main : ils n’ont pas une précision mécanique, mais paraissent cohérents. Quand j’ai créé les autres masters, j’ai utilisé un système écrit de décalages pour adapter les ornements aux différentes graisses et largeurs. La version variable comprend trois axes — largeur, graisse et inclinaison — qu’on peut combiner librement.

Caldstone n’a pas été mise à jour depuis sa sortie, et en septembre 2025, je n’en avais pas vendu un seul exemplaire. Ce résultat a confirmé ma décision de m’éloigner de la création de nouvelles polices.

## Camulogen




J'ai publié Camulogen le 10 juillet 2012. Elle s'inspirait du lettrage des affiches françaises de la fin du XIXe siècle, en particulier des styles compacts sans empattement utilisés pour les titres dans les publicités de lieux et de produits comme les Folies Bergère, l'Exposition Universelle de 1889, Chocolat Menier et Menthe-Pastille. Je voulais retrouver le lettrage gras et massif de cette époque, où la simplicité et l'impact comptaient davantage que le raffinement.

J'ai construit la police manuellement dans FontLab, avec des épaisseurs de trait irrégulières et des courbes qui évitaient la précision géométrique. Ces légères déformations donnaient au dessin le caractère brut typique des affiches peintes à la main de la Belle Époque. Camulogen a été commercialisée en un seul style et n'a jamais été étendue ni révisée depuis sa sortie.

Je ne l'ai pas vue utilisée dans des projets marquants, mais je l'avais conçue comme un outil pour les graphistes qui recherchaient l'aspect direct et vigoureux de la publicité française de la fin du XIXe siècle.

## Canada 1500/Canada 150




J'ai publié Canada 150 le 30 juin 2017, pour commémorer le 150e anniversaire de la Confédération canadienne. Le projet avait commencé fin 2014 avec Mesmerize, une police gratuite de quatre-

vingts styles que j'avais dessinée. En 2015, Grant Johnson, du Secrétariat fédéral Canada 150, m'a contacté pour adapter certains styles de Mesmerize au logo du sesquicentenaire. J'ai proposé de créer gratuitement une famille de polices sur mesure et décidé d'élargir la couverture linguistique au-delà de l'anglais et du français, en y incluant des langues autochtones. Personne ne me l'avait demandé : cette décision venait de ma conviction qu'une police destinée à un anniversaire national devait représenter tous les peuples du Canada. Les recherches sur les langues de Colombie-Britannique se sont révélées difficiles, car leurs orthographes n'étaient pas documentées de manière uniforme, mais j'ai fait de mon mieux pour inclure les caractères et les accents inhabituels partout où je le pouvais.

Au départ, Canada 150 n'était accessible que sur demande, par l'intermédiaire du site du Secrétariat. Après la fin des célébrations officielles, je l'ai rendue publique sous le nom de Canada 1500. À peu près à cette époque, Constance Adams m'a proposé d'adapter le dessin à une mission habitée vers Mars. Pour cette version, j'ai ajouté des glyphes scientifiques et liés à l'espace. En plus des symboles astrologiques et astronomiques normalisés déjà présents dans Unicode, j'en ai créé de nombreux autres pour des lunes, des astéroïdes et des corps célestes, en les affectant à la zone à usage privé pour l'étiquetage des engins spatiaux et la signalétique d'une base sur Mars.

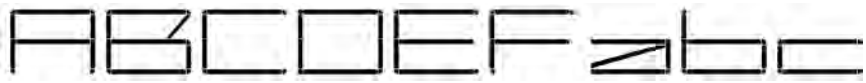
La sortie de Canada 150 et 1500 a suscité une controverse dans le milieu du design. Certains professionnels reprochaient au gouvernement de s'être appuyé sur une police gratuite au lieu de commander une création rémunérée. Le débat s'est inscrit dans une réflexion plus large sur l'effet des ressources gratuites sur les industries créatives. Malgré cela, j'ai été invité à Ottawa, dans l'espace VIP de la colline du Parlement, pour les célébrations du 1er juillet.

Ironie du sort, la police elle-même a été moins utilisée que prévu : de nombreux créateurs ont préféré des alternatives d'apparence similaire.

Le 26 juillet 2025, j'ai publié une nouvelle version de Canada 1500 avec une couverture élargie. Elle comprenait des caractères ajoutés dans Unicode 16.0, comme Latin Capital Letter Lambda (U+A7DA), Latin Small Letter Lambda (U+A7DB) et Latin Capital Letter Lambda with Stroke. J'ai aussi ajouté des caractères UCAS utilisés en carrier (Dakelh), en chipewyan (Dënesųłinë̂) et en nattilik. Au fil du temps, Canada 1500 est apparue sur des sites de polices gratuites comme Dafont et 1001fonts.com, touchant un public plus large.

J'ai vu peu d'utilisations marquantes, mais il y a eu un projet particulier appelé Omushkego, une version sur mesure destinée à aider les enfants à apprendre le cri. Pour cette version, j'ai ajouté du code OpenType afin que les élèves puissent produire des caractères à l'aide de combinaisons de touches personnalisées sur Mac. Canada 1500 reste dans le domaine public, librement accessible à quiconque souhaite l'utiliser.

## Capacitor



J'ai lancé Capacitor le 7 décembre 1998, comme une sorte d'expérience de typographie pour afficheurs LCD à segments. Son nom fait référence à la structure capacitive d'un segment LCD : deux électrodes transparentes séparées par une fine couche de cristal liquide qui joue le rôle de diélectrique. Au lieu de suivre des

agencements de segments existants, j'ai imaginé un système entièrement fictif qui évitait les schémas habituels des montres numériques et des calculatrices.

Capacitor est devenue une police à segments extrêmement large, aux traits inhabituellement fins. Elle permettait aussi de relier les angles et les jonctions d'une manière qui n'aurait aucun sens sur de vrais afficheurs. C'est pour cela que je la décris comme peu pratique : passé un certain degré de complexité dans les caractères segmentés, autant utiliser une matrice de points. Pour créer les glyphes, j'ai construit un modèle unique avec tous les segments activés, je l'ai dupliqué pour l'ensemble des caractères, puis j'ai supprimé les éléments indésirables pour chaque lettre.

Le résultat était une police à l'aspect étrange et technique, qui évoque quelque chose qu'on pourrait apercevoir en arrière-plan d'un décor de science-fiction : elle crée davantage une atmosphère qu'elle ne favorise la lisibilité. Je l'ai d'abord publiée avec une licence bureautique autorisant gratuitement l'usage commercial, puis je l'ai placée dans le domaine public en août 2020. Elle n'a jamais connu d'utilisation marquante, mais je l'ai laissée disponible pour quiconque serait assez curieux pour tenter de travailler avec cette construction improbable.

## Carbon

ABCDEFGHIJK12345

J'ai présenté Carbon le 13 avril 1999. Le nom venait de l'une de ses variantes, Carbon Phyber, dont la texture s'inspirait de la fibre de carbone. À l'époque, j'étais surpris qu'aucune autre police ne porte le nom Carbon, même si beaucoup d'autres ont été publiées sous ce nom depuis.

Le dessin partait d'une idée simple : réutiliser une forme de capsule — une pilule allongée — comme base pour autant de caractères que possible. Un « O » aux côtés plats correspond naturellement à cette description, et j'ai essayé de reprendre cette même géométrie dans tout l'alphabet. Le résultat était un dessin géométrique unicase, au caractère brutaliste et systématique.

En 2012, j'ai développé Carbon pour en faire une famille complète. J'ai commencé par un nettoyage important de la graisse la plus forte, afin d'harmoniser les formes des lettres. J'ai ensuite créé le style le plus fin et utilisé l'outil de mélange de FontLab pour interpoler les graisses intermédiaires, en travaillant par étapes plutôt que sur un axe continu. Je notais sur papier la largeur des fûts pour garder le contrôle des transitions. Cette extension a porté Carbon à sept graisses avec leurs italiques, pour un total de 42 styles. À côté des formes pleines, j'ai ajouté Carbon Phyber avec sa texture de maillage hexagonal et Carbon Fence avec son effet de grille diagonale. Il fallait recréer les versions texturées chaque fois que je révisais la famille, car elles ne pouvaient pas être modifiées sans repartir de zéro.

En octobre 2024, j'ai réorganisé les noms des graisses : Book est devenue Light, Light est devenue Extra-Light, Extra-Light est devenue Thin et Ultra-Light est devenue Hairline. Cette mise à jour

ajoutait aussi un signe de section (§) et corrigeait de petites erreurs dans les variantes texturées. Au fil des années, j'ai vu Carbon apparaître dans des contextes de haute technologie et d'automobile, ce qui paraît logique vu son aspect modulaire, évoquant l'ingénierie, même si aucune utilisation particulière ne ressort. Je l'avais d'abord publiée avec une licence gratuite autorisant l'usage commercial, et elle fait toujours partie de mon catalogue aujourd'hui.

## Cardigan




J'ai publié Cardigan le 8 janvier 2008. J'ai choisi ce nom pour suggérer la chaleur et le confort, les qualités que j'espérais apporter à un dessin sans empattement. Dès le départ, je voulais qu'elle convienne à de longs passages de texte tout en gardant un ton décontracté.

Les formes des lettres étaient simples et traditionnelles, créées de zéro sans reprendre mes travaux précédents. Je me suis concentré sur le rythme des minuscules, en testant la police dans des paragraphes pour voir comment elle se lisait sur de plus longs passages. Je me suis moins attaché à régler finement le gris typographique qu'à obtenir une bonne fluidité d'ensemble. Les chiffres avaient une particularité : je leur avais donné une légère ondulation inspirée de formes classiques. Ce petit détail devait adoucir une structure par ailleurs neutre et lui apporter une touche de personnalité.

Cardigan est sortie en trois graisses — light, regular et bold — chacune accompagnée d'une italique. Elle était conçue avant tout pour la lisibilité, mais aussi pour donner une légère impression de

décontraction. Je ne l'ai pas vue dans des projets marquants, mais elle témoigne toujours de ma tentative de combiner un dessin fonctionnel pour le texte avec une ambiance plus accessible.

## Carouselambra



J'ai publié Carouselambra le 15 juillet 2008. Je lui ai donné le nom d'un morceau peu connu de l'album In Through the Out Door de Led Zeppelin ; je ne voulais pas d'une référence trop évidente. Le projet est né de ma fascination d'adolescent pour le lettrage de l'album « Houses of the Holy », que j'imitais depuis le milieu des années 1980. Quand je me suis lancé dans le dessin de la police, les seules références fiables étaient les mots « Led Zeppelin », « The Song Remains the Same » et « Houses of the Holy ». D'autres éléments, comme l'affiche de Knebworth de 1979, semblaient venir d'une autre main et ne correspondaient pas à l'esthétique influencée par l'Art nouveau que je voulais retrouver.

Sur le plan technique, la police s'appuie sur les traditions du lettrage Arts and Crafts et édouardien, en particulier leurs compositions imbriquées. J'ai construit les éléments séparément, puis les ai assemblés à la main en ligatures, en les allongeant ou en les modifiant au besoin, par exemple en prolongeant les traits horizontaux des T, L et Z. Il était difficile de déterminer jusqu'où pousser cet effet d'imbrication, puisque les dessins d'origine ne faisaient pas partie d'un alphabet complet : c'était du lettrage à la main, dont il n'existait qu'un nombre limité d'exemples.

Carouselambra a d'abord été commercialisée, puis a commencé à apparaître sur des produits dérivés officiels de Led Zeppelin. En juin 2021, j'ai publié une mise à jour qui supprimait des caractères obsolètes comme le L avec point et le E avec brève, corrigeait les incohérences entre la largeur de l'espace et celle de l'espace insécable, et remplaçait les guillemets ouvrants inversés, parfois appelés « painter's quotes », par des guillemets corrects, tout en laissant les anciennes formes accessibles aux positions Unicode 201B et 201F. Les métriques verticales ont aussi été ajustées pour améliorer la compatibilité entre navigateurs, mais ces modifications n'avaient aucun effet dans les applications Adobe.

## Caryn

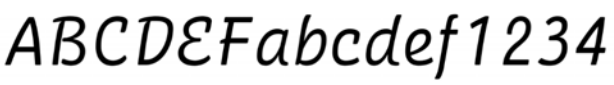



J'ai publié Caryn le 7 novembre 2005. Je voulais créer une écriture au pinceau qui paraisse décontractée et accessible, sans basculer dans une écriture manuscrite grossière ou une calligraphie soignée. J'ai dessiné les lettres sur une tablette, dans un style rappelant une plume Speedball ovale aplatie. J'ai gardé des traits courts et ajouté des ornements, en les lissant juste assez pour qu'ils restent lisibles tout en conservant le rythme irrégulier d'une écriture rapide.

Le dessin était destiné à des applications modestes, comme la signalétique ou l'étiquetage, plutôt qu'à du titrage et du lettrage en grand corps. Je ne m'attendais pas à ce qu'il tienne bien à de plus grandes tailles, alors je recherchais un aspect évoquant quelque chose écrit de manière informelle sur un emballage ou une étiquette de bocal.

En juin 2021, j'ai publié une mise à jour qui supprimait des caractères obsolètes comme le L avec point et le E avec brève, et corrigeait les métriques verticales pour améliorer la compatibilité entre navigateurs. Caryn a toujours été commercialisée ; elle n'a jamais été proposée comme police gratuite. Son nom a une signification personnelle : il reprend celui d'une personne avec qui j'avais une amitié de longue date, et représente pour moi autant un souvenir privé qu'un projet professionnel.

## Catwing




J'ai publié Catwing le 27 mai 2009. Le dessin venait de mon intérêt pour les machines à écrire manuelles, mais j'ai choisi de lui donner une chasse proportionnelle plutôt que fixe. Ce choix m'a permis d'éviter les compromis habituels sur l'espacement : pas besoin de comprimer un M ou d'entourer un I de blanc supplémentaire, les lettres pouvaient donc respirer plus naturellement. Catwing trouve ses origines dans mon travail sur les polices de sous-titrage codé pour la télévision ; elle s'appuyait sur une version antérieure de Cinecav Script, créée uniquement pour les fabricants de téléviseurs et de décodeurs. C'était pour moi un moyen d'adapter ce style d'écriture à un public plus large.

L'inspiration venait des polices cursives et manuscrites de machines à écrire, en particulier celles des IBM Selectric Scribe, Olympia SF Deluxe et Olivetti Lettera 33. Ces machines montraient à quel point des capitales cursives pouvaient bien fonctionner ensemble, ce qui était essentiel, car les sous-titres codés sont souvent entièrement en capitales. Je voulais que Catwing garde cette même cohésion tout en restant utilisable dans des contextes numériques.

J'ai publié deux styles. La version Regular présentait des formes cursives nettes, tandis que le style Fuzz simulait les irrégularités de la texture d'un texte tapé à la machine. Pour construire Fuzz, j'ai créé dans Photoshop un système de calques à motifs répétitifs et utilisé une action pour les décaler dans différentes directions. Chaque résultat était réduit à une image matricielle 1 bit, vectorisé automatiquement, puis nettoyé à la main. J'ai ajouté des ligatures pour les paires de lettres fréquentes afin que la texture ne paraisse pas répétitive.

Le 25 mai 2021, j'ai mis Catwing à jour en supprimant des caractères obsolètes, en étendant la fonction OpenType de fractions, en remplaçant les guillemets ouvrants inversés et en affinant les contours. Catwing a toujours été commercialisée, jamais gratuite. Je ne l'ai pas vue dans des projets marquants, mais elle reste un lien entre l'esthétique des écritures cursives de machines à écrire et la rigueur technique des polices de sous-titrage.

## Ceroxa




J'ai publié Ceroxa le 26 octobre 2006. Le nom est inventé, choisi simplement parce qu'il sonnait sinistre et correspondait à l'atmosphère que je cherchais à créer. Je voulais une police de pochoir qui ait l'air d'avoir été peinte à la bombe sur un mur, en mêlant la précision technique de formes proches de DIN à la rugosité du lettrage urbain. La structure de base venait de Milibus, une police que j'avais créée plus tôt cette année-là, et que j'ai simplifiée et modifiée pour supprimer les éperons et aller vers un style plus

minimal, évoquant l'ingénierie. J'ai ajouté des ponts de pochoir en forme de croix qui suggéraient des réticules, donnant au dessin un lien discret avec l'armement futuriste.

Pour créer la texture de peinture à la bombe, j'ai construit des calques grunge élaborés dans Photoshop, en ajoutant une simulation de grain photographique au moyen d'un plug-in appelé Exposure. Les résultats étaient convertis en images matricielles 1 bit, vectorisés automatiquement, puis minutieusement nettoyés à la main ; le détail était souvent excessif et demandait des heures de retouches pour rendre les contours gérables. Pour éviter des répétitions évidentes dans le texte, j'ai programmé des ligatures OpenType à partir de digrammes et de trigrammes fréquents, en m'appuyant sur des listes constituées à l'origine à des fins cryptographiques.

Ceroxa a été une police commerciale dès le départ. Le 25 mai 2021, je l'ai mise à jour en supprimant des caractères obsolètes comme le L avec point et le E avec brève, en corrigeant de petits problèmes de contour et en ajustant les métriques verticales pour améliorer la compatibilité entre navigateurs. Avec le recul, Ceroxa était un exercice de fusion entre les influences des pochoirs militaires et industriels et les irrégularités brouillonnes de la peinture à la bombe, poussé dans une direction spéculative et dystopique.

## Chainprinter




J'ai publié Chainprinter le 28 juin 2006. L'idée était de recréer l'aspect des textes produits par les imprimantes à chaîne, ces imprimantes ligne à grande vitesse répandues des années 1950 aux années 1970. Ces machines utilisaient souvent des jeux de caractères limités, sans

minuscules, mais leur impression était reconnaissable sur des objets comme les étiquettes d'abonnement, les permis de conduire et les cartes d'identité.

Pour le dessin, je suis parti des capitales de ma police antérieure Linefeed. J'ai appliqué des textures et des filtres dans Photoshop, exporté les résultats en images 1 bit, puis les ai vectorisés automatiquement avant de les nettoyer à la main. J'ai aussi dessiné un jeu de minuscules, que ces imprimantes n'avaient jamais eu, pour rendre la police plus pratique pour les usages modernes. La plupart des références venaient de numérisations d'étiquettes de magazines, qui me donnaient une idée de l'aspect réel des caractères sur le papier.

Vers 2010, j'ai légèrement ajusté ses métriques, mais à part cela, elle est restée proche de sa forme d'origine. Elle n'est pas apparue dans des projets marquants, mais elle s'est vendue assez bien, probablement en raison de son lien avec un moment précis de l'histoire de l'informatique.

## Charbroiled




J'ai publié Charbroiled le 2 novembre 2006. J'avais choisi ce nom pour évoquer du bois brûlé, en me disant que la police pourrait servir, par exemple, à une identité visuelle autour des burgers ou des steaks. Le dessin s'appuyait sur « American Italic », datant de 1902, que j'avais numérisé à partir d'un vieux catalogue de caractères, puis décalqué. Le catalogue ne proposant pas un jeu de caractères complet, j'ai moi-même comblé les lacunes et ajouté des ligatures pour en faire une police utilisable.

La texture usée si particulière venait de photographies de planches de grange. J'ai extrait les veines du bois en négatif, les ai appliquées aux glyphes dans Photoshop avec un calque d'éclaircissement (« dodge »), puis j'ai ajouté du flou au résultat avant de le convertir en 1 bit. Sans le flou, l'effet était trop brut ; cet adoucissement donnait aux caractères l'aspect vieilli et roussi que je cherchais. Le résultat ressemblait à des lettres marquées au fer dans le bois plutôt qu'imprimées proprement sur du papier.

En juin 2021, j'ai publié une mise à jour. Des caractères devenus obsolètes, comme le L avec point et le E avec brève, ont été supprimés. La fonction de variantes stylistiques pour e, o et s a été améliorée afin d'être plus largement accessible dans des logiciels comme InDesign, sous Stylistic Set #1. J'ai aussi ajusté les métriques verticales pour améliorer la compatibilité entre navigateurs, même si ces changements n'avaient aucun effet visible dans les applications Adobe. Depuis sa première publication, Charbroiled a toujours été une police commerciale.

## Charles in Charge




J'ai publié Charles in Charge le 18 mai 1998. Elle s'inscrivait dans le style techno modulaire alors en vogue. Je l'ai construite dans Fontographer en suivant quelques règles simples plutôt qu'un plan de conception détaillé. La famille comprenait des majuscules et des minuscules, mais je n'envisageais pas ce projet comme un travail mûrement réfléchi : c'était plutôt un exercice de style.

Elle est restée sous sa forme d'origine pendant des années, jusqu'au 9 mai 2012, date à laquelle je l'ai remaniée en profondeur. Cette mise à jour corrigeait des problèmes d'alignement, remplaçait la ponctuation, redessinait les accents, ajustait l'approche et introduisait un crénage par classes, avec une refonte complète de la table de crénage. Ensuite, je n'y ai plus touché jusqu'en novembre 2022, quand je l'ai placée dans le domaine public.

Charles in Charge était au départ une police gratuite pour un usage commercial, et elle est restée disponible à ces conditions jusqu'à son passage dans le domaine public. Je ne me souviens pas l'avoir vue dans des projets marquants. Avec le recul, elle fait partie de mes réalisations les moins importantes, mais elle reflète les tendances techno modulaires de la fin des années 1990.

## Chickweed




J'ai publié Chickweed le 23 août 2013. L'idée venait d'une étiquette de produit à grignoter des années 1960, dont le lettrage était inhabituellement serré. L'échantillon que j'avais vu était limité ; j'ai donc voulu appliquer ce même principe d'étroitesse à tout prix à un alphabet complet. Il fallait adapter les proportions avec soin pour conserver cette compacité sans briser le rythme des lettres.

Le dessin comprend des majuscules et des minuscules. Une version ultérieure, Chickweed Titling, a supprimé les minuscules tout en conservant le système de variations. L'un des détails les plus caractéristiques est la forme du O, qui évoque un œil couché sur le

côté et permet de serrer les mots. Des lettres comme le S ont été dessinées avec des courbes particulièrement comprimées, ce qui aide les mots à tenir sur une ligne.

Sur le plan technique, Chickweed utilise un système OpenType qui alterne entre trois versions de chaque lettre et de chaque chiffre, soit 130 variantes au total. Cela évite que le texte paraisse répétitif aux corps employés pour le titrage et le lettrage, et lui donne un rythme plus naturel. Chickweed a été publiée comme police commerciale dès le départ ; Chickweed Titling a ensuite été proposée gratuitement pour un usage commercial.

Je n'ai pas vu Chickweed dans des projets marquants, mais je l'utilise souvent dans mon propre travail. Ses formes condensées sont pratiques quand l'espace est limité, et son système de variations lui donne une texture informelle que je trouve toujours utile.

## Chilopod




J'ai publié Chilopod le 14 septembre 2006. Elle s'inspirait du logo de Centipede d'Atari, que j'avais toujours admiré pour la façon dont son lettrage rappelait le mouvement de la créature dans le jeu. Je voulais retrouver ce même mouvement fluide, semblable à celui d'un ver, dans une police, avec des lettres grasses reliées entre elles qui donnaient au texte une impression de continuité et de mouvement.

Pour renforcer cet effet, j'ai programmé des ligatures OpenType sous forme de substitutions contextuelles dans la fonction de ligatures standard, car cette option est largement prise en charge dans les

applications. Cela permettait aux combinaisons de lettres courantes de s'enchaîner sans rupture et de maintenir l'illusion d'un mouvement continu, semblable à celui d'un ver.

Le 18 juin 2021, j'ai publié une importante mise à jour. Des caractères devenus obsolètes, comme le L avec point et le E avec brève, ont été supprimés. La fonction de fractions OpenType a été étendue pour prendre en charge des numérateurs et des dénominateurs plus longs, tandis que la fonction de variantes stylistiques s'est enrichie d'un E alternatif et de ses versions accentuées, accessibles sous Stylistic Set #1. Le crénage a été amélioré, les guillemets inversés ont été remplacés par des formes correctes tout en restant aux positions Unicode 201B et 201F, et les métriques verticales ont été ajustées, augmentant la taille des caractères d'environ 9 %.

Je n'ai pas vu Chilopod dans des projets marquants, mais elle reste pour moi un clin d'œil personnel au graphisme des jeux d'arcade classiques et à l'un de mes jeux préférés.

## Chinese Rocks




J'ai publié Chinese Rocks le 28 août 1999. Le dessin s'appuyait sur les lettres de tampons en caoutchouc taillés à la main que j'avais vues sur des caisses d'exportation chinoises du XXe siècle. Pour retrouver cet aspect, j'ai numérisé le lettrage d'une boîte en carton, puis recréé à la main dans Fontographer sa texture polygonale massive pour les glyphes que je devais extrapoler. Le résultat était un effet de tampon brut, avec le charme irrégulier des originaux.

Au début, je proposais uniquement le style Regular, gratuitement pour un usage commercial. Il a rapidement eu du succès, ce qui m'a encouragé à en faire une famille. Au fil du temps, j'ai ajouté des styles comme Fat, Condensed et Shaded. Ils étaient dérivés mécaniquement de Regular, mais le procédé déformait la texture ; j'ai donc dû déplacer manuellement les points de cette texture pour lui rendre l'aspect voulu. Ces styles supplémentaires ont été publiés comme polices commerciales ; Regular est resté la seule version gratuite.

Le 25 juin 2021, j'ai mis la famille à jour. Des caractères devenus obsolètes, comme le L avec point et le E avec brève, ont été supprimés. J'ai étendu la fonction de fractions OpenType pour prendre en charge des séquences plus longues, comme 13/64 ou 199/200. Les métriques verticales ont été ajustées pour améliorer la compatibilité entre navigateurs, les contours ont été affinés pour corriger des erreurs de courbe, et la mise à jour a assuré un comportement cohérent dans les applications modernes.

Chinese Rocks a été utilisée dans des contextes très visibles. Une variante texturée a été intégrée à la série de jeux vidéo Red Dead Redemption, où elle contribuait à créer une ambiance historique rude, même si je n'ai pas participé directement à cette adaptation. Les Toronto Raptors l'ont aussi adoptée pour leur identité visuelle, en utilisant la police sous sa forme d'origine.

## Chromakey



J'ai publié Chromakey le 20 novembre 2012. L'idée venait de l'illustration de la boîte de Matrix Marauders, un jeu de course de Psygnosis sorti en 1990 sur Amiga. Cette illustration associait des influences Art déco à des formes futuristes, et ses motifs d'éclairs aux contours déchiquetés avaient attiré mon attention. Comme le dessin d'origine était très géométrique, j'ai construit les lettres directement dans FontLab, en les dessinant de zéro avec des lignes droites et des angles vifs.

Chromakey a été conçue comme une police de titrage et de lettrage entièrement en majuscules. Elle devait retrouver ce mélange de rétro et de science-fiction que les illustrations de Psygnosis évoquaient souvent.

Chromakey n'a pas été mise à jour depuis sa publication d'origine et n'a pas figuré dans des projets marquants. Elle reste une expérience simple : transformer une seule illustration de boîte en un alphabet géométrique destiné au titrage et au lettrage.

## Chrysotile



J'ai publié Chrysotile le 15 janvier 2008. J'avais choisi le nom pour évoquer des carreaux, même si la partie « Chrys » était arbitraire. Le dessin a commencé avec Ligurino Condensed, que j'ai remodelée en

une police compacte sans empattement, mieux adaptée à un thème industriel. À partir de là, j'ai créé un effet de caractères frappés sur des plaques métalliques usées.

Pour créer la texture, j'ai travaillé dans Photoshop en prenant pour référence des photographies de vieil acier zingué. J'ai appliqué les calques traités aux contours pour donner l'impression de surfaces chanfreinées et corrodées. J'ai ajouté des ligatures pour des paires de lettres courantes afin que les caractères répétés n'aient pas tous le même aspect. Le texte paraissait ainsi plus naturel et irrégulier, plus proche de ce qu'on attendrait d'un véritable marquage industriel au pochoir ou par frappe.

Chrysotile a été une police commerciale dès le départ. Le 25 juin 2021, je l'ai mise à jour en supprimant des caractères devenus obsolètes, comme le L avec point et le E avec brève, en affinant les métriques verticales pour améliorer la compatibilité entre navigateurs et en assurant un comportement stable dans les applications. Je ne l'ai pas vue dans des projets marquants, mais elle est restée dans mon catalogue comme une expression de cette esthétique brute et utilitaire.

## Cinecav X




J'ai publié Cinecav X le 23 mai 2006 pour compléter les polices de sous-titrage Cinecav d'origine. Cinecav avait été créée l'année précédente en partenariat avec David Delp de Viewfarm Inc., précisément pour répondre aux nouvelles exigences de la FCC, qui imposaient à tout téléviseur vendu aux États-Unis d'inclure un ensemble de polices de sous-titrage. Cette obligation prévoyait

plusieurs catégories : sans empattement proportionnelle, sans empattement à chasse fixe, avec empattements proportionnelle, avec empattements à chasse fixe, script et informelle. Mon travail chez Rockstar Games m'avait donné une idée du comportement des polices sur les téléviseurs grand public ; j'ai donc installé mon propre environnement de test à Oakville. J'ai récupéré de vieux appareils les jours de collecte des encombrants et les ai branchés avec un adaptateur VGA vers vidéo composite et des câbles bon marché pour simuler une mauvaise réception. Cela me permettait de voir comment les polices tenaient dans des conditions difficiles. J'ai notamment découvert qu'adoucir les angles des caractères réduisait l'éblouissement visuel sur les grands écrans, une démarche que j'avais déjà entamée avec Affluent.

La famille Cinecav était vaste, mais elle n'a pas été reprise en totalité dans Cinecav X. Quand des demandes ont commencé à arriver de spécialistes du sous-titrage et de graphistes qui n'étaient pas des fabricants de téléviseurs, j'ai décidé de retirer les encodages et les symboles spéciaux imposés par la FCC, puis de publier les styles restants pour un usage commercial. Cinecav Script et Cinecav Casual sont restées indisponibles, tout comme Cinecav UI, une police sans empattement proportionnelle et condensée conçue spécifiquement pour les menus à l'écran. Cinecav X ne comprenait que des styles déjà présents dans Cinecav ; aucun n'était exclusif à X.

En 2014, j'ai étendu Cinecav et Cinecav X aux alphabets grec et cyrillique, au-delà des accents latins de base exigés par la FCC. Cela rendait les polices plus polyvalentes pour un éventail plus large de sous-titrages et d'usages internationaux. En novembre 2024, j'ai remanié Cinecav X en profondeur, en ajoutant des italiques à Sans, en affinant le crénage et l'approche et en abandonnant les styles UI pour simplifier la famille. Contrairement à beaucoup de mes mises à

jour de cette période, je n'ai ni supprimé de caractères obsolètes ni ajouté de fonctions OpenType ; l'objectif était d'affiner la famille plutôt que de l'étendre.

Cinecav X n'a jamais été utilisée dans des projets très médiatisés, mais elle continue de trouver des acheteurs parmi les spécialistes du sous-titrage et même des particuliers qui veulent des polices de la qualité de celles utilisées en télévision pour leurs installations audiovisuelles domestiques. Le nom « Cinecav » est lui-même inventé : il devait évoquer à la fois le télécinéma et l'AV, et lui donner une identité technique, proche de celle d'un équipement. Pour moi, Cinecav X a toujours rappelé comment des spécifications techniques et des contraintes strictes peuvent orienter la conception de façons très différentes de la typographie de titrage et de lettrage.

## Clipwave




J'ai publié Clipwave le 3 novembre 2011, à une période où je sortais de plusieurs mois de travail répétitif pour des entreprises, qui avaient largement entamé mon énergie pour la création de caractères. Je voulais créer quelque chose de très différent des polices soignées et sobres que je produisais sur commande. Clipwave en est le résultat : une expérience géométrique qui faisait la part belle à l'imprévisibilité et produisait une texture remuante, presque agitée.

Les lettres ont été dessinées uniquement en majuscules, avec l'aspect de tracés laser. J'ai ajouté à l'intérieur des motifs qui me rappelaient les lignes de parcours laissées par les robots nettoyeurs de sol. Pour éviter les répétitions, j'ai construit un système de variantes OpenType

qui passe automatiquement d'une variante à l'autre, créant un effet pseudo-aléatoire dans les mots et les phrases. Cela donnait à Clipwave une allure nerveuse et technologique qui se distinguait de tout ce sur quoi je travaillais à l'époque.

Clipwave s'est très peu vendue, mais j'avais mené ce projet davantage pour me défouler que dans l'attente d'un succès commercial. Le 18 juin 2021, je l'ai mise à jour en supprimant des caractères devenus obsolètes, comme le L avec point et le E avec brève, en étendant la fonction de fractions OpenType aux numérateurs et aux dénominateurs longs, et en retirant les ligatures fi et fl, qui étaient superflues. J'ai aussi affiné certains contours dont les erreurs de courbe risquaient de provoquer des problèmes graphiques dans certaines applications.

Je n'ai pas vu Clipwave dans des projets marquants, mais elle représentait pour moi une rupture délibérée avec la routine, une tentative de traduire le malaise et l'agitation dans le dessin des lettres.

## Clockpunk




J'ai publié Clockpunk le 18 février 2012. Le projet a commencé par une commande de BioWare, qui développait une police pour la série Dragon Age : elle devait soutenir une ambiance steampunk tout en restant lisible dans de longs passages de dialogue. J'ai cherché l'inspiration dans la signalétique ferroviaire du début du XXe siècle, en particulier le lettrage octogonal souvent utilisé sur des panneaux aux formes carrées ou rectangulaires. Franklin Gothic m'a servi de

modèle de base pour les proportions et le contraste des traits ; je l'ai retravaillée en formes plus acérées et anguleuses, lui donnant un caractère plus hérissé et industriel.

Clockpunk a été construite comme une grotesque industrielle, avec les styles Regular et Small Caps. Pour Small Caps, j'ai réduit les formes des majuscules et les ai épaissies manuellement pour qu'elles ne paraissent pas trop légères à côté des grandes capitales. C'était essentiel pour le texte du jeu, où la police pouvait servir aussi bien aux dialogues qu'aux titres. L'objectif était de la rendre polyvalente, capable de fonctionner dans des corps plus petits sans perdre sa structure caractéristique.

Le 25 mai 2021, je l'ai mise à jour en supprimant des caractères devenus obsolètes, comme le L avec point et le E avec brève, en étendant la fonction de fractions OpenType à de longues séquences comme 13/64 ou 199/200, et en resserrant les points de suspension, qui étaient excessivement larges. Ces ajustements amélioraient son fonctionnement sans changer son apparence générale.

BioWare a effectivement utilisé Clockpunk dans les jeux Dragon Age. J'ai moi-même joué au premier et trouvé qu'elle fonctionnait bien dans ce contexte comme police de texte. En dehors de cela, je ne l'ai pas vue dans d'autres projets marquants.

## Color Basic




J'ai publié Color Basic le 18 juillet 2012. C'était un hommage direct au TRS-80 Color Computer (CoCo), la machine qui m'avait fait découvrir la programmation et, à terme, la création de caractères. Ma famille s'était procuré un CoCo en 1983, et j'avais passé d'innombrables

heures avec lui dans ma chambre, à saisir des jeux en BASIC tirés de magazines comme Rainbow et Hot CoCo. La police système était gravée dans la ROM et ne pouvait pas être modifiée. Elle n'avait même pas de minuscules : celles-ci étaient représentées à l'écran par des majuscules en vidéo inverse sur fond noir, mais s'imprimaient comme de véritables minuscules. Cette particularité m'avait marqué, et je l'ai conservée dans ma reconstitution.

Sur le plan technique, reconstruire la police était simple. La résolution du CoCo était si faible qu'il me suffisait de compter les pixels à l'écran pour reconstituer chaque glyphe. J'ai conservé exactement le fonctionnement des majuscules inversées d'origine. En même temps, j'ai étendu le jeu de caractères au-delà de ce que proposait le CoCo. La machine d'origine avait très peu de signes de ponctuation et aucune lettre accentuée ; j'ai donc ajouté ces caractères et d'autres encore, juste assez pour en faire une police utilisable dans des contextes contemporains.

J'ai d'abord publié Color Basic avec une licence gratuite pour un usage commercial dans les applications de bureau. En novembre 2022, je l'ai entièrement placée dans le domaine public sous CC0. Depuis, elle est surtout une curiosité pour les passionnés d'informatique rétro. Le Color Computer Archive, un lieu de référence pour les amateurs de CoCo, l'utilise régulièrement. Pour moi, créer Color Basic était à la fois un hommage à l'ordinateur qui avait façonné mes premières années et une façon de préserver un fragment minuscule mais significatif de l'histoire de l'informatique domestique.

# Colourbars




J’ai publié Colourbars le 28 janvier 2001. C’était une expérience de dessin modulaire en italique, et le résultat sortait de l’ordinaire. La police comptait deux styles, Regular et Bold, tous deux dessinés avec une inclinaison prononcée. Son trait le plus distinctif était un rythme singulier : les extrémités des traits se courbaient tantôt dans un sens, tantôt dans l’autre, créant un mouvement malaisé d’un bout à l’autre des mots.

J’ai construit Colourbars dans FontLab. J’ai d’abord dessiné les composants à la verticale pour pouvoir mesurer plus facilement la largeur des fûts et définir l’approche. Une fois la structure de base terminée, j’ai incliné les caractères pour leur donner l’angle prévu, ajouté des points aux extrema des courbes et achevé le nettoyage. La famille comprenait des majuscules et des minuscules, mais aucune variante en dehors des deux styles initiaux.

Colourbars a toujours été proposée gratuitement pour un usage commercial. En août 2020, je l’ai placée entièrement dans le domaine public. Je ne l’ai jamais vue utilisée dans un projet et, avec le recul, je ne trouvais pas le dessin assez prometteur pour le développer davantage.

# Computechnodigitronic




J’ai publié Computechnodigitronic le 9 février 2010. Je voulais créer une police qui retrouve l’allure des technologies LED et LCD des années 1980, sans être soumise aux contraintes réelles des afficheurs à segments. Le nom lui-même était une référence amusée à la façon dont les entreprises informatiques des années 1980 assemblaient des préfixes comme compu, techno, digi, micro et tron.

Le dessin est parti de l’idée de segmentation, mais s’est vite éloigné de la logique rigide des vrais afficheurs. J’ai dessiné les encoches une par une dans FontLab, en notant les décalages sur papier pour que les découpes restent cohérentes, mais le procédé n’était pas très modulaire. Les chiffres étaient strictement à chasse fixe pour permettre leur alignement vertical en colonnes, tandis que l’alphabet était proportionnel. J’ai tout de même réduit la largeur de lettres comme M et W davantage que je ne l’aurais fait dans une police proportionnelle habituelle, pour renforcer l’impression de chasse fixe. Le résultat était une police qui paraît plausible, même si sa construction ne pourrait jamais fonctionner dans un véritable dispositif matériel.

Dès sa première publication, Computechnodigitronic était une police commerciale. Le 18 juin 2021, je l’ai mise à jour en supprimant des caractères obsolètes comme le L avec point et le E avec brève, en corrigeant les différences de largeur entre les caractères d’espace et d’espace insécable, et en affinant le crénage de la paire LT. J’ai aussi étendu la fonction OpenType de fractions pour qu’elle traite des suites longues comme 13/64 ou 199/200, et remplacé les guillemets inversés par les formes correctes, tout en conservant les anciennes variantes aux positions Unicode 201B et 201F.

Bien que ce soit la police que j'aime le plus personnellement, Computechnodigitronic s'est mal vendue et n'est apparue dans aucun projet notable. Je l'ai tout de même utilisée pendant un temps pour le titre du site Typodermic Fonts, car elle représentait le mieux le genre de travail expérimental qui continue de m'intéresser.

## Conceal




J'ai publié Conceal le 11 octobre 2007. L'idée m'est venue pendant que je faisais les magasins avec ma fiancée chez Matsuzakaya, à Nagoya. J'ai remarqué combien de marques de cosmétiques utilisaient des polices sans empattement humanistes, souvent dans le style d'Optima. Cela m'a donné l'idée d'un caractère de titrage et de lettrage qui reprendrait l'élégance de ces polices, mais avec une texture de surface évoquant des traits de rouge à lèvres.

Conceal a été dessinée uniquement en majuscules. Au début, elle ressemblait davantage à une police sans empattement arrondie classique, tracée avec une plume plate inclinée, mais j'ai ajouté de petits creux là où les traits se rejoignaient. Au lieu de se chevaucher, ils « s'embrassaient », se touchant à peine aux angles. C'est ce détail qui a donné son nom à la police et l'a rattachée à l'idée des cosmétiques, plus précisément du correcteur de teint, appelé concealer en anglais. Les raccords étaient dessinés manuellement, sans composants modulaires : chaque jonction était donc ajustée à la main pour obtenir l'effet voulu.

Le 25 juin 2021, je l'ai mise à jour en supprimant des caractères obsolètes comme le L avec point et le E avec brève, en étendant la fonction OpenType de fractions pour prendre en charge des suites

plus longues, et en affinant les métriques verticales afin d'améliorer la compatibilité entre navigateurs. La mise à jour n'a pas changé son apparence dans la plupart des applications, mais a rendu son comportement plus prévisible dans les environnements web.

Je n'ai pas vu Conceal utilisée dans les identités de marques de cosmétiques ou de mode, le domaine qui l'avait inspirée, mais elle reste dans mon catalogue comme un reflet de cette période et de cette idée d'associer la forme typographique à une évocation de matière en surface.

## Confab



J'ai publié Confab le 20 juillet 2022. C'était une exploration de l'hypermodernisme dans le dessin de caractères, une direction qui s'inspire des formes des chiffres LCD pour les pousser vers l'abstraction. L'idée était d'éloigner les lettres de leurs racines latines autant que la lisibilité le permettrait, tout en conservant un rythme cohérent.

Confab a été construite comme une police tout en majuscules. Je l'ai composée de formes géométriques strictes, mais sans suivre les règles que j'appliquerais habituellement au dessin des lettres. J'ai plutôt utilisé un système d'alignements qui franchissait délibérément les limites conventionnelles. Les lettres dépassent l'endroit où l'on s'attend à les voir s'arrêter, créant des espaces négatifs et des tensions structurelles qui perturbent l'impression d'uniformité, mais finissent tout de même par former un alphabet cohérent.

Je n'ai pas mis Confab à jour depuis sa publication, et elle n'a pas trouvé son public sur le plan commercial. Pour moi, elle garde la trace d'une expérience poussant la géométrie et la lisibilité à leurs limites, pour voir jusqu'où l'abstraction peut aller tout en restant fonctionnelle comme police.

## Containment




J'ai publié Containment le 23 août 2007. Le but était de construire un système de polices en couches que l'on pourrait combiner pour créer des titres texturés. Elle proposait quatre styles coordonnés : une couche unie, une couche d'ombre, une couche de petits points et une combinaison des trois. L'idée était proche, dans son esprit, de Budmo, ma police à ampoules d'enseigne, mais au lieu de lumières, j'utilisais des textures granuleuses pour produire l'effet.

Containment était un dessin tout en majuscules dérivé de Tandelle Italic. Les textures de points ont été construites dans Photoshop à partir d'une distribution gaussienne de points flous : cela permettait à la texture de s'atténuer près des bords de chaque lettre, au lieu d'obtenir un motif uniforme de papier peint. J'ai flouté les formes, ajouté les points sur un calque d'éclaircissement, fusionné le tout, augmenté le contraste et obtenu des points noirs nets sur fond blanc, en 1 bit. Ils ont été vectorisés automatiquement, puis superposés aux lettres sous forme de masques. La texture rugueuse venait de ruptures aléatoires ajoutées aux segments avec un filtre et de la conversion des courbes en lignes droites. Cela créait l'aspect cristallin, tout en contribuant à réduire la taille des fichiers et à améliorer les performances.

Je n'ai jamais mis Containment à jour après sa publication, et je ne l'ai pas vue utilisée dans des projets. Avec le recul, je pense qu'un nom plus proche de Tandelle, le projet antérieur dont elle était issue, aurait peut-être rendu leur lien plus clair.

## Conthrax




J'ai publié Conthrax le 19 avril 2016. Le dessin est né après que j'ai tiré une carte du jeu Oblique Strategies de Brian Eno qui disait : « Faites quelque chose d'ennuyeux. » J'ai décidé de la prendre au pied de la lettre et de construire ce qui me semblait être la police sans empattement ultramoderne la plus ordinaire possible. Je suis parti des proportions de Microgramma, un choix évident pour une police de style techno, puis j'ai arrondi les traits, adouci les épaules du n et du m, et gardé des angles peu marqués. Même le w était volontairement discret : j'ai évité d'en faire une forme en miroir du m, ce qui lui aurait donné plus de dynamisme. Le nom associait « contract », en écho à la consigne de faire quelque chose d'ennuyeux, et « thrax », qui lui donnait une touche de science-fiction.

La première version comprenait plusieurs graisses et des italiques, que j'ai ensuite renommées Slanted pour plus de clarté. Pour aider la police à circuler, j'ai proposé le style Semi-Bold sous une licence gratuite pour un usage commercial dans les applications de bureau, tandis que le reste de la famille était commercial. Cette décision a permis à Conthrax de se diffuser largement, surtout dans des contextes qui demandaient une allure scientifique ou technologique.

Malgré mon intention de créer quelque chose de délibérément fade, elle est devenue le seul dessin de cette décennie que je remarquais régulièrement en usage.

En octobre 2024, j'ai réorganisé les noms de la famille. Book a été renommé Light, Light est devenu Extra-Light, et Extra-Light est devenu Thin. Les italiques ont été rebaptisées Slanted, et j'ai ajouté Hairline et Extra-Bold pour élargir la gamme. En parallèle, j'ai produit une version variable avec des axes de graisse et d'inclinaison. En décembre 2024, j'ai affiné la construction technique. Les versions précédentes avaient été construites en mélangeant les extrêmes, puis en nettoyant manuellement les graisses intermédiaires, ce qui avait entraîné des incohérences. J'ai retravaillé la famille avec des masters d'interpolation, mesuré et ajusté les largeurs des traits, et corrigé les traits fins de lettres comme e et a. J'ai aussi affiné les symboles monétaires pour les rendre plus uniformes. Les graisses Heavy et Hairline n'ont pas été touchées par ces changements.

Conthrax est régulièrement utilisée dans des thèmes technologiques et futuristes, sans se limiter à la science-fiction. Sa présence est diffuse plutôt que liée à des projets précis très en vue, mais elle continue d'apparaître dans des contextes où les graphistes veulent évoquer un lien avec la technologie.

## Contour Generator




J'ai publié Contour Generator le 7 décembre 1998. Le dessin s'inspirait de la géométrie dépouillée du logo RCA de 1968. Je n'ai pas tenté de le reproduire à l'identique : j'ai utilisé ses trois lettres comme point de départ pour un alphabet entier. Le nom venait du

genre d'inscription que l'on pourrait voir sur un synthétiseur analogique, ce qui me semblait bien correspondre à l'allure rétrofuturiste de la police.

La police n'a jamais eu de minuscules : elle a été construite entièrement en capitales. Je l'ai dessinée de zéro dans Fontographer, en extrapolant les formes de RCA pour en faire un jeu de caractères complet. Dès le début, j'ai prévu une fonction qui permettait au A, au V et au W d'inverser leurs formes en coin afin de s'emboîter plus étroitement. Dans la version d'origine, cela devait se faire manuellement, mais en 2012, j'ai publié une mise à jour majeure qui ajoutait du code OpenType pour automatiser ces variantes, activées par la fonction de ligatures standard. Cette même mise à jour a aussi introduit des classes de crénage, entièrement refait l'approche, affiné de nombreuses lettres, repris les accents et remplacé la ponctuation minimale par un ensemble plus complet, ce qui a nettement élargi la prise en charge des langues.

Le 20 juillet 2021, j'ai de nouveau mis Contour Generator à jour. Cette révision a remplacé les guillemets inversés par les formes correctes tout en conservant les anciens aux positions Unicode 201B et 201F, resserré l'écart entre les guillemets doubles, corrigé la largeur des points de suspension, ajouté les symboles prime et supprimé des caractères obsolètes. La police avait été publiée à l'origine sous une licence gratuite pour un usage commercial dans les applications de bureau, et en novembre 2022, je l'ai placée entièrement dans le domaine public.

Je n'ai pas vu Contour Generator apparaître dans des projets notables, mais pour moi, elle reste un exemple de la façon dont un petit germe d'inspiration — ici, trois lettres d'un logo — peut être extrapolé pour devenir une police complète et fonctionnelle de titrage et de lettrage.

## Coolvetica




J'ai publié Coolvetica le 7 septembre 1999. Je cherchais à retrouver l'esthétique des logotypes des années 1970, quand les graphistes modifiaient souvent Helvetica pour lui donner des formes plus ludiques et une approche plus serrée. Le logo des supermarchés Stop & Shop de 1973 à 1982 était ma principale référence. Son t minuscule caractéristique, en forme de J inversé, a été le point de départ du dessin. J'ai dessiné toute la police de zéro dans Fontographer, en reprenant les formes recourbées du t dans d'autres lettres, comme le j, que j'ai recourbé complètement.

La première version était gratuite. En 2009, j'ai reconstruit et développé la famille pour proposer une gamme complète de graisses, d'Ultra-Light à Heavy, ainsi que des italiques, et ces versions étaient commerciales. Puis, en 2019, j'ai ajouté les chasses condensed, compressed et crammed. Pour préserver la géométrie aux côtés plats de ces styles étroits, j'ai créé un master d'interpolation distinct plutôt que d'essayer de forcer une interpolation entre formes rondes et plates. Les styles condensed regular, compressed regular et crammed regular ont été proposés gratuitement pour un usage commercial dans les applications de bureau, tandis que la famille complète était vendue. Cette même mise à jour a aussi étendu la prise en charge des langues au grec, au cyrillique et au vietnamien.

En octobre 2024, j'ai réorganisé les noms avec Coolvetica 5.1. Book a été renommé Light, Light est devenu Extra-Light, Extra-Light est devenu Thin, et Ultra-Light a été renommé Hairline. J'ai aussi changé

l'ordre pour que la graisse précède désormais la chasse dans les noms des styles, rendant les menus de polices plus cohérents. Cette version n'a modifié ni les contours ni les métriques.

Coolvetica s'est diffusée largement. Sa première utilisation très visible a été dans le film Catch Me If You Can, qui l'a fait connaître à un large public. Elle est ensuite apparue dans Garry's Mod, sur les miniatures des vidéos d'Adam Neely et sur les emballages de désinfectants de la marque Atmosphere. Bien qu'elle soit née d'un hommage aux styles de logos des années 1970, elle a fini par évoquer à la fois la décennie dont elle s'inspire et la période de la fin des années 1990 et du début des années 2000 où elle a été publiée.

## Cornpile




J'ai publié Cornpile le 19 août 2016. Houghton Mifflin Harcourt me l'avait commandée pour un livre pour enfants, ce qui m'a donné l'occasion de travailler dans un registre plus ludique que d'habitude. Cornpile est une police à empattements rectangulaires aux proportions exagérées, proches du dessin animé. Je l'ai dessinée en six graisses avec des italiques assorties, et j'ai inclus des majuscules et des minuscules. Même si la commande ne le demandait pas, j'ai élargi le jeu de caractères au grec et au cyrillique pour rendre la famille plus polyvalente.

L'une des fonctions que j'ai intégrées à Cornpile était un système de variantes contextuelles. Chaque lettre possède des variantes qui alternent automatiquement pendant la saisie, donnant au texte un rythme bondissant et irrégulier adapté à ce contexte enfantin. Pour construire les parties rondes des lettres, j'ai évité les formes

superelliptiques à géométrie rectiligne que l'on voit souvent dans les polices numériques. J'ai plutôt expérimenté des courbes de Bézier à trois points, qui donnaient aux formes une allure plus libre, comme dessinée à la main, lors de l'interpolation entre graisses. Pour que la police fonctionne correctement, j'ai fini par devoir ajouter des points sur les côtés et en haut ou en bas, mais pendant un temps, j'ai utilisé une étape de post-traitement pour optimiser les formes sans les déformer.

Cette approche peu conventionnelle a posé des problèmes des années plus tard. À la fin de 2022, Adobe a choisi Cornpile pour la mettre en avant lors de son lancement des polices variables au début de 2023. Quand j'ai commencé à préparer la version variable, j'ai découvert que ma géométrie ne répondait pas aux exigences du format. Pendant trois semaines et demie, j'ai reconstruit la famille en déplaçant manuellement les points de contrôle de Bézier dans tous les masters, avec les originaux comme guides. Le travail était laborieux, mais il a permis à Cornpile de fonctionner sans difficulté comme police variable.

Cornpile n'a pas été mise à jour depuis. En dehors de la commande d'origine, je ne l'ai pas vue utilisée ailleurs, mais elle reste dans mon catalogue comme un exemple de la façon dont les méthodes expérimentales peuvent à la fois ouvrir des possibilités et compliquer les développements futurs.

## Corzinair




J’ai publié Corzinair le 31 mai 2006. Le dessin se fondait sur les polices des machines à écrire IBM Selectric des années 1960. Je voulais retrouver les formes larges, presque carrées, et les empattements robustes typiques de ces caractères, tout en les adaptant à un usage numérique. La famille a été publiée en trois graisses — Regular, Bold et Italic — et comprenait des petites capitales. Dans la version d’origine, les petites capitales étaient proposées sous forme de fonction OpenType, mais en 2012, j’en ai fait des polices distinctes. À l’époque, la prise en charge des petites capitales OpenType était limitée, et il était plus facile pour les graphistes d’y accéder comme à une police séparée dans le menu, surtout sur le web.

Le 5 juin 2021, j’ai mis Corzinair à jour. La largeur des points de suspension a été réduite, les paires de crénage des accents pour les petites capitales ont été corrigées, et les symboles prime ont été ajoutés aux positions Unicode 2032 et 2033. J’ai étendu la fonction OpenType de fractions pour traiter des numérateurs et dénominateurs plus longs, comme 13/64 ou 199/200. J’ai aussi abaissé les points d’interrogation et d’exclamation inversés, affiné les contours pour corriger des erreurs de courbes susceptibles de poser des problèmes de rendu, et supprimé des caractères obsolètes comme le L avec point et le E avec brève. Le 25 octobre 2024, j’ai légèrement ajusté les noms des styles pour qu’ils apparaissent dans le bon ordre dans les menus.

Je ne l'ai jamais vue utilisée et, avec le recul, je la considère comme une police de texte convenable, mais sans grand caractère. J'ai tout de même réutilisé ses contours comme base pour Antihistory, où elle a reçu un traitement usé plus distinctif.

## Cotton




J'ai sorti Cotton le 28 août 2007. Je voulais retrouver l'aspect des t-shirts vintage, souvent usés et abîmés. Je suis parti des formes de Sinzano, une autre de mes polices, mais je les ai considérablement retravaillées. J'ai d'abord régularisé les formes, puis délibérément réintroduit des irrégularités pour suggérer une usure naturelle. La texture était le trait distinctif de Cotton : je l'ai créée à partir d'un scan de tissu peint dont la peinture s'écaillait. La police avait ainsi l'aspect de surface d'une ancienne sérigraphie, plutôt que celui d'un motif de papier peint.

Cotton était une famille entièrement en capitales. Pour apporter de la variété et limiter les répétitions, j'ai inclus des ligatures OpenType qui produisaient des formes alternatives pour certaines paires de lettres. Le texte paraissait ainsi moins mécanique, comme s'il avait été imprimé sur du tissu.

Le 18 juin 2021, j'ai mis Cotton à jour. J'ai supprimé des caractères obsolètes, corrigé une incohérence entre l'espace et l'espace insécable, et ajusté les métriques verticales pour améliorer la compatibilité entre navigateurs. La police n'a pas été révisée autrement. Elle est restée assez peu connue et je ne l'ai jamais croisée en usage depuis sa sortie.

# Counterscraps



J’ai sorti Counterscraps le 3 mars 2000. C’était une police de pictogrammes, composée uniquement de glyphes figuratifs, sans lettres ni chiffres. L’idée m’est venue en expérimentant avec mon Palm Pilot 1000, l’un de ces assistants numériques à écran en niveaux de gris de la fin des années 1990. Pendant mes trajets entre mon domicile et mon travail, je dessinais au stylet de petites illustrations sur le thème de la cuisine, sur son petit écran LCD. Les applications de dessin de l’appareil étaient extrêmement limitées, mais je m’accommodais de ces contraintes. Pour imiter une linogravure, je traçais des formes grossières avec une pointe carrée noire épaisse, puis je les retaillais avec une fine pointe blanche pour obtenir des contours plus travaillés.

Après avoir synchronisé l’appareil avec mon ordinateur, j’ai vectorisé automatiquement les dessins et les ai publiés sous forme de police. J’ai conservé la plupart des contours issus de cette vectorisation, en les nettoyant à peine. Le résultat était brut, mais correspondait à l’esthétique que je recherchais.

À sa sortie, Counterscraps était proposée avec une licence gratuite pour les applications de bureau, autorisant l’usage commercial. En août 2020, je l’ai placée dans le domaine public. Je ne l’ai jamais mise à jour au-delà de ce changement de licence. Même si sa création tenait davantage de l’expérience que d’un projet typographique sérieux, je l’ai vue réapparaître de temps à autre, jusque sur des articles de magasins à un dollar.

# Crack Man



J’ai sorti Crack Man le 27 décembre 1997. L’inspiration venait directement du bandeau lumineux d’une borne d’arcade Pac-Man que j’avais accroché dans mon espace de travail. J’en possédais aussi un de Ms. Pac-Man et, avec ces deux enseignes sous les yeux, il me semblait inévitable que leur style de lettrage finisse dans l’une de mes polices. Crack Man était ma libre interprétation du logo Pac-Man. Je n’ai pas cherché à le reproduire fidèlement : le dessin d’origine repose surtout sur un assemblage de cercles, de triangles et de rectangles, et je suis parti de ces formes pour en créer une approximation sommaire plutôt qu’une réplique.

La police était entièrement en capitales. La première version ne comptait qu’une seule police, ce qui obligeait les personnes voulant reproduire le logo coloré de Pac-Man à colorer manuellement les lettres. J’ai ensuite ajouté des polices distinctes à superposer pour faciliter l’opération : on pouvait ainsi empiler les couleurs numériquement et obtenir plus facilement l’effet multicolore.

À sa sortie, Crack Man était proposée avec une licence gratuite pour les applications de bureau, autorisant l’usage commercial. Je n’ai jamais publié de mises à jour techniques au-delà de la version à superposer. En novembre 2022, je l’ai placée dans le domaine public. Elle n’est jamais apparue dans des projets commerciaux, mais je l’ai vue utilisée de façon informelle dans des contextes de jeu rétro, par exemple pour des habillages personnalisés de Retropie.

## Cranberry Gin




J'ai sorti Cranberry Gin le 24 octobre 1998. Son nom venait d'un cocktail que je buvais beaucoup à l'époque, sans aucun rapport avec le dessin lui-même. J'explorais des formes de lettres octogonales d'inspiration techno, proches de la typographie des traceurs à plume des années 1980, avec une petite touche de science-fiction. J'ai dessiné les lettres à partir de zéro, en incluant les capitales et les minuscules dès le départ.

Le 25 avril 2005, j'ai mis la police à jour : j'ai amélioré les approches, affiné la ponctuation et rendu les accents plus cohérents. Elle est ensuite restée inchangée jusqu'à ce que je la place dans le domaine public en novembre 2022.

Cranberry Gin fonctionnait mieux tout en capitales : ses formes géométriques se tenaient bien dans les titres ou les logos, mais les minuscules étaient moins convaincantes. Malgré mes réserves, elle a trouvé une place de choix dans le magazine Retro Gamer, qui l'a utilisée pendant des années pour ses titres et ses sous-titres. Cet usage lui convenait bien et mettait ses points forts à profit. Je ne l'ai pas croisée dans d'autres projets.

## Credit



J’ai sorti Credit le 19 août 2000, en réunissant deux projets très proches : Credit River, que j’avais publiée le 25 juin 1996, et Credit Valley, créée en 2000. Credit River était une police modulaire à empattements, avec ces bizarreries déconstructives courantes dans les années 1990, comme un A à l’envers et un g minuscule inhabituel. Credit Valley conservait ces particularités, mais atténuait certains traits plus exagérés, ce qui la rendait un peu plus facile à utiliser. J’avais nommé les deux d’après la Credit River et la Credit Valley, à Mississauga, où je vivais alors, même si ces polices n’avaient aucun lien conceptuel avec ces lieux.

Credit River n’existait qu’en style Regular. Credit Valley avait développé l’idée en une famille plus conventionnelle, avec les styles Regular, Italic, Bold et Bold Italic. En 2012, j’ai fait un important nettoyage de la famille en retravaillant les approches, le crénage, les accents et la ponctuation. En 2014, j’ai de nouveau affiné Credit Valley, mais je n’ai pas touché à Credit River.

La police a toujours été gratuite. En avril 2024, je l’ai placée dans le domaine public avec beaucoup de mes anciennes créations. Je n’ai pas vu Credit utilisée dans des projets et je la considère davantage comme une expérience de transition entre River et Valley que comme une famille pleinement aboutie.

# Cretino



J'ai sorti Cretino le 26 janvier 2000. Elle est née d'une plaisanterie, alors que j'expérimentais avec une nouvelle tablette graphique Wacom Graphire. J'ai esquissé une calligraphie maladroite dans mon éditeur de polices, puis je l'ai exagérée en ajoutant de petits traits mal placés et des gribouillis au-dessus des capitales, comme une parodie de raffinement. J'ai choisi le nom pour évoquer son côté ridicule, même si j'ai compris plus tard que c'était un choix malheureux.

La police comprenait des capitales et des minuscules, ainsi qu'un ensemble raisonnable de signes de ponctuation et d'accents pour une police script. Son aspect était délibérément peu soigné, comme si quelqu'un venait de prendre une plume de calligraphie pour la première fois. Je l'ai d'abord mise sur mon site Larabie Fonts comme une sorte de surprise cachée, sans jamais m'attendre à ce qu'on la prenne au sérieux. À ma grande surprise, elle a eu du succès. Je l'ai vue sur des étiquettes de domaines viticoles, des menus de restaurants, dans des boutiques de vêtements et même en tatouage.

Dans les années 2010, j'ai effectué un seul nettoyage de Cretino. J'ai redimensionné les métriques verticales, corrigé les approches gauches des capitales et réparé des défauts graphiques, tout en conservant son caractère maladroit et ludique. À sa sortie, elle était proposée avec une licence gratuite pour les applications de bureau, autorisant l'usage commercial, et je l'ai placée dans le domaine public en novembre 2022.

# Croteau




J'ai sorti Croteau le 28 août 2007. Elle est née d'une interpolation entre deux polices sans rapport entre elles, Chinese Rocks Regular et Tank Light. Le résultat était maladroit, mais il évoquait une esthétique d'horreur ou de beatnik des années 1960 que j'avais envie de développer. Pour aller plus loin dans cette direction, j'ai ajouté de gros empattements rectangulaires, donné aux lettres une légère inclinaison oblique et introduit des entailles qui leur conféraient un aspect primitif, taillé grossièrement. La police était entièrement en capitales, avec un seul style.

L'un de ses traits distinctifs était un ensemble de 250 ligatures créant des effets de lettres imbriquées. Je les ai mises en œuvre comme ligatures standard, afin qu'elles s'activent automatiquement dans la plupart des applications. Pour créer les textures, j'ai utilisé un filtre qui décomposait les courbes en segments droits, ajoutait des points superflus et déplaçait légèrement les contours de façon aléatoire ; les entailles, elles, étaient dessinées à la main. Le résultat était volontairement irrégulier, ce qui renforçait cette impression de décalage.

Le nom venait d'une chaîne de magasins à bas prix du Québec, aujourd'hui appelée Aubainerie. Je ne voulais pas manquer de respect à la famille Croteau ; le nom me semblait simplement convenir à une police excentrique sur le thème de l'horreur. Le 25 juin 2021, j'ai publié une mise à jour qui supprimait des caractères obsolètes, remplaçait les guillemets inversés par des guillemets corrects tout en laissant les anciens accessibles via Unicode, et

ajustait les métriques verticales pour améliorer la compatibilité entre navigateurs. Je l'ai vue de temps à autre dans des créations graphiques pour Halloween, mais dans aucun projet notable.

## Crystal Radio Kit




J'ai sorti Crystal Radio Kit le 22 décembre 1997. C'était mon hommage à Radio Shack, une marque qui a beaucoup compté dans mon enfance. J'ai grandi avec ses magasins et ses catalogues, et le logo Radio Shack utilisé des années 1970 au début des années 1990 m'a fortement marqué. Lors d'un voyage au Royaume-Uni en 1997, j'ai remarqué que les magasins Radio Shack y portaient le nom de Tandy, avec le même logotype. Cette rencontre a ravivé mon intérêt et m'a poussé à dessiner un alphabet complet dans le même style. À l'époque, je pensais qu'on pouvait peut-être trouver d'autres lettres dans d'anciennes bandes dessinées Radio Shack, mais, lorsque ces documents ont ensuite été numérisés, j'ai compris que les logos étaient la seule source. J'avais créé tous les caractères manquants par extrapolation.

La police comprenait dès le départ des capitales et des minuscules, ainsi que quelques signes de ponctuation et accents. J'ai progressivement enrichi ces ensembles pour la rendre plus fonctionnelle. En 2012, j'ai apporté des améliorations majeures à Crystal Radio Kit : j'ai affiné les contours, refait la ponctuation et les accents, ajusté les approches, ajouté du crénage et mis en œuvre des classes de crénage OpenType. Ces mises à jour l'ont rendue plus robuste tout en préservant sa vocation de police de titrage et de lettrage.

À sa sortie, Crystal Radio Kit était proposée avec une licence gratuite autorisant l'usage commercial, et je l'ai placée dans le domaine public en avril 2024. Je ne l'ai pas vue utilisée dans des projets en dehors de contextes nostalgiques ou rétro, mais elle reste pour moi une trace de l'influence de Radio Shack sur mes premiers intérêts pour l'électronique et le design.

## Cuomotype




J'ai lancé Cuomotype le 8 mars 1998 comme une variante usée de Larabiefont. L'idée venait de M. Cuomo, qui m'avait envoyé un courriel pour suggérer une version plus abîmée. Larabiefont s'inspirait elle-même de la machine à écrire manuelle Olympia Senatorial No. 71, et Cuomotype conservait ce caractère de machine à écrire, avec un aspect volontairement usé.

Pour créer cet effet, j'ai utilisé Photoshop d'une manière assez rudimentaire par rapport aux systèmes de textures que j'ai développés des années plus tard. J'ai ajouté à l'aérographe des amas évoquant de l'encre dans les contreformes et superposé un scan de toile de jute pour imiter la texture d'un ruban de machine à écrire. Une fois satisfait du résultat, j'ai converti l'image en 1 bit et l'ai vectorisée automatiquement dans Fontographer. J'obtenais ainsi une police adaptée à la simulation de vieux documents, avec un aspect à la fois familier et dégradé.

Au fil des années, j'ai repéré Cuomotype dans des jeux vidéo, généralement dans des briefings de mission ou des contextes similaires, sans pouvoir me rappeler les titres précis. Je l'avais initialement publiée avec une licence gratuite pour les applications

de bureau, autorisant l'usage commercial. Le 2 septembre 2014, j'ai fait un peu de nettoyage et ajusté les métriques verticales, mais le dessin est autrement resté inchangé. En novembre 2022, je l'ai placée dans le domaine public.

## Cutiful



J'ai sorti Cutiful le 25 avril 2007. C'est une police script construite, avec des boucles décoratives. En 2012, ses métriques verticales ont été mises à jour. Elle était payante à sa sortie, mais je l'ai placée directement dans le domaine public en novembre 2022.

## Cybermontage



J'ai sorti Cybermontage le 1er décembre 2018 en réaction à la typographie postmoderne éclectique de la fin des années 1980 et du début des années 1990. Cette période se caractérisait par le mélange de styles apparemment incompatibles, qui puisaient souvent dans l'Art déco, l'esthétique techno et même dans des influences du design de mobilier, comme Memphis. Mon objectif était de retrouver cette énergie et cette imprévisibilité qui définissaient ce moment de l'histoire du design.

Pour cela, j'ai créé sept variantes de chaque lettre et de chaque chiffre. J'ai directement copié-collé des caractères de mon propre catalogue ; d'autres venaient de scans de catalogues de caractères en métal — Franklin Gothic, Bodoni et diverses polices à empattements

de style latin, entre autres — que j'ai vectorisés automatiquement puis affinés. J'ai complété le mélange avec des formes géométriques originales. La technologie OpenType mélange les variantes au fil de l'utilisation, ce qui garde le résultat dynamique et imprévisible.

Cybermontage a été conçue spécifiquement pour simuler la typographie postmoderne telle qu'elle apparaissait autour de 1990. Elle n'a pas été mise à jour depuis sa sortie et je ne l'ai pas vue dans des contextes notables. Elle reste pour moi une expérience typographique visant à faire revivre l'aspect ludique et affranchi des règles de cette époque.

## Cyclopentane




J'ai sorti Cyclopentane le 17 août 2012, en m'inspirant du logo sur la vitre du fronton du flipper Xenon de Bally, sorti en 1980. Ce jeu m'avait marqué parce que c'était le premier flipper parlant de Bally et le premier à utiliser une voix féminine, mais ce sont surtout ses graphismes qui m'étaient restés en tête. Le logo utilisait des lettres à casse unique et à empattements évasés, avec des traits superposés qui créaient un effet fluide et continu. Malgré l'absence d'espace négatif, le mot restait lisible, et cette qualité inhabituelle est devenue la base de Cyclopentane.

Transformer le logo Xenon en une police fonctionnelle demandait des compromis. J'ai produit un seul style à casse unique, en m'appuyant sur des approches négatives et un crénage très poussé pour gérer les formes qui se chevauchaient. Le résultat fonctionne mieux dans les logos et les usages de titrage et de lettrage où la lisibilité peut passer après l'effet visuel. À bien des égards, il s'agissait

d'une expérience pour repousser les limites de ce qui constitue une police fonctionnelle, plutôt que d'une tentative de créer un dessin largement utilisable.

Cyclopentane était payante à sa sortie, mais n'a pas trouvé beaucoup de public. Elle a reçu peu de retours et est largement passée inaperçue. En novembre 2022, je l'ai placée dans le domaine public pour que chacun puisse l'expérimenter, même si son usage restera probablement limité à des applications très spécifiques.

## Dacquoise




J'ai sorti Dacquoise le 7 août 2014, après avoir remarqué un vieux store de pâtisserie à Nagoya. Son enseigne avait un aspect Art déco stylisé qui m'était resté en tête, et je m'en suis servi comme point de départ pour le dessin. Le nom venait du dessert français, ce qui me semblait approprié vu l'origine de l'inspiration.

La police n'a qu'un seul style, entièrement en capitales. J'ai mis l'accent sur les traits courbes, les petits points et les entailles anguleuses pour évoquer un style décoratif des années 1920 ou 1930. Le dessin s'est fait simplement, sans obstacle technique majeur. Je ne visais pas un usage particulier ; je voulais simplement créer une police ornementale Art déco pour le titrage et le lettrage.

Dacquoise n'a pas acquis de visibilité notable après sa sortie, mais je l'ai proposée gratuitement pour l'usage commercial dès le départ. En avril 2024, je l'ai placée dans le domaine public, où elle demeure inchangée.

## Daphyre




J'ai sorti Daphyre le 19 janvier 2022 comme une police de titrage à un seul style. Je voulais combiner l'aspect futuriste du lettrage de science-fiction des années 1960 avec certaines tendances stylistiques de mes premières créations de la fin des années 1990. Le dessin s'inspire du style des caractères à encre magnétique destinés à la reconnaissance automatique (MICR), utilisés dans les documents bancaires et financiers, qui avait toujours eu une allure futuriste, et le réinterprète avec des bords plus lisses et des traits de style techno.

Au lieu de commencer par l'alphabet latin, j'ai d'abord développé l'ensemble grec. Je voulais explorer des formes grecques plus tournées vers l'avenir, puis transposer ces idées dans le dessin latin pour garder une cohérence d'ensemble. Le processus a été simple et n'a pas posé de problèmes techniques inhabituels.

Daphyre n'a pas été mise à jour depuis sa sortie et n'est pas apparue dans des projets notables. Elle reste une création peu connue et peu utilisée, mais elle illustre mon intérêt pour l'esthétique rétrofuturiste et pour le mélange de références technologiques anciennes avec des formes plus récentes.

## Darkheart




J'ai publié Darkheart le 30 janvier 2007, avec l'idée de retrouver l'atmosphère de la typographie du cinéma d'horreur des années 1960. Le dessin reprend la tendance aux lettres imbriquées, apparue à cette époque puis passée de mode vers le milieu des années 1970. La composition traditionnelle rendait cette approche difficile : il fallait dessiner le lettrage à la main ou recourir à la photocomposition. Mais avec OpenType, je pouvais automatiser les substitutions pour obtenir le même effet.

La police repose sur mon dessin Gnuolane, une grotesque compacte avec un certain caractère des années 1960. J'ai rendu certaines contreformes plus rectangulaires pour rappeler l'aspect de polices comme Ad Lib, puis créé toute une gamme de variantes imbriquées. La police utilise de simples substitutions de ligatures, mais les combinaisons sont nombreuses, ce qui m'a obligé à programmer un grand ensemble de règles. Pour accentuer le côté rétro, j'ai déplacé des points de façon aléatoire à l'aide d'une routine logicielle, converti le résultat en image matricielle, puis effectué une vectorisation automatique. Pour finir, j'ai légèrement incliné le dessin vers la droite afin de lui donner davantage l'aspect du papier découpé.

Je l'ai mise à jour le 25 juin 2021 pour supprimer des caractères obsolètes et corriger quelques incohérences. Je l'ai toujours envisagée comme une police de titrage et de lettrage à l'allure inquiétante, utilisable dans toutes sortes de projets, et je l'ai vue sur des produits sur le thème d'Halloween au fil des ans.

# Dazzle Ships



J'ai publié Dazzle Ships le 27 janvier 1997, comme une expérience de dessin modulaire. Elle ne comportait qu'un seul style, tout en capitales, inspiré des afficheurs LCD à segments, mais poussé jusqu'à un extrême peu pratique. La structure se composait d'un ensemble de segments étroitement imbriqués que j'ai copié à chaque emplacement de glyphe. À partir de là, j'ai supprimé les morceaux inutiles pour former chaque lettre. Le résultat était volontairement complexe, privilégiant l'effet visuel plutôt que la lisibilité.

Je n'ai pas créé Dazzle Ships en pensant à un usage commercial ; c'était simplement un exercice de liberté créative, aux débuts des polices gratuites. À l'époque, distribuer une police ne coûtait presque rien, ce qui me permettait d'explorer des idées sans qu'elles aient à justifier leur place sur le marché. Le nom vient de l'album « Dazzle Ships » d'Orchestral Manoeuvres in the Dark, lui-même une référence aux navires de la Première Guerre mondiale peints d'un camouflage géométrique. De la même manière, la police était faite pour brouiller les pistes plus que pour les éclaircir.

Au fil des ans, Dazzle Ships est restée peu connue. À un moment donné, j'ai remplacé les accents et ajusté les métriques verticales, mais le dessin n'a pas changé par ailleurs. Elle est d'abord sortie avec une licence gratuite autorisant l'usage commercial, puis je l'ai placée dans le domaine public en novembre 2022.

## DDT

ABCDEFabcdef1234

J'ai publié DDT le 12 août 2009, avec l'idée d'une sans empattement à mi-chemin entre Univers et Eurostile/Microgramma. Univers avait la lisibilité que je recherchais, tandis qu'Eurostile était trop carrée pour convenir confortablement au texte courant. J'ai numérisé et superposé le O majuscule et le o minuscule des deux polices, puis tracé une ligne à mi-chemin entre leurs contours pour définir la tension des courbes. Cet équilibre a guidé le reste du dessin, que j'ai maintenu dans un cadre superelliptique. J'ai choisi le nom pour ses associations avec le milieu du XXe siècle et son côté un peu technique et menaçant ; à l'époque, les noms de polices à trois lettres étaient inhabituels.

La première version comprenait les graisses Light, Regular et Bold, avec leurs italiques. En 2010, à la demande de Roxio Inc., j'ai élargi la famille avec d'autres graisses et des chasses condensées, puis ajouté plus tard des chasses étendues pour un autre client. Cette extension a compliqué le maintien d'une cohérence dans toute la famille. En avril 2020, j'ai de nouveau révisé DDT : j'ai corrigé le sens de certains accents vietnamiens, ajouté des symboles monétaires et étendu le jeu de caractères au grec et au cyrillique. La nouvelle interpolation a modifié l'aspect des graisses intermédiaires, notamment celui des a et e minuscules ; un client préférait même la version précédente.

Le 9 novembre 2022, j'ai remanié DDT pour obtenir des italiques plus fluides, une meilleure interpolation et des épaisseurs de trait plus régulières. J'ai aussi amélioré les noms pour leur utilisation sur différentes plateformes et rapproché les graisses intermédiaires du dessin d'origine, tout en améliorant leur structure. Le 18 octobre 2024, j'ai publié DDT sous forme de police variable. Tout au long de

son développement, les minuscules grecques se sont révélées particulièrement difficiles, demandant autant de soin que le S latin. Comme ses formes se situent entre Univers et Eurostile/Microgramma, elle est difficile à reconnaître en contexte, et j'ai peut-être même lu du texte composé en DDT sans m'en rendre compte.

## Dealerplate




J'ai publié Dealerplate le 13 août 2019, sous la forme d'une famille de 17 polices reproduisant les plaques d'immatriculation en relief des États-Unis et du Canada. Le projet est né de voyages au Canada, où j'ai remarqué la diversité des styles de plaques, par rapport aux plaques uniformes que j'avais l'habitude de voir au Japon. Je me suis concentré exclusivement sur les modèles en relief, en laissant de côté les plaques plates ou numériques, pour donner à la famille un aspect cohérent. Les 17 polices sont sorties ensemble au lancement, mais seul le style California a jamais été gratuit.

Les recherches ont été difficiles, car il n'existe pas d'alphabet complet pour la plupart de ces plaques. J'ai reconstitué ces alphabets à partir de captures d'écran, de plaques personnalisées et de tout ce que je pouvais trouver, puis je les ai affinés au lieu de les décalquer directement. J'ai fait quelques ajustements pour qu'ils fonctionnent mieux comme polices : j'ai ajouté des dépassements optiques aux lettres rondes pour les équilibrer avec les formes rectangulaires, et arrondi les angles des contours pour imiter l'emboutissage et l'encrage au rouleau. J'ai aussi prévu un espacement proportionnel pour faciliter leur utilisation en titrage et en lettrage. Même si

l'objectif était de reproduire les styles des plaques d'immatriculation, j'imaginais qu'elles pourraient aussi servir au cinéma, dans l'animation ou dans des jeux.

En 2024, un client a signalé des inexactitudes dans le style Quebec, que j'ai corrigées dans une mise à jour publiée le 16 juillet 2024. Je n'ai pas vu directement Dealerplate en situation, mais j'ai constaté plusieurs ventes à des sociétés de production de cinéma et de télévision. À l'été 2024, Disney a acquis une licence du style New York pour un épisode pilote de série télévisée.

## Debusen




J'ai publié Debusen le 7 juillet 2008, avec l'objectif de créer une police à l'aspect doux et rassurant. Les formes rondes et gonflées devaient évoquer la sécurité et la sympathie, avec un ton adapté aux projets où une apparence douce et inoffensive comptait. Le nom vient d'un mot japonais qui désigne quelqu'un ayant une préférence pour les partenaires corpulents, ce qui me semblait bien correspondre à l'aspect potelé et peu sérieux des lettres.

Je cherchais à donner au dessin un côté pâteux, sans tomber dans la tendance aux lettres en bulles de la fin des années 1960 et des années 1970. J'ai ajouté des détails plus contemporains pour éviter l'effet de pastiche rétro. J'ai consacré le plus d'attention aux minuscules, en insistant sur le rythme et le rebond ; la version tout en capitales transmet moins bien la même personnalité.

Le 25 mai 2021, j'ai publié une petite mise à jour pour corriger la largeur du caractère espace, ajouter les symboles prime, supprimer des caractères obsolètes et ajuster les métriques verticales pour la compatibilité avec les navigateurs. À part cela, le dessin est resté inchangé et n'a été adopté dans aucun projet notable.

## Deception



J'ai publié Deception le 7 avril 2022, comme une expérience de typographie matricielle. L'idée était de simuler le rendu sous-pixel dans une police, pour adoucir les contours rigides des dessins traditionnels à base de pixels. Au lieu de simples blocs noirs et blancs, j'ai construit la police à partir de quatre carrés de base présentant différentes densités de points. Ils servaient de composants que l'on pouvait répéter sur la grille, comme des pixels. En remplaçant ensuite ces éléments de base par d'autres formes, j'ai créé un ensemble de variantes stylistiques sans redessiner tout le jeu de caractères.

La famille comprend dix variantes distinctes, dont Array, Bars, Blocks et Diamonds. Chacune produit un effet différent, allant de motifs architecturaux ordonnés à des textures plus chaotiques évoquant l'informatique rétro. Une variante appelée System est née d'un accident : j'avais inversé par erreur les composants clairs et sombres du motif de points. Le résultat avait quelque chose d'un bug visuel que j'ai décidé de conserver.

Deception a été conçue exclusivement pour le titrage et le lettrage, comme un moyen de pousser les formes matricielles dans des directions plus étranges et moins prévisibles. Elle n'a jamais été mise à jour depuis sa sortie et n'est apparue dans aucun projet notable.

## Deftone Stylus



J'ai publié Deftone Stylus le 13 mars 1999, sous la forme d'une police script au dessin construit, à un seul style. Le dessin s'inspirait des vieilles enseignes de garages et des logos automobiles américains du milieu du XXe siècle, avec le logo Raybestos comme point de départ. J'ai aplati les côtés des lettres pour accentuer leur obliquité et l'impression de vitesse, ce qui donnait à la script un caractère plus mécanique. Pour améliorer la continuité, j'ai ajouté plus tard des ligatures OpenType qui résolvaient les raccords maladroits entre les traits, notamment pour des lettres comme o et r. J'ai aussi redessiné certaines fioritures des capitales pour qu'elles ne débordent pas trop vers la gauche.

Le nom vient d'une promesse faite à un fan de Deftones, qui m'avait demandé de donner le nom du groupe à ma prochaine police. Je n'avais jamais entendu leur musique et c'est toujours le cas ; c'était une décision ponctuelle que je ne prendrais plus. La police, elle, s'est largement répandue. Elle a été utilisée dans le logo de PopCap Games et reste l'un de mes dessins les plus visibles en circulation, souvent sur des produits nostalgiques ou dans des projets à la recherche d'un style script rétro.

Deftone Stylus est sortie dès le départ avec une licence gratuite autorisant l'usage commercial, ce qui a contribué à sa diffusion rapide. En avril 2024, je l'ai placée dans le domaine public. Le dessin est resté inchangé, à part les ligatures et les ajustements des fioritures, mais son adoption lui a permis de rester présente dans la culture populaire bien longtemps après sa sortie.

## Degrassi



J'ai publié Degrassi le 8 janvier 2001, comme une police de titrage et de lettrage inspirée du graffiti. Le nom vient d'une anecdote racontée par un collègue, qui avait rencontré des acteurs de la série télévisée Degrassi dans un autocar Greyhound, bien que la police n'ait aucun lien avec les séries elles-mêmes. Elle est d'ailleurs sortie quelques mois avant la première diffusion de Degrassi: The Next Generation, dont le logo avait lui aussi, par coïncidence, un aspect graffiti.

Le style que je recherchais était ce qu'on appelle un « throw-up » dans le graffiti, quelque chose entre un tag rapide et une pièce plus élaborée. Je l'ai dessiné directement dans un logiciel de création de polices, sans faire de croquis au préalable, ce qui a donné au dessin un aspect peu soigné et irrégulier. Au lancement, elle n'existait qu'en version contour ; j'ai ajouté plus tard une couche de remplissage pour que les graphistes puissent appliquer de la couleur plus facilement. Les formes venaient d'une impression générale du street art plutôt que d'un artiste ou d'une référence en particulier.

Degrassi est sortie dès le départ avec une licence gratuite autorisant l'usage commercial, ce qui a contribué à sa large diffusion. En avril 2024, je l'ai placée dans le domaine public. Je ne l'ai jamais révisée

au-delà de l'ajout de la couche de remplissage. Malgré mon insatisfaction à l'égard du dessin — c'était une expérience faite à la va-vite, à laquelle je regrette de ne pas avoir accordé plus de soin —, elle est devenue populaire de façon inattendue et a circulé bien plus que je ne l'aurais prévu.

## Dekatron




J'ai publié Dekatron le 18 mars 2024, comme une famille commerciale à chasse fixe en six graisses, allant d'Extra-Light à Extra-Bold. Le dessin reposait sur des formes plutôt carrées aux angles arrondis, destinées aux interfaces utilisateur, au titrage et au lettrage plutôt qu'à la programmation. Je ne la voyais pas comme une option réaliste pour les programmeurs, car les polices à chasse fixe destinées à la programmation se situent généralement dans une catégorie de prix très différente.

Le processus de développement sortait de l'ordinaire. À l'époque, FontLab ne pouvait pas fusionner des formes dont les angles étaient arrondis par un rayon, alors j'ai travaillé sans courbes pendant la majeure partie du projet. Des lettres comme le O sont restées des rectangles jusqu'à la dernière étape, où j'ai appliqué les rayons d'arrondi. Pour assurer la cohérence de la famille, j'ai tenu des notes détaillées sur les rayons de chaque caractère et de chaque graisse. Un réglage global de tension me permettait de contrôler le degré de courbure superelliptique et de maintenir un aspect cohérent dans tout le système. Cette approche fonctionnait parce que la police était à chasse fixe ; je n'avais pas à équilibrer l'espacement tout en travaillant en partie à l'aveugle.

Le nom vient du Dekatron, un tube à vide à dix anodes autrefois utilisé dans les calculatrices et les premiers ordinateurs. Je trouvais cette association adaptée à l'aspect technique et futuriste de la police. Dekatron n'a pas été révisée depuis sa sortie et n'a pas encore été utilisée dans des projets notables.

## Delta Hey Max Nine




J'ai publié Delta Hey Max Nine le 14 avril 1998, comme une police de titrage et de lettrage de style cartoon, à un seul style. Au lieu d'utiliser une tablette graphique, j'ai construit les lettres à la souris, ce qui a donné au dessin un aspect brut et pataud. Cette maladresse est devenue une part de son caractère et convenait à ses formes exagérées et pleines de boucles. Le nom vient d'une phrase sans queue ni tête dans les paroles de « Apollo 9 », une chanson d'Adam Ant sortie en 1985.

La police a toujours été destinée au style cartoon plutôt qu'à un usage polyvalent. J'ai fait quelques petites mises à jour au fil des ans, mais la structure est restée essentiellement la même. Ses boucles évoquent une influence des années 1970, tandis que les contours irréguliers dessinés à la souris reflètent l'esthétique de la création numérique des années 1990.

Delta Hey Max Nine est sortie avec une licence gratuite autorisant l'usage commercial, puis je l'ai placée dans le domaine public en novembre 2022. Je l'ai vue utilisée à l'occasion, notamment sur une installation de distributeurs gatcha gatcha au Japon, mais elle est généralement restée une police de titrage et de lettrage de niche.

## Deluxe Ducks



J'ai publié Deluxe Ducks le 28 janvier 1998, comme une modification rapide de ma police antérieure Pricedown. C'était une police de titrage et de lettrage à double trait et à un seul style, créée sans grande préparation ni ambition. Le travail se résumait à une simple modification plutôt qu'à un nouveau dessin.

Le nom vient du groupe de pub rock Ducks Deluxe, mais il n'y avait pas de lien plus profond que cette référence. Je ne l'ai pas dessinée avec une application précise en tête ; c'était plutôt une expérience passagère qu'un projet avec un objectif défini. Au fil des ans, j'ai fait quelques petites corrections, mais la police n'a jamais été révisée de manière significative.

Deluxe Ducks est sortie avec une licence gratuite autorisant l'usage commercial. En août 2020, je l'ai placée dans le domaine public. À ma connaissance, elle n'a jamais été utilisée dans des projets notables et reste l'une des réalisations mineures de mon premier catalogue.

## Dendritic Voltage



J'ai publié Dendritic Voltage le 19 juin 1999, après avoir vu une photo de l'enseigne du magasin Laox à Akihabara, au Japon. C'était une police de titrage et de lettrage à l'esthétique techno et aux traits épais, conçue pour retrouver une allure futuriste en se référant

directement à cette enseigne. La version d'origine comprenait un jeu de minuscules étroites qui étaient, au fond, de simples variantes des capitales. Je les ai abandonnées par la suite pour en faire une police exclusivement en capitales, en ne gardant que les variantes les plus fortes. J'avais constaté que les utilisateurs exploitaient rarement les variantes en mélangeant capitales et minuscules ; simplifier la police la rendait donc plus facile à utiliser.

L'un des détails les plus inhabituels était un L majuscule à double trait, emprunté à l'enseigne Laox. Il prêtait à confusion, car on pouvait le prendre pour deux L. J'ai corrigé cela dans une version ultérieure en le remplaçant par une forme à un seul trait et en ajoutant une ligature OpenType LL pour obtenir l'effet prévu. Au fil du temps, j'ai aussi corrigé les dépassements optiques, remplacé l'approche et le crénage, et ajouté des classes de crénage pour assurer la cohérence.

La police a toujours été destinée au titrage et au lettrage plutôt qu'au texte courant. Je l'ai publiée avec une licence gratuite autorisant l'usage commercial, puis je l'ai placée dans le domaine public en novembre 2022. Elle n'a été utilisée dans aucun projet notable, mais elle représente l'une de mes premières tentatives de transposer la culture technologique japonaise dans le dessin de caractères.

## Densmore




J'ai publié Densmore le 25 mars 1998, en m'inspirant du logo géométrique de The Doors. Le nom vient de John Densmore, le batteur du groupe, et le dessin remonte au lettrage Art déco de style pochoir du début du XXe siècle. La version d'origine avait une

particularité : elle ne comprenait pas de capitales. À la place, taper en majuscules produisait des versions en contour des formes minuscules. La police reprenait aussi un détail caractéristique du logo des Doors : chaque O était traversé par une coupure linéaire, inclinée dans une direction différente. J'ai reproduit cela avec une règle OpenType, pour que les inclinaisons alternent automatiquement lorsque deux O se suivent.

Le 2 février 2011, j'ai révisé la famille. Cette mise à jour ajoutait un véritable jeu de capitales et introduisait deux styles complémentaires, Densmore Pink et Densmore Blue, destinés à être superposés et décalés en couleur. J'ai aussi inclus une variante du T à l'allure minuscule, utilisable dans les applications prenant en charge OpenType.

Une autre mise à jour, le 25 juin 2021, a supprimé des caractères obsolètes, étendu la fonction de fractions et ajusté les métriques verticales pour une meilleure compatibilité avec les navigateurs. Densmore a toujours été conçue comme une police géométrique Art déco de titrage et de lettrage, d'usage général, plutôt que comme un hommage aux Doors. Elle a été utilisée sur la couverture de John Densmore: The Seekers: Meetings with Remarkable Musicians, mais reste par ailleurs une réalisation relativement modeste de mon catalogue.

## Deportees



J'ai sorti Deportees le 6 août 1997, comme police de titrage et de lettrage pour l'horreur. Son nom venait de la reprise d'une chanson de Woody Guthrie par Billy Bragg, même si le dessin lui-même

n'avait aucun lien avec la musique. Je voulais un aspect griffonné et inquiétant, alors j'ai fait des essais avec une boîte de vieilles plumes, dont beaucoup étaient en mauvais état. Celle qui donnait le meilleur effet était une plume de cartographie abîmée, qui accrochait les fibres d'un papier journal bon marché et le déchirait. Ces déchirures faisaient s'accumuler l'encre de façon imprévisible, créant les traits déchiquetés et dérangeants qui caractérisaient la police.

Deportees est sortie avec un seul style. Au fil du temps, j'ai apporté de petites retouches à l'approche, au crénage et aux accents, mais le dessin d'ensemble est resté inchangé. Elle a toujours été conçue pour des contextes horrifiques plutôt que pour un usage général.

La police était à l'origine proposée sous une licence gratuite autorisant l'utilisation commerciale. En août 2020, je l'ai placée dans le domaine public. Je ne l'ai pas vue utilisée dans des projets marquants, mais elle représente l'une de mes premières tentatives de transposer directement les effets d'outils physiques abîmés dans des formes de lettres numériques.

## Desard




J'ai sorti Desard le 27 novembre 2006. C'est une police manuscrite inspirée de l'écriture d'une jeune Française. Un client me l'avait commandée sans exclusivité, sans me dire à quoi elle servirait. Au lieu de simuler un outil de dessin comme un stylo ou un crayon, Desard présente des traits uniformes aux extrémités plates. Elle compte 64 ligatures, conçues pour donner à l'écriture un aspect plus spontané. Desard était une police payante jusqu'à son entrée dans le domaine public en novembre 2022.

# Desperate



J'ai sorti Desperate le 26 juin 2009, comme police commerciale destinée à retrouver l'énergie brute du graphisme punk et new wave. Le dessin reposait sur des formes de lettres simples, mais l'effet venait d'un système OpenType très développé. J'ai créé à la main plus de 200 ligatures contextuelles, pour que les lettres s'emboîtent de différentes façons selon leur enchaînement. Cela produit un rythme varié et imprévisible, plus proche de compositions graphiques improvisées par découpage et collage que de la composition numérique classique.

Le nom vient de « We're Desperate », une chanson du groupe punk de Los Angeles X, qui correspondait au ton que je recherchais. Les formes imbriquées accentuent le caractère dense et agressif du style, et les ligatures lui évitent de paraître répétitif.

Le 18 juin 2021, j'ai mis Desperate à jour. Cette révision a supprimé des caractères obsolètes, corrigé des incohérences, remplacé les guillemets inversés par les formes correctes tout en conservant l'accès aux anciens par Unicode, enrichi la fonction de fractions et ajusté les métriques verticales pour améliorer la compatibilité avec les navigateurs. La police n'a pas été révisée depuis et n'est pas apparue dans des projets marquants, mais elle reste un condensé de mon intérêt pour la transposition du graphisme par découpage et collage de la fin du XXe siècle dans une forme numérique.

# Dialup




J'ai sorti Dialup le 22 mars 2024, comme police commerciale de titrage et de lettrage. Son dessin était influencé par les lettrages inspirés de l'informatique de la fin des années 1960, en particulier Zipper de Bob Newman et Data '70 de Philip Kelly. Ces polices reflétaient une époque où l'informatique était encore peu familière à la plupart des gens, mais déjà étroitement liée à la culture visuelle psychédélique. Je voulais que Dialup occupe ce même terrain, en équilibrant une structure mécanique avec une certaine liberté de forme.

La police comporte un seul style, construit à partir de formes à base de pixels qui évoquent les premiers écrans d'ordinateur. Au lieu de suivre une grille stricte, j'ai traité les formes de façon plus fluide pour qu'elles paraissent moins rigides que la plupart des lettrages bitmap. C'était ma façon de combiner l'aspect technique de l'imagerie du « cerveau électronique » avec un caractère légèrement organique.

Dialup n'a pas été mise à jour depuis sa sortie et n'est pas apparue dans des projets marquants. Elle reste un dessin sans détour pour le titrage et le lettrage, reflet de mon intérêt pour la rencontre entre l'esthétique psychédélique et les débuts de la typographie numérique.

## Die Nasty




J'ai sorti Die Nasty le 16 janvier 1999, comme police gratuite pour les titres, influencée par le logo de Kiss et le lettrage glam rock. Son nom était un jeu de mots sur leur album Dynasty de 1979. Dans sa toute première forme, le R était un S retourné, et le O une forme triangulaire obtenue en faisant pivoter le D ; tous deux ont ensuite été redessinés pour gagner en clarté. La première version contenait aussi des glyphes cachés représentant les visages des membres de Kiss, que j'ai supprimés par la suite pour éviter des complications liées au droit d'auteur.

Le 1er mai 2012, j'ai sorti une refonte majeure. Beaucoup de lettres ont été redessinées, et le O a pris une forme rectangulaire plus conventionnelle pour limiter les confusions. J'ai aussi ajouté à cette occasion du code OpenType pour que les lettres asymétriques A, E, M, W et V se retournent automatiquement selon les lettres voisines. La mise à jour a enrichi la ponctuation, amélioré la prise en charge des langues et supprimé les anciens glyphes cachés.

Die Nasty a été révisée de nouveau le 14 février 2022, avec la suppression de caractères obsolètes, la mise à jour des guillemets, l'enrichissement de la fonction de fractions et l'amélioration des variantes stylistiques. J'ai aussi rétabli le O original de 1999 comme variante historique. Le 4 avril 2024, j'ai placé Die Nasty dans le domaine public.

Au fil des années, la police a été utilisée dans des contextes aussi bien attendus qu'inattendus. Kiss l'a adoptée pour ses produits dérivés officiels et son site web. À l'inverse, un groupe punk nazi l'a

utilisée peu après sa sortie, ce qui était troublant, mais soulignait le peu de contrôle qu'ont les créateurs sur les messages auxquels leur travail est associé une fois rendu public.

## Dignity of Labour



J'ai sorti Dignity of Labour le 7 février 1999, comme police de titrage et de lettrage à l'esthétique techno, avec un seul style. Elle était influencée par les polices des années 1960 inspirées du MICR, comme Data '70 et Westminster, mais j'ai poussé ces idées dans une direction plus exagérée et décorative. Les formes des lettres étaient très ornementées, avec des détails destinés à accentuer l'impression de complexité et d'excès. Le nom venait de The Dignity of Labour, une parution de 1979 de The Human League, ce qui correspondait au lien de la police avec la culture de la musique électronique.

Même si le dessin était entièrement en capitales, la première version comportait des variantes placées aux emplacements des minuscules. Le 9 mai 2012, j'ai sorti une révision qui corrigeait des problèmes de tracés vectoriels et d'alignement, remplaçait l'approche et le crénage, et ajoutait des classes de crénage. Lors de cette mise à jour, j'ai aussi enrichi la ponctuation et les symboles, élargi la prise en charge des langues et supprimé le jeu de variantes placé aux emplacements des minuscules.

La police a toujours été conçue pour le titrage et le lettrage, en particulier dans l'esthétique techno et électronique qui entourait le tournant du millénaire. Je l'ai publiée sous une licence gratuite autorisant l'utilisation commerciale, puis je l'ai placée dans le

domaine public en avril 2024. Je ne l'ai pas vue utilisée dans des projets marquants, mais elle reste l'une de mes expériences les plus ornementées dans le registre du lettrage inspiré de l'informatique.

## Dirtstorm




J'ai sorti Dirtstorm le 1er mai 2007, comme police commerciale de titrage et de lettrage inspirée des pochoirs. L'idée venait d'une histoire inhabituelle : un escroc sur Internet avait été piégé et amené à fabriquer des panneaux avec des pochoirs découpés à la main. Assez de lettres de ces panneaux avaient circulé pour que je puisse reconstituer l'essentiel d'un alphabet. J'ai retracé les caractères à la main, ajouté mes propres lettres là où il en manquait, puis développé le tout en une police complète. Pour rester fidèle au travail réel au pochoir, j'ai intégré des paires de lettres formant des ligatures sur mesure ; elles reposaient sur des listes des digrammes et trigrammes les plus fréquents dans plusieurs langues, ce qui donnait à la police un aspect plus authentique une fois utilisée pour composer du texte.

Une fois les formes de base terminées, je les ai traitées dans Photoshop, en superposant des textures grunge et des effets de grain de pellicule pour imiter les contours peints à la bombe et l'irrégularité des pochoirs découpés. Le résultat était un aspect usé destiné à rappeler les panneaux réalisés avec des pochoirs découpés à la main plutôt que la précision numérique.

Le 25 juin 2021, j'ai révisé Dirtstorm. Cette mise à jour a supprimé des caractères obsolètes, enrichi la fonction OpenType de fractions, ajusté les métriques verticales pour la compatibilité avec les navigateurs et affiné les contours pour corriger de petites

incohérences. Je ne l'ai pas vue utilisée dans des projets marquants, mais elle reste un exemple simple de transposition d'une source réelle et improvisée dans une police numérique.

## Dirty Baker's Dozen




J'ai sorti Dirty Baker's Dozen le 16 janvier 1999. Pendant des années, j'ai cru qu'elle était inspirée d'un pochoir, mais j'ai fini par me rendre compte que j'avais numérisé Clarendon dans un vieux catalogue, ajouté des lignes de renfort dans Photoshop, puis flouté et déformé les formes. Le résultat était une police à l'aspect usé, rude et marqué. Le nom venait d'une chaîne canadienne de cafés aujourd'hui disparue, Baker's Dozen ; il y en avait un près de mon bureau qui était particulièrement crasseux, ce qui me semblait bien correspondre au caractère de la police.

La version d'origine ne comportait qu'un style sans texture et était distribuée sous une licence gratuite autorisant l'utilisation commerciale. Le 9 mai 2012, j'ai publié une mise à jour majeure. Cette révision a ajouté deux styles texturés, Crisp et Hard, enrichi le jeu de caractères et la couverture linguistique, remplacé l'approche et le crénage, et introduit des classes de crénage. J'ai aussi ajouté des ligatures OpenType, en m'appuyant sur des listes de fréquence des digrammes et trigrammes, pour créer des variations naturelles dans les combinaisons de lettres courantes.

Le 28 octobre 2024, j'ai de nouveau mis la famille à jour. Cette version a corrigé les guillemets inversés, ajusté les noms internes pour que les trois styles s'affichent correctement dans les applications plus anciennes, et corrigé des erreurs vectorielles dans les styles

Spraypaint et Scorch. Dirty Baker's Dozen a toujours été conçue comme une police de titrage et de lettrage à l'aspect usé, d'usage général, adaptée aux projets où le message doit avoir un peu plus de rudesse. Elle a été utilisée assez souvent, sans toutefois apparaître dans des projets particulièrement médiatisés.

## Disassembler



J'ai sorti Disassembler le 20 novembre 2012, comme police commerciale. Le but était de retrouver le caractère irrégulier des graphismes d'ordinateurs 8 bits, en particulier l'aspect étrange des affichages de l'époque Sinclair. J'ai construit la police avec une méthode que j'avais déjà employée dans des dessins comme Zerbydoo et Nerdropol, où chaque glyphe est construit à partir d'un pixel maître qui commande l'ensemble. En traitant ce pixel comme un composant, je pouvais modifier sa forme pour changer toute la police. Cela permettait de générer plusieurs styles et des variations évoquant des défauts d'affichage, mais poussait souvent les logiciels de création de polices à leurs limites et provoquait des problèmes de stabilité.

La famille comprend plusieurs variantes. Regular est pleine, sans espace entre les pixels ; Grid, Lattice, Mesh et Network utilisent des pixels carrés séparés par des espaces de différentes épaisseurs ; Circle remplace les carrés par des points ronds ; Star utilise des pixels en forme d'étoile ; et Screen imite les épaisses lignes de balayage des écrans à tube cathodique. Toutes les variantes conservent une approche et un crénage fidèles à l'espacement des pixels, pour que le texte garde la structure des premiers affichages bitmap.

Disassembler n'est pas apparue dans des projets marquants, mais elle reste l'une de mes tentatives les plus techniques d'utiliser une construction à base de composants pour générer une diversité stylistique.

## Dividente




J'ai sorti Dividente le 31 janvier 2025. C'est une police de titrage et de lettrage influencée par le design de la fin des années 1960, en particulier les lettrages employés dans les identités de marques de mode et les affiches psychédéliques. Le souvenir de l'ancien logo de Pierre Cardin a servi de point de départ, surtout son mélange de formes extérieures carrées et d'intérieurs aux courbes douces. Ce contraste a façonné la structure de Dividente, qui présente des formes rectangulaires aux angles adoucis et des courbes intérieures superelliptiques.

L'approche est délibérément serrée, en écho aux compositions compactes courantes dans les titres de magazines et les mises en page publicitaires du milieu du XXe siècle. Même si le style penche vers le rétro, je ne cherchais pas à recréer une seule période ; je voulais plutôt explorer la rencontre entre la discipline géométrique et la liberté des formes décoratives. Je l'ai dessinée de façon modulaire, ce qui se prêtait bien au développement d'une version variable.

Dividente a été conçue dès le départ pour les formats statique et variable. La famille comprend dix graisses et trois chasses (Condensed, Normal, Expanded), ainsi que des obliques et une large prise en charge des langues utilisant l'alphabet latin. La version

variable propose quatre axes : graisse, chasse, inclinaison et tension. L'axe de tension ajuste le degré de resserrement des courbes, une possibilité due à la construction de la police à partir de courbes paramétriques dont le rayon peut être ajusté globalement. Même si cette fonction n'est pas essentielle pour la composition quotidienne, elle offre une souplesse supplémentaire aux utilisateurs qui veulent expérimenter.

## Divulge




J'ai sorti Divulge le 7 février 2008, comme police commerciale sans empattement. Le but était de retrouver l'esprit des grotesques du XIXe siècle et du début du XXe, avant qu'Akzidenz-Grotesk n'établisse un modèle plus clair pour le genre. Beaucoup de ces premières polices sans empattement ressemblaient à des dessins à empattements dont on aurait supprimé les terminaisons, et leurs proportions étaient souvent maladroites. Avec Divulge, je voulais conserver quelque chose de ce caractère ancien tout en lui donnant une forme numérique plus soignée.

La famille est sortie avec trois graisses et deux chasses, avec des italiques pour chaque combinaison. Le dessin est dans l'ensemble conventionnel, mais comporte quelques petites déviations, surtout une ouverture dans la panse du g minuscule. L'intention n'était pas de faire revivre un caractère historique précis, mais de créer quelque chose qui évoque le caractère de transition des grotesques d'avant le modernisme.

J’ai mis la police à jour le 25 mai 2021 pour supprimer des caractères obsolètes, corriger des incohérences, améliorer le code OpenType et ajuster les métriques verticales pour la compatibilité avec les navigateurs. Une autre révision, le 28 octobre 2024, a corrigé les noms internes des styles pour que les graisses et les chasses s’affichent dans le bon ordre dans les menus des applications. Divulge n’est jamais apparue dans des projets marquants.

## Domyouji




J’ai sorti Domyouji le 29 avril 2007, à la suite d’une commande de Bioware pour sa série Mass Effect. Le but était de créer une police pour le texte courant qui accompagne Korataki, une autre police commandée pour le jeu. J’ai pris pour modèle les proportions de Handel Gothic, une police bien connue aux formes carrées et à l’esthétique techno, mais j’ai dessiné les formes elles-mêmes à partir de Korataki pour assurer la cohérence entre les deux dessins.

Comme Mass Effect avait été développé à l’époque de la PlayStation 2, je devais tenir compte des limites des écrans à tube cathodique. En m’appuyant sur mon expérience avec Affluent et Cinecav, j’ai ajusté les formes pour qu’elles restent lisibles dans les petits corps sur des écrans de faible résolution. Les caractères arrondis étaient aplatis au sommet, avec des pentes abruptes pour éviter les lignes presque horizontales qui posaient problème. Le dessin combine des courbes douces et des angles vifs pour préserver la lisibilité tout en gardant un style futuriste.

La famille comptait quatre styles : Regular, Italic, Dirty et Spraypaint. Le 25 juin 2021, j'ai sorti une mise à jour qui supprimait des caractères obsolètes, corrigeait les guillemets et ajustait les métriques verticales pour la compatibilité avec les navigateurs. Elle a surtout été utilisée dans Mass Effect, et je ne l'ai pas vue largement employée en dehors du jeu.

Domyouji a aussi servi de base structurelle à Alepholon. Ce projet a commencé alors que je travaillais encore à affiner Domyouji pour Bioware, et j'ai réutilisé une partie des formes de glyphes et des métriques sous-jacentes pour créer une police distincte, avec un autre objectif.

## Doradani




J'ai présenté Doradani le 13 février 2006, après avoir reçu une commande de Research in Motion pendant sa rapide expansion mondiale. Le cahier des charges demandait quelque chose qui réunisse les proportions solides de Franklin Gothic et les formes ouvertes de Frutiger, tout en gardant un aspect moderne. Je l'ai nommée Doradani parce que j'aimais la sonorité rythmée de ses syllabes ; le nom suivait le même schéma sonore que j'avais employé pour des noms comme Korataki et Sarasori.

Doradani n'a pas été utilisée sur les appareils Blackberry, mais dans des campagnes publicitaires. La famille comptait cinq graisses accompagnées d'italiques, offrant une palette pour différents besoins de création. Avec le recul, je vois que l'approche était irrégulière et que les styles manquaient de cohésion. Le gras était particulièrement problématique, avec des proportions pataudes et

des courbes maladroites. À l'époque, pourtant, le projet me paraissait important parce que c'était ma première grande commande d'un client.

Je suis revenu sur Doradani le 12 mai 2021 pour la mettre aux normes actuelles. La mise à jour a amélioré les variantes stylistiques pour en faciliter l'accès dans des logiciels comme InDesign, supprimé des caractères obsolètes, affiné les contours, réduit le nombre de points et corrigé les métriques verticales. J'ai aussi enrichi la fonction OpenType de fractions et corrigé quelques incohérences. Le 29 octobre 2024, j'ai ajusté les noms internes des styles pour que les graisses et les italiques apparaissent dans le bon ordre dans les menus. La police n'a pas connu d'accueil particulièrement notable, mais elle marque pour moi une première étape dans mon apprentissage de la gestion de grandes familles destinées à un usage professionnel.

## Draculon




J'ai lancé Draculon le 13 mars 2006, comme une déclinaison personnelle de Mikadan, une police que j'avais auparavant conçue pour Bioware. En partant de Mikadan, je voulais pousser les formes dans une direction plus ludique et exagérée. Je l'ai appelée Draculon, un mot-valise associant Dracula à un suffixe aux sonorités latines pour lui donner une légère touche de science-fiction.

Le travail de création était très concret et expérimental. J'ai déformé Mikadan, puis j'ai redessiné ses contours avec des formes polygonales jusqu'à ce que les lettres ressemblent à du papier grossièrement découpé. À partir de là, j'ai généré une image bitmap

et l'ai vectorisée automatiquement, en exagérant volontairement les déformations pour accentuer l'aspect cartoon. J'ai aussi intégré une fonction OpenType qui remplace les paires de caractères identiques. Comme les lettres montent et descendent, voir deux glyphes identiques côte à côte brise l'illusion ; la substitution donne au texte un aspect plus organique.

Même si je la présentais comme inspirée des lettres de la fin du XVe siècle, ce lien passe en réalité par Mikadan. Mikadan elle-même avait été influencée par les interprétations que William Dana Orcutt avait faites de l'écriture des scribes italiens de cette époque, et Draculon gardait des traces de cette filiation, même en allant vers un style kitsch et théâtral. Elle n'a jamais été adoptée dans les médias ou l'édition de manière notable, mais j'aimais son ambiguïté : selon le contexte, elle pouvait évoquer aussi bien les vampires que les pirates.

Le 25 juin 2021, j'ai repris Draculon pour l'aligner sur les autres mises à jour de mon catalogue. J'ai supprimé les caractères obsolètes, affiné certains contours et ajusté les métriques verticales, ce qui a augmenté la taille globale d'environ onze pour cent.

## Dream Orphanage




J'ai publié Dream Orphanage le 2 septembre 2010 sous la forme d'une famille complète de sept graisses avec leurs italiques. Je voulais en faire une reconstruction soignée de Dream Orphans, qui avait connu un succès inattendu malgré ses défauts. J'avais alors les compétences nécessaires pour redessiner la police avec des approches, des

proportions et une cohérence entre les styles bien maîtrisées. J'ai aussi inclus une variante du « g », accessible dans les applications prenant en charge OpenType.

Pour donner plus de visibilité à cette sortie, j'ai proposé la graisse Regular avec une licence gratuite pour un usage commercial. Mon raisonnement était simple : sans option gratuite, elle risquait de passer inaperçue, et j'espérais même qu'elle pourrait apparaître avant Dream Orphans sur les sites de polices gratuites, si elles étaient classées par ordre alphabétique. Dream Orphanage n'a jamais connu d'utilisation notable, mais pour moi, c'était un exercice : reprendre une idée commencée en 1999 et la réaliser avec plus de compétence.

La refonte n'a pas conservé le côté amateur qui faisait le charme artisanal de Dream Orphans. Dream Orphanage est plus lisse, plus régulière et plus nette, mais elle ne peut pas passer pour un travail fait à la main. Je la voyais davantage comme une contrepartie professionnelle de Dream Orphans que comme sa remplaçante. Au fil du temps, j'ai publié des mises à jour : le 18 juin 2021, j'ai supprimé les caractères obsolètes, enrichi la fonction OpenType de fractions, amélioré l'accès à la variante du « g », affiné les métriques verticales et ajouté des symboles, notamment les signes prime. Le 29 octobre 2024, j'ai réorganisé les noms des graisses pour mieux refléter leurs rapports, en renommant Book en Light, Light en Extra-Light et Extra-Light en Thin.

## Dream Orphans




J'ai présenté Dream Orphans le 27 octobre 1999 : c'était ma première tentative de police sans empattement humaniste. Le nom venait d'une parole de chanson de Ron Sexsmith qui avait retenu mon attention ; j'aimais son pouvoir évocateur, même si je ne la comprenais pas complètement. La police est sortie le même jour qu'Effloresce, qui reprenait essentiellement le même dessin en lui ajoutant des empattements. Dès le départ, Dream Orphans proposait quatre styles gratuits : Regular, Italic, Bold et Bold Italic.

À l'époque, je sortais de ma zone de confort. La plupart de mes créations allaient vers une esthétique techno, mais je voulais essayer quelque chose de plus classique. Le résultat était sincère, mais hâtif ; les approches, les proportions et la cohérence des graisses étaient toutes peu maîtrisées. Pourtant, cette maladresse lui donnait un caractère que les polices commerciales bien finies n'avaient pas. Là où la plupart des polices de style rustique de l'époque étaient trop soignées pour paraître authentiques, Dream Orphans avait vraiment l'air d'un travail d'amateur, ce qui convenait aux projets faits maison.

Sa popularité m'a surpris. Je la voyais assez souvent pour finir par me lasser de remarquer ses défauts. Cette frustration m'a poussé à revenir plus tard sur l'idée et à créer Dream Orphanage, qui visait à retrouver le même style avec une réalisation plus professionnelle. Le 1er octobre 2021, j'ai mis à jour Dream Orphans en élargissant sa prise en charge des langues, en affinant les contours, en épaississant les traits fins, en améliorant les approches et en actualisant les fonctions OpenType. J'ai aussi fait quelques ajustements, comme

supprimer les ergots du « T » et réduire légèrement la taille des caractères en modifiant les métriques verticales. En novembre 2022, j'ai placé Dream Orphans dans le domaine public.

## Droid



J'ai publié Droid le 9 juillet 1997, après avoir remarqué un lettrage étroit à casse unique sur l'enseigne d'un magasin de vêtements, lors d'un trajet en tramway sur Queen Street East à Toronto. L'idée m'est restée en tête, et j'en ai fait une police à casse unique dont chaque lettre mêle des caractéristiques de majuscules et de minuscules. Le résultat était extrêmement étroit, plus proche dans l'esprit de Compacta que d'un caractère de texte traditionnel.

Droid a été conçue uniquement pour le titrage et le lettrage. Je l'imaginais pour des titres courts ou des logos, où sa structure comprimée aurait un impact visuel, plutôt que pour du texte courant. Je n'ai publié qu'un seul style et j'ai un temps envisagé d'en faire une famille plus étendue, mais je n'ai jamais donné suite.

Le nom précédait de plusieurs années la marque déposée de Lucasfilm et le système d'exploitation Android. Une dizaine d'années plus tard, quand Google a présenté sa propre police Droid, des conflits sont apparus parce que ma version était encore installée sur de nombreux systèmes. Cela provoquait parfois des substitutions inattendues dans les navigateurs web. Pour éviter d'autres conflits, j'ai fini par la renommer Droid 1997 dans les versions suivantes.

Droid a toujours été utilisable gratuitement. En avril 2024, je l'ai placée dans le domaine public. Elle n'a jamais connu d'utilisation notable dans les médias ou l'édition, mais elle reflète le regain d'intérêt pour les polices à casse unique à la fin des années 1990, ainsi que mon propre intérêt pour le titrage et le lettrage condensés.

## Duality




J'ai publié Duality le 11 mars 2000. Le nom était arbitraire ; il n'avait pas de signification particulière pour moi. Ce qui rendait le projet inhabituel, c'était sa méthode de fabrication. J'ai dessiné chaque caractère sur un assistant personnel Palm Pilot, à l'aide de son minuscule écran monochrome et d'une application de dessin rudimentaire qui ne proposait qu'un outil crayon et une gomme. La résolution de l'écran était basse, et la sensibilité du stylet ne permettait pas un contrôle très précis : les lettres étaient donc grossières et irrégulières. Je ne pouvais pas voir les autres caractères pendant que je travaillais — chacun était stocké séparément dans la RAM de l'appareil —, si bien que la police présentait des incohérences que je n'aurais pas acceptées dans mes conditions de travail habituelles. Au départ, je voulais créer un caractère compact dans le style Clarendon, mais cette méthode l'a transformé en quelque chose de plus excentrique.

De retour à mon ordinateur, j'ai vectorisé automatiquement les dessins du Palm Pilot et les ai assemblés en une police. Au début, je n'ai publié que le style Regular, gratuit pour un usage commercial. Quelques années plus tard, j'ai ajouté deux versions texturées payantes. Le style Steel utilisait des photographies de métal rouillé

pour créer une texture de corrosion irrégulière, tandis que le style Sand appliquait un contour doux et granuleux fondé sur la texture procédurale de grain de pellicule du module Exposure.

Duality a toujours été destinée au titrage et au lettrage. Elle n'a jamais connu d'utilisation notable, mais pour moi, il s'agissait surtout d'explorer les limites des premières technologies mobiles dans la création typographique. Les contraintes dictaient les formes et donnaient à la police son caractère singulier.

## Dyspepsia



J'ai publié Dyspepsia le 17 juillet 1999. C'était essentiellement un remix rapide de Deftone Stylus, l'une de mes premières polices cursives. Là où Deftone Stylus penchait vers l'arrière avec un rythme incliné, Dyspepsia était dessinée droite et plus condensée. Ce changement lui donnait une apparence structurée, mais lui enlevait aussi une bonne partie de l'énergie qui faisait fonctionner l'original.

La police n'a jamais été plus qu'une expérience. Je n'ai créé qu'un seul style et je n'ai jamais envisagé d'en faire une famille. Elle n'a eu aucune utilisation, notable ou non. Pendant de nombreuses années, elle ne figurait plus sur les sites Larabie Fonts et Typodermic, parce que je l'en avais retirée. Avec le recul, c'était l'une de mes créations les moins ambitieuses, et je la vois davantage comme une curiosité que comme un projet sérieux.

Le nom venait d'un mot que j'avais découvert dans les monologues de David Letterman, où revenaient souvent des termes archaïques comme « logy » et « dyspeptic », probablement sous l'influence de Merrill Markoe. J'aimais la sonorité étrange et inconfortable de

« dyspepsia », qui me semblait convenir à une police malcommode à utiliser. Dyspepsia est sortie gratuitement pour un usage commercial, et en août 2020, je l'ai placée dans le domaine public.

## Earwig Factory



J'ai publié Earwig Factory le 14 juillet 1998. Tout a commencé par une tentative de recréer Univers de mémoire. Le résultat était simplement une mauvaise imitation — trop proche d'Univers, mais moins réussie, et donc sans intérêt. Plutôt que de jeter ce travail, je l'ai emmené dans une autre direction en découpant les contours en formes pêle-mêle pour en faire une police évoquant une lettre de rançon. Le nom avait une origine plus personnelle : à l'époque, l'extérieur de la maison de mes parents était envahi de perce-oreilles, et le mot m'était resté en tête.

La première version était une simple police de lettre de rançon sans variantes, proposée gratuitement pour un usage commercial. Bien plus tard, le 10 mai 2012, j'ai étendu la famille avec deux styles à superposer, appelés « letters » et « cards ». Ils permettaient aux graphistes de superposer de la couleur ou de la texture sur des calques distincts. J'ai ajouté en même temps une fonction OpenType de mélange des variantes. Je l'ai configurée avec trois classes de caractères, afin que les lettres adjacentes soient remplacées par des versions différentes, créant une apparence pseudoaléatoire. Cette fonction rendait le texte moins répétitif et son chaos plus convaincant.

Earwig Factory n'a pas connu d'utilisation notable, mais c'était une expérience pour sauver une idée ratée et voir où elle pouvait mener. Elle reste une police volontairement irrégulière pour le titrage et le lettrage, qui reflète à la fois un exercice technique et un souvenir personnel.

## Ebenezer




J'ai publié Ebenezer le 20 octobre 2008. L'idée est née en voyant ma police Goldburg sur l'affiche du film Sweeney Todd, dans une composition désordonnée au style gravé. Cela m'a donné envie de créer une version de Goldburg spécialement consacrée à l'horreur. Ebenezer reprend les mêmes formes de majuscules, mais réarrangées et texturées, pour un usage strictement réservé au titrage et au lettrage.

Pour les textures, j'ai créé de grandes images bitmap raccordables en mêlant des gravures médicales vieilles de plusieurs siècles — squelettes, organes et images similaires — pour former des motifs composites. Je les ai ensuite utilisées dans un système de calques qui se déplaçaient automatiquement avec des décalages et à des rythmes variables, afin d'éviter les répétitions évidentes. À la taille du texte, on distingue à peine les gravures, mais elles apportent une densité et une irrégularité subtiles qui poussent le dessin encore plus loin vers le grotesque.

Le nom venait d'Ebenezer Burling, un ami d'Edgar Allan Poe dont le nom inhabituel me semblait convenir à une police inspirée par l'horreur. Pour varier le résultat à l'usage, j'ai intégré des ligatures OpenType qui remplacent les paires de caractères courantes par des

versions spécialement dessinées, ce qui aide le texte à paraître moins mécanique. Le projet a été difficile sur le plan technique ; la géométrie complexe et la programmation des ligatures provoquaient de fréquents plantages du logiciel.

J'ai mis à jour Ebenezer le 18 juin 2021 en supprimant les caractères obsolètes, en ajoutant des formes accentuées aux emplacements des minuscules, en ajustant les métriques verticales et en corrigeant la gestion des espaces. Le 29 octobre 2024, la version 1.103 a ajouté un signe de paragraphe et apporté de petites corrections vectorielles. Ebenezer a toujours été destinée uniquement au titrage et au lettrage et n'a pas connu d'utilisation notable, mais elle reflète mon intérêt pour la transformation d'un dessin antérieur dans une direction plus sombre et plus ornementale.

## Echelon




J'ai publié Echelon le 9 janvier 2000, après avoir expérimenté le dessin vectoriel sur un assistant personnel Palm Pilot. La grille vectorielle de l'appareil était grossière : les nœuds comme les poignées de Bézier ne pouvaient être placés qu'à des positions fixes. Cela m'obligeait à réfléchir à la manière de former les courbes, mais facilitait aussi leur cohérence ; les angles limités des poignées me permettaient de reproduire fidèlement la même courbe d'un glyphe à l'autre. J'ai réalisé une bonne partie du travail pendant un vol de Toronto à Seattle, puis synchronisé les dessins avec mon ordinateur pour finir les approches, le crénage et l'assemblage.

La première version comprenait quatre styles : Regular, Italic, Condensed Regular et Condensed Italic. Vers 2003, j'ai abandonné les versions condensées pour ne garder que les deux premières. Echelon avait été conçue pour le titrage et le lettrage, avec des proportions compactes, des courbes subtiles et de légères fioritures. Le nom venait d'un programme de renseignement dont un ami travaillant dans la téléphonie m'avait parlé ; à l'époque, cela me semblait être une référence mystérieuse, connue des initiés, même si elle est devenue banale par la suite.

Echelon est d'abord sortie avec une licence gratuite pour un usage commercial. Elle a remporté un concours de « police de l'année 2000 », et le prix était un exemplaire de FontLab, que j'ai continué à utiliser pendant de nombreuses années. Parmi les utilisations inhabituelles dont j'ai entendu parler, il y avait un projet de gravure pour une horloge du millénaire — apparemment une horloge atomique conçue pour fonctionner pendant mille ans —, même si je ne l'ai jamais vue moi-même. En avril 2024, j'ai placé Echelon dans le domaine public.

## Eden Mills




J'ai publié Eden Mills le 23 avril 1999. C'était ma tentative de créer une police géométrique postmoderne, dans un style qui avait été populaire plus tôt dans la décennie, notamment à travers le catalogue Emigre. Quand je l'ai terminée, ce style semblait déjà s'essouffler, et ma version manquait du raffinement des créations les plus réussies de ce mouvement. La famille comprenait les styles Regular, Bold et Italic, destinés au titrage et au lettrage comme au texte courant.

Le nom venait d'une petite ville près de Guelph, en Ontario, avec laquelle j'avais un lien personnel, même s'il n'avait pas de rapport réel avec le dessin lui-même. Eden Mills n'a jamais connu d'utilisation notable, et avec le recul, j'y vois une expérience qui n'a pas tout à fait réussi. Son vocabulaire géométrique faisait écho aux créations du début des années 1990, sans la même qualité d'exécution, ce qui lui donnait un air daté presque dès sa sortie.

Je pense tout de même qu'Eden Mills capte quelque chose de cette époque. Elle a une ambiance amusante des années 1990 qui peut encore fonctionner dans le bon contexte, même si ce n'est pas l'une de mes créations les plus solides sur le plan technique. Le 20 juillet 2021, j'ai mis à jour la police en enrichissant la fonction OpenType de fractions, en corrigeant l'orientation des guillemets et en supprimant les caractères obsolètes. En novembre 2022, je l'ai placée dans le domaine public.

## Edgewater



J'ai publié Edgewater le 23 octobre 1997. Le dessin est parti d'une reproduction numérisée de Microgramma dans un vieux catalogue de polices, un caractère que j'admire depuis longtemps pour son ton froid de science-fiction. J'ai redessiné cette base pour créer un effet de pochoir, en ajoutant des pointes inversées et des découpes anguleuses dans les traits. L'intention était de combiner une esthétique futuriste avec un aspect plus brut et expérimental.

Le nom venait de l'Edgewater Hotel à Toronto, un établissement qui avait été un haut lieu du divertissement. À l'origine, je distribuais Edgewater avec une licence gratuite pour un usage commercial dans les applications de bureau. En août 2020, je l'ai placée dans le domaine public.

## Edifact



J'ai publié Edifact le 30 janvier 2007. Sa structure reposait sur l'aspect des polices des années 1960 inspirées du MICR, comme Data '70, Westminster et Gemini Computer. J'ai commencé par dessiner une version nette dans ce style, puis je l'ai transformée en quelque chose de plus chaotique et abîmé. L'idée était d'imaginer à quoi pourrait ressembler une police futuriste des années 1960 si elle avait survécu dans un univers postapocalyptique.

Le procédé pour lui donner cet aspect usé était élaboré. J'ai construit dans Photoshop un système utilisant plusieurs textures bitmap raccordables, créées à partir de collages de photographies urbaines — fenêtres de gratte-ciel, lignes électriques entrecroisées et autres détails de la ville. Ces textures étaient disposées en calques au-dessus et en dessous des lettres, et des macros les déplaçaient dans différentes directions et par différents pas pour éviter les répétitions évidentes. Le résultat était un effet rayé et mécanique, donnant l'impression que le temps et les dégâts avaient érodé les lettres.

Edifact est sortie en un seul style, entièrement en majuscules. J'ai ajouté des ligatures OpenType qui remplacent les paires courantes par des versions spécialement dessinées, pour réduire la répétition et renforcer l'illusion d'une usure naturelle. Malgré son procédé et

son esthétique inhabituels, je n'ai jamais vu Edifact utilisée en situation réelle. Elle reste l'un de mes projets les plus expérimentaux pour le titrage et le lettrage.

## Edmunds




J'ai publié Edmunds le 6 mai 2000. C'était un caractère de titrage et de lettrage au tempérament volontairement loufoque, proche du dessin animé. Sa structure était celle d'un caractère à empattements rectangulaires, mais j'en avais déformé les lettres jusqu'à l'absurde. Le B, le D et le R étaient particulièrement étranges, avec des formes exagérées et maladroites qui donnaient le ton à l'ensemble. Je lui ai donné le nom du rocker Dave Edmunds pour son association avec le rockabilly, plutôt que pour un lien direct avec le dessin.

Dès le départ, j'ai proposé deux styles : Regular et Distressed. Tous deux sont sortis en même temps, sous une licence gratuite autorisant l'usage commercial, ce qui rendait la police largement accessible. Au fil des ans, je l'ai vue apparaître de temps à autre sur des emballages, des jouets et dans des jeux vidéo, sans toutefois relever d'exemples précis. Elle semblait surtout convenir aux contextes où l'on recherchait une allure enjouée ou un peu farfelue.

En novembre 2022, j'ai placé Edmunds dans le domaine public. Je l'avais toujours envisagée comme une expérience ludique et, même si elle n'a rien de particulièrement célèbre à son actif, j'aime qu'elle ait trouvé sa place dans des recoins inattendus du design.

## Effloresce




J'ai publié Effloresce le 27 octobre 1999, le même jour que Dream Orphans. Dream Orphans était un caractère sans empattement ; Effloresce en reprenait les formes de base, auxquelles j'avais ajouté des empattements. C'était un projet à part entière : je n'avais jamais prévu de les associer, car leurs structures se heurtent lorsqu'on les utilise ensemble. Effloresce est sortie en cinq variantes — Regular, Italic, Bold, Bold Italic et Antique — toutes gratuites dès le départ.

Le nom vient d'un mot que j'ai découvert en remarquant des dépôts minéraux blancs sur la cheminée d'un voisin. J'ai appris que ce phénomène s'appelait l'efflorescence, et le verbe anglais « effloresce » me semblait bien évoquer l'aspect rugueux et patiné que je recherchais. Le style Antique, en particulier, poussait cet effet plus loin. Par rapport à Dream Orphans, Effloresce se prêtait mieux à un dessin rustique : ses empattements lui donnaient la chaleur d'un lettrage amateur à la plume, rendant la texture plus convaincante.

Effloresce a été adoptée plus largement que je ne l'avais prévu. Au Japon, elle a servi de logo aux chaînes de vêtements Misch Masch et AnyFAM, même si cette dernière a changé de nom pour devenir ANY dans les années 2020. Plus généralement, elle a trouvé sa place sur des produits à l'allure artisanale, où ses imperfections convenaient au contexte. En avril 2024, j'ai placé Effloresce dans le domaine public.

## Electorate Boogaloo 3



J'ai publié Electorate Boogaloo 3 le 3 septembre 2000. Elle faisait partie d'une série de caractères inspirés de l'Art nouveau. C'est le seul dessin de cette série que j'ai conservé. J'ai choisi ce nom pour sa sonorité particulière, plutôt que pour un lien avec le style.

À l'origine, je distribuais Electorate Boogaloo 3 sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En août 2020, je l'ai placée dans le domaine public. On ne sait pas avec certitude si ce caractère a jamais été officiellement lancé sur le site Larabie Fonts.

## Electric



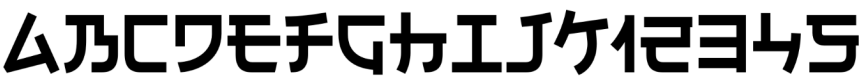
J'ai publié Electric le 28 mai 2016. Le dessin venait d'une source très restreinte : les plaques des guitares Gibson des années 1960, estampillées « CUSTOM MADE » et flanquées d'étoiles décoratives. Les revendeurs utilisaient ces plaques pour couvrir les trous de boulons laissés lorsqu'ils remplaçaient les chevalets stoptail par des vibratos Bigsby. Les plaques d'origine étaient gravées à l'aide d'un pantographe manuel, et les motifs en zigzag des lettres reflétaient les limites de cette machine.

Pour construire Electric, je n'avais que ces plaques comme référence. Je pouvais y voir le traitement du C, du U, du S, du T, du O, du M, du A, du D et du E, mais il fallait extrapoler le reste de l'alphabet. La

difficulté ne venait pas des contours eux-mêmes, qui étaient assez simples, mais de la reproduction des remplissages en zigzag selon la même logique mécanique. Il fallait que le résultat ressemble à un tracé qu'un stylet de gravure aurait physiquement pu réaliser. J'en ai tiré une police de titrage et de lettrage entièrement en capitales, comprenant aussi les caractères spéciaux en forme d'étoile rayonnante utilisés sur les plaques.

Electric n'a jamais été gratuite à utiliser, et je n'ai publié aucune mise à jour depuis sa sortie initiale. Elle n'est apparue dans aucun projet notable, mais reste une étude sur la transposition de l'aspect d'un procédé de gravure mécanique dans un caractère numérique.

## Electroharmonix



J'ai publié Electroharmonix le 25 mars 1998. C'était un caractère de titrage et de lettrage pseudo-japonais qui empruntait l'apparence des katakanas, des hiraganas et des kanjis sans former de mots japonais lisibles. Par exemple, le W ressemblait au kanji de « yama », qui signifie « montagne ». À l'époque, je lui avais donné le nom de l'entreprise d'effets pour guitare Electro-Harmonix, croyant à tort qu'elle avait cessé d'exister. Avec le recul, le nom comme le dessin étaient des faux pas, puisque celui-ci s'appropriait le style visuel de l'écriture japonaise sans exactitude.

La police ne comptait qu'un seul style et était initialement proposée gratuitement pour un usage commercial. La version d'origine avait des traits fins et des incohérences ; dans certains cas, les emplacements des majuscules et des minuscules contenaient des

formes alternatives d'un même caractère. Au début des années 2010, je l'ai redessinée, en unifiant le dessin, en épaississant les traits et en supprimant les variantes pour la rendre plus facile à utiliser.

Electroharmonix est restée peu connue jusqu'en octobre 2015, lorsqu'un utilisateur japonais de Twitter a publié des images de mots anglais composés avec cette police et demandé si quelqu'un pouvait les lire. Le tweet est devenu viral, a été repris par Yahoo News Japan et s'est rapidement retrouvé dans des reportages télévisés sur Fuji TV et NTV. L'attention a été intense et inattendue. En 2020, la police est même apparue dans un jeu télévisé japonais, mais la séquence a été coupée parce que les candidats n'arrivaient pas à reconnaître le mot « hello ».

La police a continué d'apparaître dans des endroits surprenants. Showa Techno Co., Ltd. l'a utilisée pour une exposition à Japan Expo à Bangkok en 2024 et, début 2025, la personnalité de la télévision japonaise Kazlaser l'a brièvement présentée dans une séquence consacrée à des faits insolites. En avril 2024, j'ai placé Electroharmonix dans le domaine public.

## Emory




J'ai publié Emory le 7 novembre 2005. Je l'avais conçue comme un pendant texturé à mon caractère Ligurino, avec l'idée de lui donner une surface grossière, semblable à du papier de verre. Pour créer cette texture, j'ai utilisé un filtre vectoriel qui divisait les contours des lettres en petits segments de longueur aléatoire, les transformait en lignes droites, puis les décalait légèrement. Ce procédé produisait des pointes fines et disgracieuses, des torsions et des

chevauchements, dont beaucoup ont dû être corrigés à la main. Le résultat était un effet rugueux et abrasif superposé à la structure de Ligurino.

La famille comprenait les styles Regular, Italic, Bold et Bold Italic, tous publiés comme polices payantes. J'ai ajouté des ligatures OpenType pour proposer des combinaisons de caractères alternatives, ce qui aidait à éviter les répétitions et rendait la texture moins mécanique. Emory a toujours été destinée au titrage et au lettrage plutôt qu'à la composition de textes.

Le dessin n'a jamais connu d'utilisation notable, et je ne le considère pas comme l'un de mes projets les plus réussis. Avec le recul, je pense que le résultat aurait été plus efficace si j'étais parti d'un modèle ancien plutôt que de Ligurino. Cela m'a tout de même donné l'occasion d'expérimenter les techniques de filtrage vectoriel et leurs limites dans le dessin de caractères.

J'ai mis Emory à jour le 18 juin 2021, en supprimant des caractères obsolètes, en ajustant les métriques verticales et en corrigeant la chasse des points de suspension. La version 2.2, publiée le 29 octobre 2024, a encore affiné les métriques verticales, corrigé l'encodage des ligatures « ff » et « st » et ajusté les noms internes pour améliorer la prise en charge dans les applications.

## Enamel Brush




J'ai publié Enamel Brush le 11 août 2009. Le dessin s'appuyait sur Catalina, créée par Emil Klumpp en 1955, dont j'ai repris l'ossature pour les majuscules, les minuscules et les chiffres. Ce qui m'attirait dans Catalina, c'étaient ses capitales, qui fonctionnaient

exceptionnellement bien dans une composition entièrement en majuscules pour une écriture cursive. Le spécimen de caractères en métal que je possédais contenait peu de ponctuation ou de symboles ; j'ai donc dû inventer ces éléments moi-même. À partir de cette base, j'ai exagéré les traits pour les rendre plus larges et plus proches du dessin animé, donnant à la police l'allure d'un lettrage d'enseigne peint avec énergie.

Enamel Brush est sortie en un seul style payant, destiné exclusivement au titrage et au lettrage. J'ai ajouté des ligatures OpenType pour les lettres doubles afin que les formes répétées paraissent moins mécaniques, renforçant l'impression de lettrage peint à la main. Le 18 juin 2021, j'ai mis la police à jour en supprimant des caractères obsolètes, en enrichissant la fonction de fractions, en remplaçant les guillemets inversés, en ajoutant des symboles prime, en ajustant les métriques verticales et en affinant les contours.

Ce caractère n'a pas connu d'utilisation notable, mais il m'a permis de construire quelque chose de nouveau à partir d'un modèle du milieu du siècle, en le poussant vers un style plus tapageur et plus exagéré.

## Encercle



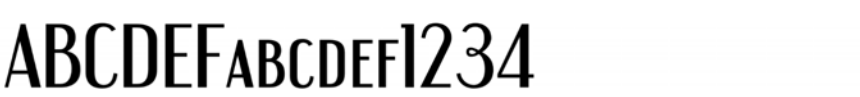

J'ai publié Encercle le 19 février 2022. Elle est née de mes projets précédents, Numbers with Rings et Numberpile, qui proposaient tous deux des systèmes de chiffres entourés de cercles, mais avaient leurs limites. Numbers with Rings, en particulier, exigeait une prise en charge complète des fonctions OpenType, ce qui, dans les faits,

signifiait qu'elle ne fonctionnait que dans les applications Adobe. Un architecte qui avait eu du mal à utiliser ce système m'a proposé des moyens de le simplifier, et ses remarques m'ont guidé vers Encercle. Le nom était aussi sa suggestion, tirée du mot français « encercle ».

Encercle est sortie sous la forme de deux familles apparentées : Encercle Sans, un ensemble de formes dessinées simplement, et Encercle Draft, qui imitait le lettrage manuscrit décontracté des dessins d'architecture. Toutes deux étaient conçues dès le départ comme des polices payantes. Au lancement, le système permettait de produire des nombres dans des cercles, des carrés, des cadres, des losanges, des hexagones, des octogones, des triangles et même des bulles de pensée ou de dialogue à la manière des bandes dessinées. Il fonctionnait avec des nombres comportant jusqu'à six chiffres, ainsi qu'avec des lettres et de la ponctuation. Le réglage Bold créait un style inversé, blanc sur noir.

Le système avait été conçu pour être plus intuitif que ses prédécesseurs. Au lieu de s'appuyer sur des substitutions OpenType complexes, il suffisait de maintenir la touche Maj enfoncée, de préciser la taille du cadre et de saisir le contenu souhaité. Je fournissais aussi un manuel PDF pour expliquer les fonctions et montrer des exemples. Bien qu'elle n'ait jamais connu d'utilisation notable, cette police témoignait d'un effort pour créer un outil plus pratique pour les dessins techniques et les diagrammes, en répondant directement aux retours des utilisateurs.

## Engebrechtre




J’ai publié Engebrechtre le 27 septembre 2000. C’était ma tentative de créer un caractère Art déco aux côtés plats, avec une allure semi-industrielle. Le dessin associait des traits épais et fins à la manière de Broadway, mais avec des proportions plus étroites, des côtés aux angles droits et un aspect moins décoratif, plus austère. Au lieu de minuscules traditionnelles, j’avais utilisé des petites capitales, qui renforçaient le caractère rigide et mécanique que je recherchais.

La famille était assez étendue dès sa sortie, avec les styles Regular, Bold, Italic et Bold Italic, plus une version élargie de chacun. Les italiques étaient des obliques plutôt que de véritables italiques, en accord avec la construction géométrique du dessin. J’ai proposé Engebrechtre gratuitement pour un usage commercial dès le départ et, en avril 2024, je l’ai placée dans le domaine public.

Le nom vient d’une suggestion sur le forum Larabie Fonts. J’avais demandé des idées, et le photographe de mode Milan Zrnic a proposé « Engebrechtre », une adaptation du nom de son professeur préféré, avec quelques lettres supplémentaires. J’en aimais la sonorité et il convenait assez bien au style, alors je l’ai adopté. La police n’a jamais connu d’utilisation notable, mais elle reste l’une de mes interprétations les plus sobres du genre Art déco.

# Ennobled Pet



J’ai publié Ennobled Pet le 17 octobre 1999. C’était un caractère fantaisie composé d’empreintes de pattes contenant des lettres, que j’avais conçu en pensant à ma mère. Elle s’était intéressée aux ordinateurs dans les années 1990 et aimait travailler avec Corel Draw, mais aucune de mes polices à l’esthétique techno ou inspirées du heavy metal ne répondait à ses besoins. Comme elle pratiquait le dressage de chiens, je me suis dit qu’une police à empreintes de pattes pourrait lui plaire et qu’elle pourrait la partager avec ses amis. Il s’est avéré que j’avais raison.

Le dessin était composé de lettres majuscules placées à l’intérieur de formes de pattes. Pour éviter les répétitions trop évidentes, j’avais incliné sous différents angles les versions stockées aux emplacements des minuscules, ce qui permettait de les mélanger comme variantes. J’ai choisi le nom « Ennobled Pet » par hasard, en feuilletant un dictionnaire jusqu’à trouver quelque chose qui me paraissait approprié.

La police était proposée gratuitement pour un usage commercial dès sa sortie et est restée en circulation jusqu’en novembre 2022, lorsque je l’ai placée dans le domaine public. Je ne l’ai jamais vue utilisée en dehors du cercle de passionnés de chiens de ma mère, mais elle m’a rappelé que même de petits projets ludiques peuvent avoir de la valeur.

## Ethnocentric




J'ai publié Ethnocentric le 23 août 1999. L'idée m'est venue d'une enseigne de salon de coiffure aperçue à Port Dover, en Ontario. C'était avant les smartphones : je n'ai donc pas pu prendre de photo, et j'ai essayé de recréer le dessin de mémoire une fois rentré à Mississauga. Le résultat n'était pas une reproduction fidèle ; des années plus tard, j'ai découvert que l'enseigne utilisait en réalité une police des années 1970 appelée Corporate, elle-même une modification grossière de Microgramma. Ma version s'en éloignait suffisamment pour devenir une création à part entière : des capitales larges, avec des interruptions dans les traits à la manière de la science-fiction et des terminaisons coupées selon une inclinaison vers l'avant pour suggérer la vitesse.

La première version ne comprenait qu'un seul style, aujourd'hui appelé Regular, que je proposais sous une licence autorisant gratuitement l'usage commercial. Presque aussitôt, Ethnocentric a trouvé un écho auprès des utilisateurs, surtout dans le milieu automobile. J'avais déjà vu mes polices en situation, mais celle-ci s'est répandue vite et largement. Au fil du temps, elle est devenue l'une de mes créations les plus visibles, utilisée dans des projets allant du film Wall-E aux éléments graphiques intégrés aux décors de Mario Kart, en passant par la mention accompagnant le titre de Metroid Prime 4. Je l'ai aussi croisée d'innombrables fois en voyage ; c'est probablement la police que je rencontre le plus souvent, sans être nécessairement celle dont je suis le plus fier.

En 2005, j'ai publié une version remise au propre, qui corrigeait de petits problèmes d'espacement et de contours. Vers 2012, je l'ai entièrement reconstruite, en ajoutant six nouvelles graisses avec

leurs obliques, en élargissant la prise en charge des langues utilisant l'alphabet latin, en remplaçant la ponctuation et en redessinant les accents. Les obliques n'étaient pas de véritables italiques : elles avaient subi des ajustements optiques pour s'accorder au style. La version 4.2, publiée le 29 octobre 2024, a réorganisé les noms des graisses pour plus de clarté : Book est devenue Light, Light est devenue Extra-Light, et Extra-Light a été renommée Thin. Regular et Italic (Oblique) sont restées gratuites, tandis que les autres graisses étaient proposées sous licence commerciale.

Au fil des années, on m'a souvent demandé une version avec des minuscules. Après en avoir tenté une pour une commande, j'ai compris que cela ne fonctionnait pas. Ethnocentric avait été conçue entièrement en majuscules, et lui imposer des minuscules sapait sa logique. En 2021, j'ai créé Quadrillion pour répondre à ces limites. Quadrillion reprenait les mêmes proportions larges et futuristes, mais avec des extrémités arrondies, des minuscules et de nombreuses corrections optiques, notamment celle de l'« effet d'os » qui peut apparaître lorsqu'une courbe rejoint un fût droit.

Le nom « Ethnocentric » avait peu à voir avec le dessin lui-même. Vers la fin des années 1990, le terme était peu connu, et j'aimais l'idée que le simple fait de le rencontrer puisse inciter les gens à réfléchir sur eux-mêmes et à remettre en question les idées reçues. Pour moi, l'histoire d'Ethnocentric montre à quel point la vie d'une police peut être imprévisible. Elle est née d'une enseigne dont je me souvenais mal et est devenue l'une de mes créations les plus utilisées, malgré ses imperfections — ou peut-être grâce à elles.

## Euphorigenic




J'ai publié Euphorigenic le 15 octobre 1999. Elle a été créée dans des conditions inhabituelles : je l'ai dessinée entièrement sur un Palm Pilot pendant mes trajets en bus et en train. Le logiciel n'était pas prévu pour créer des polices ; je ne pouvais donc voir qu'un glyphe à la fois sur un petit écran à basse résolution. Ce procédé a donné au caractère une certaine disharmonie, car je n'ai pu voir que bien plus tard comment les caractères s'accordaient les uns avec les autres.

Sur le plan de la structure, Euphorigenic était un caractère à empattements rectangulaires reprenant des traits de Clarendon. J'y avais intégré des terminaisons en boule et des détails comme un « 2 » au bas ondulé, qui lui donnaient une irrégularité ludique. La police ne comptait qu'un seul style et, même si j'y ai apporté peu à peu des améliorations techniques au fil des ans — en ajustant l'approche, le crénage, les accents et la ponctuation —, elle est restée pour l'essentiel le dessin que j'avais réalisé sur le Palm Pilot.

Je l'ai publiée sous une licence gratuite autorisant l'usage commercial, ce qui a facilité sa diffusion. En avril 2024, je l'ai placée dans le domaine public. Euphorigenic n'est jamais devenue très connue, mais elle est restée en circulation comme un choix de niche, souvent apprécié pour ces mêmes imperfections issues de son processus de création peu conventionnel.

# Evensong



J’ai publié Evensong le 12 mai 2016. Le dessin est né de ma fascination pour une courte période de la typographie du magazine Vogue, en particulier dans les années 1920 et 1930, lorsque son titre était composé de formes Art déco géométriques et grasses. Le numéro du 13 avril 1927 avait surtout retenu mon attention. En partant de cinq lettres seulement, j’ai construit un alphabet complet et l’ai étendu au grec et au cyrillique, en conservant partout les mêmes principes Art déco géométriques. Comme le dessin était entièrement en capitales, le grec, en particulier, s’adaptait bien à ce système de traits épais et fins.

Evensong met l’accent sur un contraste extrême entre les traits, mais je voulais dépasser les conventions habituelles. Par exemple, j’ai gardé le « O » épais sur tout son pourtour au lieu d’en amincir un côté comme dans Broadway, et j’ai donné au « G » un côté gauche et une partie inférieure gauche épais. Le « S » était délicat : sa forme verticale rappelant un tilde créait un vide maladroit lorsqu’il était doublé, alors j’ai ajouté une ligature « SS » spécifique. Dès le départ, j’ai conçu la police pour la superposition, en séparant les parties creuses dans une couche de remplissage qui permettait d’utiliser des couleurs, des dégradés ou des motifs. J’ai aussi expérimenté des traits fins traversant les plus épais pour ajouter de la profondeur.

Le nom est venu pendant les essais : quand j’ai appliqué un dégradé, il m’a rappelé un coucher de soleil, ce qui m’a ensuite fait penser à l’office religieux du soir appelé evensong. J’ai publié tous les styles — Hollow, les versions pleines et les couches de remplissage — en même temps. Evensong Hollow était disponible sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l’usage

commercial, tandis que les autres styles étaient proposés sous leurs licences habituelles. La police n'a pas été mise à jour depuis sa sortie et n'a pas non plus connu beaucoup d'utilisations notables, mais elle a été pour moi un exercice agréable : prolonger un fragment de l'histoire de l'Art déco pour en faire un caractère complet et fonctionnel.

## Expressway

ABCDEFabcdef1234

J'ai lancé Expressway le 3 mars 2005 comme une évolution de Blue Highway, mon précédent caractère inspiré de la signalisation routière. Alors que Blue Highway s'appuyait sur l'allure brute et technique de Highway Gothic, Expressway était un dessin entièrement repris, plutôt qu'un simple affinement. Je voulais un caractère qui fonctionne aussi bien pour le titrage et le lettrage que pour le texte. La structure de la famille était cohérente dès le départ : sept graisses avec des italiques et des styles condensés. Contrairement à Blue Highway, qui n'avait qu'une seule version condensée entièrement en capitales, Expressway proposait un ensemble complet de graisses condensées, donnant plus de souplesse aux designers. J'ai aussi ajouté des chiffres elzéviriens optionnels pour élargir ses possibilités d'utilisation.

En 2013, j'ai apporté des améliorations lors d'une mise à jour, même si les détails sont moins clairs aujourd'hui. Une refonte plus importante a suivi en 2016, quand j'ai reconstruit la famille avec de nouveaux dessins maîtres pour l'interpolation. Cela m'a permis de corriger l'approche et le crénage dans les différentes graisses et largeurs, tout en conservant pour l'essentiel les formes des lettres. J'ai également étendu la couverture linguistique au grec et au

cyrillique. J'ai cherché à améliorer les performances techniques sans gommer l'allure de blocs des lettres, qui rattache le dessin au lettrage des panneaux routiers.

Le résultat est un caractère de 28 styles, répartis sur deux largeurs, sept graisses et des italiques. La version 6.1, publiée le 29 octobre 2024, a réorganisé les noms des graisses pour plus de clarté : Book est devenue Light, Light a été renommée Extra-Light et Extra-Light est devenue Thin. Cette mise à jour a aussi corrigé un problème technique : la largeur Normal était identifiée à tort comme Expanded dans certains menus. Comme pour Blue Highway, j'ai décidé de proposer Expressway Regular gratuitement pour un usage commercial dans les applications de bureau, tandis que le reste de la famille est resté sous les conditions de licence habituelles. Expressway a trouvé un équilibre entre signalisation utilitaire et typographie fonctionnelle, maintenue à jour tout en restant attachée à ses origines.

## Expressway Soft




J'ai publié Expressway Soft le 3 mars 2016 pour accompagner Expressway. L'idée était simple : reprendre les formes familières d'Expressway, inspirées des panneaux routiers, et leur donner un aspect plus doux en arrondissant les angles. Pour générer ces formes adoucies, j'ai utilisé TransType de FontLab, qui disposait d'un premier moteur vectoriel dont le développement a ensuite abouti à FontLab 6. Le procédé n'était pas fiable : il échouait souvent sur les angles aigus ou supprimait entièrement des courbes, si bien que je

devais intervenir pour nettoyer les contours à la main. Malgré cela, l'effet d'ensemble convenait au dessin, surtout dans les graisses les plus fortes, où les angles adoucis se voyaient davantage.

La famille comprenait six graisses et leurs italiques, mais aucune version condensée. Dans la graisse la plus légère, dont les traits étaient extrêmement fins, l'arrondi était à peine visible, donnant au dessin un aspect presque inchangé. À l'inverse, les graisses plus fortes faisaient davantage ressortir les bords adoucis.

La version 1.1 est parue le 29 octobre 2024, réorganisant les noms des graisses pour les rendre plus clairs : Book est devenue Light et Light a été renommée Extra-Light. Aucun autre changement n'a été apporté. Expressway Soft est restée une variante mineure, jamais très utilisée, mais elle a été pour moi une expérience sur la manière dont de subtils ajustements géométriques peuvent changer le ton d'un dessin utilitaire.

## Fabian




J'ai publié Fabian le 7 mars 2000. C'était un caractère à écriture cursive construite, destiné à évoquer un style technologique des années 1950. Son nom venait du chanteur Fabian.

À l'origine, je distribuais Fabian sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En août 2020, je l'ai placée dans le domaine public.

# Fadgod



J'ai publié Fadgod le 7 janvier 1999. C'était une expérience qui poussait le dessin Art déco géométrique à l'extrême en s'appuyant presque entièrement sur des formes triangulaires. J'utilisais un seul triangle de référence, que je copiais et redimensionnais pour garder des angles cohérents dans tout l'alphabet. Le résultat était un ensemble de lettres dures et anguleuses, parsemées d'empattements latins acérés. Si cette approche triangulaire pouvait suggérer un lien avec le logo de Def Leppard, mon intention était plus proche d'une esthétique lounge stylisée. L'élément en forme de verre à martini est né de cette même logique triangulaire : il n'était pas prévu, mais a émergé naturellement de la répétition du motif.

Les petites capitales étaient l'une des particularités de Fadgod. Au lieu de se comporter comme des minuscules traditionnelles, elles étaient centrées verticalement par rapport aux capitales, créant un rythme à plusieurs niveaux lorsqu'on les associait. Leur rôle était stylistique plutôt que fonctionnel, apportant de la variété à des formes autrement rigides. L'approche et le crénage étaient difficiles à régler avec cette géométrie inhabituelle et, une dizaine d'années après la sortie, je suis revenu sur les métriques. Pendant cette révision, j'ai aussi ajusté certains contours et ajouté de la ponctuation et des accents corrects pour rendre la police plus complète.

Le nom Fadgod était volontairement ambigu. Il pouvait désigner une divinité présidant aux modes passagères, ou n'être lui-même qu'un engouement passager ; j'ai laissé l'interprétation ouverte. J'ai publié Fadgod sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial, puis je l'ai placée dans le domaine

public en novembre 2022. Elle n'a pas été adoptée dans des projets notables, mais elle a été pour moi une étude sur les limites auxquelles on peut pousser une seule idée géométrique.

## Failed Attempt



J'ai publié Failed Attempt le 16 janvier 1999. C'était un caractère à base de pixels, avec des espaces volontairement laissés entre les carrés. Le nom reflétait mon sentiment que le dessin n'atteignait pas pleinement les objectifs que j'avais en tête.

À l'origine, je distribuais Failed Attempt sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En novembre 2022, je l'ai placée dans le domaine public.

## Fake Receipt



J'ai publié Fake Receipt le 28 octobre 1997. Mon objectif était de retrouver l'aspect à basse résolution des tickets de caisse de la fin du XXe siècle. Je l'ai construite sur une grille grossière, légèrement désalignée, en utilisant des ellipses qui se chevauchaient. Pour construire les caractères, je créais d'abord un bloc de points pleins, le copiais dans chaque emplacement de glyphe, puis supprimais les points indésirables jusqu'à faire apparaître la lettre. Ce procédé laissait des irrégularités qui renforçaient l'allure bon marché d'une impression matricielle.

Le 16 janvier 1999, j'ai publié une nouvelle version avec des accents supplémentaires pour les langues utilisant l'alphabet latin. Une autre mise à jour a suivi le 9 mai 2012 : elle affinait encore les accents, élargissait la couverture linguistique et complétait la ponctuation. Elle améliorait aussi les métriques verticales pour que la police se comporte de manière plus cohérente d'un logiciel à l'autre.

Fake Receipt a connu assez tôt une utilisation très visible sur Willennium, l'album de Will Smith sorti en 1999, avec une direction artistique d'Aimée Macauley et des photographies de Reisig & Taylor. Bien que les polices soient rarement créditées sur les emballages d'albums, le motif de points irréguliers de la pochette correspond à la version d'origine de la police.

J'avais initialement publié Fake Receipt sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En avril 2024, je l'ai placée dans le domaine public, permettant à chacun de l'utiliser ou de l'adapter librement.

## Fenwick




J'ai publié Fenwick le 8 mai 2004 sous la forme d'une famille à plusieurs styles. Elle s'appuyait sur Silentina, elle-même inspirée du caractère en métal Pastel. J'admirais la forte présence que Pastel conservait même sans ses empattements, et je voulais donner à Fenwick une qualité semblable : élégante, mais adaptable aux contextes modernes. Le nom venait de Fenwick, une petite ville près des chutes du Niagara où je vivais à l'époque, rattachant ainsi le projet à un lieu précis de ma vie.

Le 12 mai 2021, j'ai publié une mise à jour importante. J'ai retravaillé les variantes stylistiques pour les rendre plus faciles d'accès dans des applications comme InDesign, sous Stylistic Set 1. J'ai ajouté une variante de A retourné sous ss02. J'ai affiné plusieurs contours, en corrigeant des erreurs de courbe qui provoquaient parfois des problèmes d'affichage, particulièrement dans le style Olden. J'ai enrichi la fonction OpenType de fractions pour qu'elle traite des séquences longues comme 13/64 ou 199/200. J'ai aussi ajouté des symboles prime corrects et amélioré les guillemets. En même temps, j'ai supprimé certains caractères obsolètes, dont le L avec point et le E avec brève, et retiré des glyphes inutiles de la variante Olden.

La version 4.2, publiée le 29 octobre 2024, a apporté des ajustements plus modestes. L'essentiel du travail portait sur la correction des noms internes afin que les styles se classent de façon cohérente dans les menus de polices. Fenwick n'a pas été largement utilisée, mais je la considère comme un exercice solide d'adaptation de l'élégance du début du XXe siècle à la typographie numérique moderne. Dès sa première sortie, j'ai proposé le style Outline, entièrement en capitales, sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial, tandis que le reste de la famille conservait les conditions habituelles.

## Filepile



J'ai publié Filepile le 28 novembre 2002. C'était une police à base de pixels avec une ombre portée, créée pour la communauté en ligne File Pile. File Pile était un forum des débuts d'Internet où les membres partageaient des médias dans des groupes thématiques appelés « piles ». Le dessin s'inspirait assez librement du logo du

forum. Contrairement à la plupart de mes caractères, Filepile n'a jamais été distribuée sur mon site et est restée réservée à cette communauté pendant ses années d'activité.

À l'origine, je distribuais Filepile sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En août 2020, je l'ai placée dans le domaine public.

## First Blind 2




J'ai présenté First Blind 2 le 31 mars 1999. Elle devait faire suite à un dessin précédent et se composait d'un alphabet entièrement en capitales, à la construction irrégulière. Certaines lettres comportaient de petites extensions ressemblant à des ailes, et les formes dans leur ensemble étaient développées de façon inégale. Le nom « First Blind 2 » n'avait pas de signification particulière.

J'avais initialement publié cette police gratuitement. En août 2020, je l'ai placée dans le domaine public.

## Fledgling




J'ai publié Fledgling le 7 mai 2016. Le dessin venait de mon intérêt pour Binner Gothic, un caractère sans empattement condensé datant d'environ 1900, qui avait refait surface à la fin des années 1980. Je voulais revenir sur ce terrain sans créer quelque chose qui ressemble trop à Binner Gothic elle-même. Je me suis plutôt appuyé sur des

idées Art déco générales, en équilibrant des éléments médians placés haut ou bas dans les lettres et en donnant davantage de hauteur aux ascendantes. Le résultat était un dessin condensé, avec une faible hauteur d'x, des éléments médians placés haut et des courbes douces, assez compact pour les espaces restreints.

La famille est sortie complète, avec huit graisses et des obliques. Les différences avec Gameness, ma police précédente qui faisait elle aussi référence à Binner Gothic, sont subtiles. Gameness avait un A disjoint, dont la traverse reposait sur la ligne de base ; Fledgling utilisait un A plus conventionnel. J'ai aussi inclus un jeu complet de minuscules et des chiffres elzéviriens, et étendu le jeu de caractères au grec et au cyrillique.

Le 30 octobre 2024, la version 1.1 a réorganisé les noms des graisses : Book est devenue Light, Light a été renommée Extra-Light et Extra-Light est devenue Thin. Ce changement alignait les noms sur ceux de mes autres familles. Dès le départ, j'ai publié le style Semi-Bold sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial, et il est resté disponible dans ces conditions. Fledgling n'a jamais beaucoup percé dans un marché encombré, mais elle reste une exploration pleinement aboutie du dessin de caractères sans empattement condensés du début du XXe siècle, avec des éléments Art déco.

## Fluctuation




J'ai publié Fluctuation le 26 avril 2013. Le dessin était influencé par les formes industrielles que je voyais chaque jour dans les appareils domestiques et le mobilier : climatiseurs, ventilateurs et même

contours de chaises. Je voulais traduire cette impression de construction solide et fiable dans un caractère. L'un des éléments récurrents était un léger arc au sommet du n minuscule, devenu un motif dans une grande partie de l'alphabet. Un autre était l'arc de cathédrale utilisé pour le A, qui dégageait de l'espace dans les graisses les plus fortes et dont on retrouvait un écho dans le V. Le W s'est avéré plus difficile : dans Fluctuation, il a fini par ressembler à un U large avec un I au milieu, un compromis issu de mes essais pour adapter cette forme d'arc.

La famille est sortie complète, avec plusieurs graisses et des italiques. J'ai dessiné les lettres pour leur donner un aspect à la fois fonctionnel et stable, en empruntant aux courbes lisses et aux détails de structure des produits domestiques. Cette influence ne se limitait pas à quelques caractères : ces arcs industriels et ces géométries adoucies se retrouvaient dans une grande partie du dessin, lui donnant une allure cohérente.

La version 1.1, publiée le 30 octobre 2024, a réorganisé les noms des graisses pour plus de clarté : Book est devenue Light, Light a été renommée Extra-Light et Extra-Light est devenue Thin. C'était le seul changement : il n'y avait eu aucune mise à jour auparavant et les contours n'ont pas été modifiés. Fluctuation a toujours été distribuée comme une famille sous licence, sans aucune graisse gratuite. Elle n'a pas connu d'utilisation significative, mais elle a été pour moi une étude sur la manière dont le design de produits industriels peut guider les proportions et les courbes d'un caractère.

## Fluoride Beings



Quand j'ai publié Fluoride Beings le 24 septembre 1997, il s'agissait essentiellement d'une expérience sur les effets de perspective appliqués à ma police Fragile Bombers. Ce caractère présente un dessin anguleux dans lequel le haut des lettres paraît grand et large, tandis que le bas semble petit et étroit. La version d'origine avait un angle extrême qui la rendait impraticable pour tout usage réel. Plus tard, j'ai créé une nouvelle version avec un angle moins extrême et ajusté l'approche pour la rendre plus utilisable. Je la considère pourtant toujours comme une expérience ratée. Fluoride Beings est initialement sortie sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial, et se trouve aujourd'hui dans le domaine public. Malgré ces mises à jour, j'ai vraiment du mal à imaginer que quelqu'un puisse lui trouver un usage pratique. Elle rappelle que toutes les expériences de design n'aboutissent pas à une réussite.

## Flyswim



J'ai publié Flyswim le 1er mai 2007. À l'époque, la tendance était aux lettrages d'aspect brut, décontracté et dessiné à la main, comme s'ils avaient été gribouillés rapidement. Pour créer cet effet, j'ai imprimé mon caractère Gnuolane et l'ai décalqué au crayon, en ajoutant des ombres portées pour donner plus de volume aux lettres. J'ai gardé un tracé volontairement relâché, puis utilisé une gomme pour abîmer

les lignes afin qu'elles ne paraissent pas trop propres. Après avoir numérisé les dessins, j'ai ajouté un effet simulant le grain de pellicule pour rendre la texture encore plus rugueuse. Le résultat était une police à un seul style qui pouvait vraisemblablement passer pour un lettrage fait à la main.

Flyswim comprenait aussi des ligatures spécialement dessinées pour remplacer automatiquement certaines paires de lettres. Cette fonction aidait à rompre les répétitions et rendait le lettrage moins mécanique. Le nom venait d'une entrée éphémère d'Urban Dictionary datée du 18 avril 2007, qui définissait « flyswim » comme le fait de déplacer son corps dans différentes directions, en gravité suspendue, sous de fortes précipitations. Je l'ai choisi parce qu'il était inhabituel et parce que je savais qu'il avait peu de chances de rester dans l'usage courant.

Au départ, Flyswim n'a pas été beaucoup adoptée. Une fois intégrée à la collection de polices Creative Cloud d'Adobe, elle a commencé à apparaître plus souvent dans le travail graphique quotidien, sans toutefois figurer dans des projets notables. Le 25 juin 2021, j'ai mis la police à jour pour supprimer des caractères obsolètes, améliorer les métriques verticales pour l'utilisation dans différents navigateurs et affiner certains contours. La police a toujours été entièrement proposée sous licence ; aucune version gratuite n'a été offerte.

## Folder




J'ai publié Folder le 7 novembre 2005 en réponse à une commande de la BBC pour ses émissions éducatives. L'objectif était de créer un caractère privilégiant avant tout la clarté et la lisibilité. Pendant ce

travail, je me suis penché sur deux sources : Tiresias, un caractère développé par le Royal National Institute of Blind People à Londres, et le genre de polices servant à enseigner l'écriture en lettres d'imprimerie dans les manuels pour enfants. Des éléments comme le 9 construit avec un cercle et un bâton et la descendante recourbée du q venaient directement de cette influence pédagogique. J'ai aussi inclus quatre variantes stylistiques : un J sans son empattement supérieur, un q à queue droite et deux variantes de 9, l'une construite avec un cercle et un bâton, l'autre avec une hampe courbe conventionnelle.

La famille est sortie avec Regular, Italic, Bold et Bold-Italic. Elle n'a jamais été proposée comme une police gratuite : dès le départ, elle était distribuée sous licence commerciale. Le dessin a toujours été simple et sans ornements, reflétant sa destination aux émissions pour enfants plutôt qu'une recherche de nouveauté stylistique. Pour la BBC, cette approche répondait au besoin pratique de lisibilité dans les différents médias de diffusion.

Le 4 juin 2021, j'ai mis Folder à jour. Lors de cette révision, j'ai remplacé les guillemets ouvrants inversés — parfois appelés « painter's quotes » — par des formes correctes, même si les anciennes restent accessibles aux positions Unicode 201B et 201F. J'ai ajouté les symboles prime aux positions Unicode 2032 et 2033, supprimé des caractères obsolètes comme le L avec point et le E avec brève, ajusté le crénage et affiné les métriques verticales en augmentant l'échelle. Au-delà de son rôle d'origine à la BBC, Folder n'a guère connu d'utilisation plus large, mais elle reste un dessin clair et pratique, destiné à l'enseignement et aux contextes d'accessibilité.

# Foo




J'ai publié Foo le 9 juillet 1996, après que quelqu'un, dans un groupe Usenet, m'avait demandé de créer quelque chose ressemblant au lettrage d'une couverture de Rolling Stone consacrée aux Foo Fighters. À l'époque, je ne savais pas que ce lettrage était composé en Showcard Gothic, un dessin assez récent de Jim Parkinson. Je me suis plutôt tourné vers mon guide de lettrage Speedball pour construire Foo : c'était sans aucun doute la même source de référence. La première version était entièrement en capitales, avec des angles vifs. Comparée à Showcard Gothic, Foo était moins soignée ; ses contours étaient dessinés plus simplement, ce qui lui donnait une allure plus libre et moins formelle.

Le 19 avril 2005, j'ai publié une nouvelle version qui ajoutait des petites capitales et adoucissait légèrement les angles. Une autre révision a suivi le 6 septembre 2012 : elle améliorait l'approche et le crénage, ajoutait de la ponctuation et des symboles, introduisait le crénage par classes et affinait certaines courbes. La mise à jour la plus récente date du 2 février 2022 et portait sur la suppression de caractères obsolètes, l'enrichissement de la fonction OpenType de fractions, la correction des guillemets inversés et de petits affinements des contours.

Foo a été largement utilisée pendant sa période de gratuité ; je la voyais souvent dans la signalétique. Quand Showcard Gothic a commencé à être fournie avec Microsoft Office en 2016, les designers avaient peu de raisons de choisir Foo plutôt que l'originale, mieux dessinée. Foo était initialement proposée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial, et je l'ai placée dans le domaine public en avril 2024.

## Forgotten Futurist

ABCDEFabcdef1234

J'ai publié Forgotten Futurist le 25 mars 1998 pour faire suite à Hemi Head, que j'avais terminée un mois auparavant. Hemi Head s'appuyait directement sur les logos des muscle cars Dodge et Plymouth des années 1960 ; Forgotten Futurist en supprimait les interruptions, donnant aux formes une structure plus pleine, à l'allure de blocs. La première version était brute : les traits dans les angles montraient les effets du filtre de graisse de Fontographer, mais elle posait les bases du dessin.

En 2000, j'ai reconstruit la police, en nettoyant les contours d'origine et en l'étendant à une petite famille : Regular, Italic, Bold, Bold-Italic et un style Shadow avec des contours et une ombre portée. Tous étaient gratuits à utiliser. Dans les années 2010, j'ai étendu Forgotten Futurist à une famille de dix styles. En prenant la version Regular améliorée comme base, j'ai reconstruit Shadow et ajouté Hairline, Thin, Extra-Light, Light, Semi-Bold, Heavy et Black, chacun avec des italiques, à l'exception de Shadow. À ce stade, seuls les quatre styles de base restaient gratuits ; Shadow et les nouvelles graisses étaient proposés sous licence commerciale.

La version 6.1, publiée le 30 octobre 2024, a réorganisé les noms des graisses pour plus de clarté : Book est devenue Light, Light a été renommée Extra-Light, Extra-Light est devenue Thin et Ultra-Light a été renommée Hairline. Cette mise à jour a aussi corrigé quelques petites erreurs du style Shadow. Forgotten Futurist a été assez utilisée dans les jeux vidéo, sans jamais atteindre la popularité de Neuropol. Je l'ai toujours vue comme un dessin volontairement simple, contrastant avec des styles à l'esthétique techno plus tape-à-l'œil.

## Fragile Bombers

ABCDEFabcdef1234

J’ai publié Fragile Bombers le 18 janvier 1999 en un seul style normal. Le dessin était étroit, construit à partir de lignes droites avec des angles chanfreinés, et devait suggérer une ambiance militariste. Le nom reflétait ce caractère : il devait évoquer une atmosphère autoritaire ou strictement disciplinée.

Le 21 juillet 2012, j’ai étendu la famille en ajoutant deux styles texturés. J’ai aussi affiné la version d’origine. L’approche et le crénage ont été améliorés, les accents et la ponctuation corrigés, et les contours nettoyés. Le style normal restait gratuit pour un usage commercial, mais les ajouts texturés étaient proposés sous licence commerciale.

Des années plus tard, Fragile Bombers est apparue dans un contexte très visible : les supports promotionnels de la série Amazon The Man in the High Castle. Cette utilisation provenait directement de la version gratuite en circulation, sans qu’une licence soit obtenue auprès de moi. En dehors de ce cas, je ne l’ai pas vue utilisée dans d’autres projets notables. En novembre 2022, j’ai placé Fragile Bombers dans le domaine public, rendant toutes les versions librement accessibles.

# Frak




J'ai publié Frak le 2 août 1996 : c'était l'une de mes toutes premières tentatives de dessin de caractères. Le nom venait du juron inventé dans la série Battlestar Galactica d'origine. Je voulais créer quelque chose de volontairement brut, une police qui ne ressemble pas aux styles de science-fiction léchés que j'avais l'habitude de voir dans les catalogues. Je l'ai construite entièrement à partir de rien dans Fontographer, en gardant des formes épaisses et mécaniques.

Frak ne comptait qu'un seul style incliné. Je n'ai pas cherché à orienter son utilisation ni à viser un contexte particulier ; il s'agissait simplement de voir jusqu'où je pouvais aller à l'encontre des idées conventionnelles sur l'apparence d'un caractère de science-fiction. Elle est restée inchangée pendant de nombreuses années, même si j'ai publié en 2012 une mise à jour pour corriger des problèmes d'approche, réparer des anomalies et améliorer les accents et la ponctuation.

J'ai publié Frak sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. Elle n'a jamais attiré beaucoup d'attention et je ne l'ai jamais vue utilisée. En août 2020, je l'ai placée dans le domaine public, où elle reste disponible comme exemple de mes premières expériences de dessin de caractères numériques.

## From the Internet




J’ai publié From the Internet le 2 avril 2011 pour faire suite à From the Stars. From the Stars était une famille géométrique plus étendue, avec des ouvertures fermées et une allure nettement orientée vers le titrage et le lettrage ; From the Internet était conçue pour être plus compacte et utilisable dans le texte. J’ai adouci les bords, arrondi les angles et resserré les largeurs pour qu’elle fonctionne mieux dans les interfaces utilisateur. Les chiffres étaient à chasse fixe, en accord avec cette approche fonctionnelle.

La famille était plus petite, composée de Regular, Italic, Bold et Bold-Italic. Dès le départ, j’ai inclus des variantes stylistiques du t et du f pour permettre de choisir des formes qui se fondent plus facilement dans le texte. La police a toujours été proposée sous licence commerciale ; je n’ai jamais offert de graisses gratuites.

Le 25 juin 2021, j’ai mis la famille à jour. Cette révision supprimait des caractères obsolètes, remplaçait les guillemets inversés par des formes correctes et facilitait l’accès aux variantes stylistiques dans des logiciels comme InDesign. From the Internet n’a pas été adoptée dans des projets notables, mais elle reste une trace de ma tentative de créer un pendant à From the Stars adapté aux interfaces utilisateur et capable de servir au texte.

## From the Stars




J’ai publié From the Stars le 10 novembre 2010. C’était un caractère sans empattement géométrique influencé par le design industriel moderne, en particulier Eurostile. J’étais attiré par les ouvertures fermées et les proportions compactes d’Eurostile, et je voulais développer cette idée avec des détails tendant vers un style ultramoderne. La famille est sortie complète, avec sept graisses et des italiques.

Le 4 juin 2021, j’ai mis la famille à jour en supprimant des caractères obsolètes, en remplaçant les guillemets inversés par des formes correctes, en enrichissant la fonction OpenType de fractions et en corrigeant de petits problèmes de contours. Plus tard, le 30 octobre 2024, la version 1.2 a réorganisé les noms des graisses pour les rendre cohérents dans tout mon catalogue : Book est devenue Light, Light a été renommée Extra-Light, Extra-Light est devenue Thin et Ultra-Light a été renommée Hairline.

From the Stars a toujours été proposée sous licence commerciale, sans aucun style gratuit. Elle n’a pas été adoptée dans des projets notables, mais elle a marqué pour moi le moment où j’ai pu apporter un niveau de finition plus professionnel à mes caractères sans empattement, faisant le lien entre mes travaux précédents et des familles plus récentes comme Conthrax.

# Frozdotre



J’ai publié Frozdotre le 11 septembre 1998. Le dessin est né de ma fascination pour The Designers Republic et leur travail sur le jeu PlayStation Wipeout de 1995. Le manuel de ce jeu m’apparaissait comme une vision du futur, et je voulais en retrouver un peu l’esprit. Frozdotre était un dessin large, entièrement en capitales, à l’esthétique techno, avec des caractères dans les emplacements des majuscules dessinés beaucoup plus larges que ceux des emplacements des minuscules. Les formes faisaient écho au logo « worm » de la NASA et évoquaient les katakanas japonais. Je leur ai donné une légère inclinaison vers l’avant pour accentuer l’aspect futuriste.

J’avais initialement publié la police sous le nom « Frozen Dog Treats », en référence à l’entreprise de nourriture crue pour chiens de mes parents. Le nom s’est révélé peu commode et apparaissait parfois tronqué en « Frozen Dog » dans les menus, ce qui n’était pas idéal. Quand j’ai retravaillé le caractère au début des années 2010, je l’ai renommé Frozdotre. Cette mise à jour nettoyait les contours, améliorait l’approche et ajoutait de la ponctuation ainsi qu’une prise en charge plus étendue des langues utilisant l’alphabet latin.

Frozdotre a toujours compté un seul style. Elle était gratuite à utiliser depuis sa sortie jusqu’en août 2020, lorsque je l’ai placée dans le domaine public. Malgré sa large diffusion, je ne l’ai jamais vue adoptée dans des projets réels. Pour moi, elle reste un hommage personnel à un moment très précis du design de la fin des années 1990.

# Funboy



J’ai publié Funboy le 8 août 2004, peu après mon retour de TypeCon à San Francisco. Sur place, un style de graffiti étroit réalisé au marqueur dans les rues de la ville avait attiré mon attention. Je n’ai pas pris de photos, mais je me suis exercé au feutre jusqu’à retrouver le même mouvement et la même énergie. Le résultat était Funboy, un caractère à un seul style, aux traits épais et au rythme dessiné à la main, destiné à faire écho à ce lettrage de graffiti.

Pour que le lettrage ne paraisse pas mécanique, j’ai intégré des ligatures contextuelles. Ces paires de variantes se substituaient automatiquement pendant la saisie, créant l’irrégularité et l’élan d’une véritable écriture manuscrite. Le nom venait de Fun Boy Three, un groupe que j’avais écouté dans les années 1980, et j’aimais la façon dont il convenait au ton ludique du dessin.

Funboy a toujours été une police payante ; je n’ai jamais publié de version gratuite. Le 25 juin 2021, j’ai apporté une mise à jour qui supprimait des caractères obsolètes, corrigeait les guillemets, ajustait les métriques verticales pour une meilleure compatibilité avec les navigateurs et réparait une fonction OpenType qui empêchait certaines ligatures de fonctionner correctement. Le dessin lui-même n’a jamais été affiné au-delà de ces changements. Je n’ai pas vu Funboy adoptée dans des projets notables, mais elle reste ma tentative de transposer au numérique un style de lettrage vivant, venu de la rue.

## Galderglynn 1884

ABCDEFabcdef1234

J’ai publié Galderglynn 1884 le 11 janvier 2019, dans le cadre d’une commande pour une agence suédoise représentant Jameson Whiskey. Elle avait vu mon travail précédent sur Galderglynn Esquire, mais avait besoin de quelque chose de plus directement adapté à cette marque. Le cahier des charges demandait un aspect du XIXe siècle, faisant écho aux caractères condensés aux angles droits souvent présents dans les titres de journaux de cette époque. Pour répondre à ces besoins, j’ai supprimé bon nombre des particularités volontaires qui définissaient Esquire et affiné les contours pour obtenir un aspect plus net et plus cohérent.

La famille est sortie avec cinq graisses — Extra-Light, Light, Regular, Demi-Bold et Bold —, chacune disponible dans les largeurs Normal et Condensed, avec des italiques. J’ai aussi dessiné quatre graisses de styles Extra-Condensed « Squeeze », qui ne comportaient toutefois pas d’italiques. J’ai ajouté en outre un style Shadow basé sur Bold Condensed et deux styles Engraved basés sur Bold et Bold Condensed. Ces styles à effets donnaient plus de polyvalence à la famille, en faisant référence aux gravures sur bois et aux ombres portées courantes dans la typographie du XIXe siècle. La commande exigeait aussi une couverture linguistique élargie, comprenant le cyrillique.

Le 31 octobre 2024, la version 1.1 a réorganisé les noms des graisses : Condensed Light a été renommée Squeeze, et les autres graisses ont été alignées sur mes autres familles. Cette mise à jour a également corrigé un léger chevauchement dans le tcaron, où l’accent en forme de guillemet croisait la hampe. Galderglynn 1884 a toujours été une publication commerciale, sans aucun style gratuit. Elle reste surtout

associée à Jameson Whiskey, qui continue de l'utiliser sur ses emballages et dans son marketing, et n'a pas été largement adoptée ailleurs.

## Galderglynn Esquire




J'ai publié Galderglynn Esquire le 19 novembre 2010. Elle était inspirée des premiers caractères grotesques du XIXe siècle, pleins d'incohérences et de particularités qui leur donnaient du caractère. Je voulais retrouver cette irrégularité : j'ai donc numérisé une grande collection de caractères grotesques d'époque, les ai alignés dans Photoshop, puis mélangés. Mon idée était celle d'un apprenti imprimeur qui, après avoir fait tomber un tiroir de caractères, avait négligemment remis dans la casse des caractères dépareillés. Pour conserver cet esprit, j'ai laissé le processus rester un peu aléatoire, tout en choisissant certaines des formes de lettres les plus singulières pour accentuer l'aspect irrégulier.

La famille est sortie avec sept graisses et des italiques. J'ai utilisé l'interpolation pour créer cette gamme : les graisses les plus légères étaient donc plus sobres, tandis que la plus forte poussait davantage les traits excentriques. Le 31 octobre 2024, la version 1.3 a réorganisé les noms des graisses pour plus de clarté : Book est devenue Light, Light est devenue Extra-Light et Extra-Light a été renommée Thin.

Quelques années après la sortie, j'ai créé Galderglynn Titling, une version entièrement en capitales. J'ai proposé ses quatorze styles sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial, tandis que la famille principale restait payante. Plus tard, Galderglynn Esquire est devenue la base de Galderglynn

1884, une commande distincte. Esquire elle-même n'a pas été adoptée dans des projets notables, mais elle a été pour moi une manière de transposer l'imprévisibilité de l'imprimerie du XIXe siècle dans une famille numérique moderne.

## Gameness




J'ai publié Gameness le 10 juillet 2010. L'idée venait du lettrage de la boîte Game Boy de Final Fantasy Legend, qui me rappelait Binner Gothic, un caractère largement utilisé à la fin des années 1980 et au début des années 1990. Je voulais retrouver un peu de cette allure condensée, inspirée de l'Art déco, sans la copier ; j'ai donc créé un caractère étroit pour le titrage et le lettrage, aux lettres hautes et élancées.

L'un de ses traits caractéristiques était le S inhabituellement haut, qui donnait au dessin une silhouette particulière. Cette forme posait problème lorsque deux S se suivaient et lorsqu'il fallait placer des accents au-dessus ; j'ai donc créé des variantes et programmé leur apparition automatique aux endroits nécessaires. J'ai aussi inclus une variante de A barré. Gameness est initialement sortie en un seul style entièrement en capitales et est restée inchangée pendant presque seize ans.

J'ai terminé Gameness 2.000 le 28 juin 2026. Cette révision complète a étendu le style Regular d'origine à une famille de huit graisses : Thin, Extra-Light, Light, Regular, Semi-Bold, Bold, Heavy et Black, chacune avec une italique assortie. J'ai dessiné des minuscules pour

la première fois et affiné les capitales pour les rendre plus cohérentes, tout en préservant l'allure haute et étroite du dessin d'origine. Les italiques adoptent un angle peu prononcé de 7,13 degrés, qui garde leurs formes nettes et les aide à bien se tenir à l'écran.

J'ai repris l'approche et le crénage, redessiné les accents et élargi la prise en charge des langues utilisant l'alphabet latin. Le point, la virgule, les signes de citation et les guillemets ont été révisés, tandis que l'ancien zéro pointé a été remplacé par une forme qui fonctionne de manière plus cohérente dans toute la gamme de graisses. Les symboles monétaires et mathématiques ont été mis à jour, la fonction de fractions a été améliorée et quelques symboles moins utiles ont été supprimés. Les métriques verticales ont aussi été ajustées pour accueillir le jeu de caractères plus étendu.

La variante de A barré reste disponible, mais je l'ai déplacée de l'ancienne fonction *salt* vers le jeu stylistique 1, où elle est plus facile d'accès dans les applications actuelles. Les paires de S qui s'imbriquent automatiquement sont aussi conservées, désormais accompagnées de paires correspondantes de s minuscules. Malgré l'ampleur de cette reconstruction, l'idée centrale reste la même : un caractère Art déco élancé pour le titrage et le lettrage, façonné par mes souvenirs des premières boîtes Game Boy et de la typographie de la fin des années 1980 et du début des années 1990.

## Gargle




J'ai publié Gargle le 13 janvier 2015 comme un caractère dessiné à la main pour les dialogues de bandes dessinées. L'objectif était de créer quelque chose dans l'esprit des strips de journaux, en particulier Calvin and Hobbes. Pour le construire, j'ai d'abord créé des polices modèles vectorielles dont l'approche, le crénage, les accents et la programmation OpenType pour mélanger les variantes étaient déjà terminés. J'ai ensuite imprimé les contours en grand à l'encre cyan clair, repassé dessus au marqueur à pointe ronde, numérisé le résultat et utilisé Photoshop pour supprimer les lignes cyan. Après la vectorisation automatique, j'ai redimensionné et aligné manuellement chaque glyphe sur les originaux, puis effectué le nettoyage. Ce procédé était répétitif, mais donnait aux lettres une qualité irrégulière, faite à la main.

La famille comprenait trois largeurs, chacune avec Regular, Italic, Bold et Bold-Italic. J'ai ajouté une règle OpenType pour qu'un I à empattements apparaisse lorsqu'il était utilisé comme initiale ou comme possessif singulier. J'ai aussi inclus des codes courts reposant sur des ligatures pour produire des symboles de bande dessinée, comme des moustaches, des crânes, des éclairs, des gribouillis et des étoiles. J'avais prévu Gargle pour le lettrage de bandes dessinées, mais les traits du marqueur ont fini par être plus légers que je ne l'avais envisagé, ce qui limitait son utilité pour cet usage.

Gargle était initialement proposée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial, et distribuée sur des sites de polices gratuites. En avril 2024, je l'ai placée dans le domaine public. Elle n'a pas été largement adoptée et

je ne l'ai pas vue utilisée dans des bandes dessinées professionnelles ou d'autres projets notables. Voici la liste des codes courts pour les symboles ; ils fonctionnent aussi dans d'autres langues !

<< >> = moustaches

((swirl)) = une spirale… pratique pour masquer les jurons

((zigzag)) = un gribouillis vertical furieux

((skull)) = une tête de mort avec deux os croisés (version pleine dans les styles gras)

((scribble)) = un gribouillis de lignes entrecroisées

((cloud)) = un nuage blanc avec des éclairs (nuage noir dans les styles gras)

((scrawl)) ou ((scribble2)) = un long gribouillis horizontal (plus furieux dans les styles gras)

((lightning)) = un éclair (version pleine dans les styles gras)

((!!!)) = Un groupe de trois gros points d'exclamation (version pleine dans les styles gras)

((knife)) = un poignard (version pleine dans les styles gras)

((star)) = une grande étoile (version pleine dans les styles gras)

((star2)) = une étoile moyenne (version pleine dans les styles gras)

((star3)) ou ((stars)) = deux petites étoiles (version pleine dans les styles gras)

## Gaz

ABCDEFabcdef1234

J'ai publié Gaz le 25 août 2009. Le dessin s'appuyait sur les styles de lettrage tubulaire dits « stovepipe », courants sur les enseignes des stations-service du milieu du XXe siècle. Je voulais retrouver leur allure industrielle, avec des angles vifs et des coins arrondis. Pour renforcer ce lien, j'ai dessiné les petites capitales légèrement plus larges que les majuscules, un détail que j'avais remarqué dans les anciens lettrages d'enseignes.

La famille est sortie complète, avec sept graisses et des italiques, ainsi que cinq styles texturés « graisseux ». Pour créer ces textures, j'ai mis au point un procédé dans Photoshop utilisant plusieurs couches d'images matricielles granuleuses décalées dans différentes directions. Chaque caractère était copié depuis FontLab, texturé dans Photoshop, converti en 1 bit, vectorisé automatiquement, puis nettoyé à la main avant de retourner dans FontLab. Le système était peu efficace, mais produisait des textures irrégulières et sans répétition qui convenaient au dessin.

Le 25 mai 2021, j'ai mis Gaz à jour en supprimant des caractères obsolètes, en affinant les contours, en ajoutant des symboles prime, en enrichissant la fonction OpenType de fractions et en remplaçant les guillemets inversés. La version 2.1, publiée le 31 octobre 2024, a réorganisé les noms des graisses : Book est devenue Light, Light a été renommée Extra-Light, Extra-Light est devenue Thin et Ultra-Light a été renommée Hairline. Gaz a toujours été proposée sous licence commerciale, sans aucun style gratuit. Je ne l'ai pas vue adoptée dans des projets notables, mais elle reste pour moi un exercice de transposition de la signalétique industrielle ancienne dans une famille numérique complète.

# Gendouki



J'ai publié Gendouki le 6 juillet 2006. Le dessin s'inspirait de l'idée de panneaux d'accès de vaisseaux spatiaux ; j'y ai donc introduit des lignes de pochoir aussi fines que des filaments, qui coupent les formes des lettres. Le nom vient du mot japonais signifiant « moteur », choisi pour refléter l'allure mécanique et technique que je recherchais. Elle a toujours été destinée au titrage et au lettrage, en particulier aux fonds à l'esthétique techno ou aux lettrines, plutôt qu'à un usage pratique dans le texte.

Ce caractère ne comptait qu'un seul style et a toujours été proposé sous licence commerciale par les distributeurs habituels. Le 18 juin 2021, j'ai publié une mise à jour pour supprimer des caractères obsolètes, remplacer les guillemets ouvrants inversés par des formes correctes tout en gardant les anciens accessibles par Unicode, et ajuster les métriques verticales pour la compatibilité avec les navigateurs. Les contours eux-mêmes n'ont pas été modifiés.

Avec le recul, Gendouki peut être considérée comme un exemple d'hypermodernisme dans le dessin de caractères. Ses formes sont des abstractions récursives à la fois des lettres et des formes de pochoir, réduites à tel point qu'elles frôlent l'illisibilité. C'était volontaire : il s'agissait de voir jusqu'où on pouvait réduire une forme tout en la gardant reconnaissable comme lettre. Je ne l'ai pas vue adoptée dans des projets notables, mais elle reste l'une de mes expériences les plus extrêmes en matière d'abstraction.

# Geoparody




J'ai publié Geoparody le 4 avril 2000. Elle s'appuyait sur le caractère Anonymous utilisé dans le jeu télévisé Jeopardy!, et ma première version ne comptait qu'un seul style, correspondant à ce qui est devenu plus tard la graisse Heavy. Cette version d'origine était gratuite pour un usage commercial.

Dans les années 2000, j'ai étendu Geoparody à une famille plus vaste, avec des graisses allant d'Ultra-Light à Heavy, chacune avec des italiques. Les graisses supplémentaires étaient interpolées entre de nouveaux dessins maîtres légers et le style gras d'origine. Pour permettre de se rapprocher davantage de l'aspect d'Anonymous, j'ai inclus des jeux stylistiques OpenType avec des variantes. Lors de la restructuration de la famille, j'ai redéfini la graisse « Regular » et rendu Regular et Heavy gratuites pour un usage commercial, tandis que le reste de la famille était proposé sous licence commerciale.

La police s'appelait à l'origine Gyparody, en référence à une séquence parodiant Jeopardy! dans Animaniacs. En 2021, je l'ai renommée Geoparody après avoir découvert les origines discriminatoires du mot « gyp ». Le 31 octobre 2024, la version 4.1 a mis à jour les noms des graisses pour les rendre cohérents dans tout mon catalogue — Book est devenue Light, Light a été renommée Extra-Light et Ultra-Light est devenue Thin — et ajouté le signe de section (§).

Geoparody est restée une famille plutôt discrète, mais elle est apparue dans un projet notable : la pochette de Show Me Your Tears, l'album de Frank Black and the Catholics sorti en 2003, conçue par Jean Black.

## GGX88




J’ai publié GGX88 le 30 mars 2010, après avoir reçu une commande pour dessiner une police destinée à un boîtier de streaming télévisuel. Le client voulait des proportions proches d’Helvetica, mais je devais adapter le dessin aux limites techniques du matériel. L’une des principales difficultés était le hinting automatique du système, que je ne pouvais pas contrôler directement. Pour réduire les erreurs de rendu dans les petits corps, j’ai veillé à ce que tous les dépassements optiques soient identiques, ce qui impliquait de niveler les hauteurs des lettres rondes comme O et o. J’ai aussi augmenté l’approche pour améliorer la lisibilité sur les écrans de télévision à basse résolution et simplifié certains détails, par exemple en utilisant un t minuscule en forme de croix au lieu d’une forme recourbée.

La commande n’était pas exclusive, si bien que la famille a aussi été commercialisée au même moment. Elle est sortie avec sept graisses et des italiques, même si le client n’avait besoin que de Regular, Italic, Bold et Bold Italic pour son interface. Le reste de la famille était disponible par les circuits de vente habituels.

Le 31 octobre 2024, la version 2.1 a réorganisé les noms des graisses pour les aligner sur mes autres familles : Book est devenue Light, Light a été renommée Extra-Light, Extra-Light est devenue Thin et Ultra-Light a été renommée Hairline. Depuis, GGX88 a été vendue pour d’autres projets d’interfaces utilisateur, au-delà du boîtier d’origine. Le nom était volontairement dépourvu de sens, choisi pour sa sonorité technique et neutre, en accord avec les caractères conçus pour des fonctions pratiques plutôt que pour une identité de marque générale.

## GGX89




J’ai publié GGX89 le 8 janvier 2022 comme une branche de GGX88 orientée vers le titrage et le lettrage. GGX88 avait été dessinée pour un usage fonctionnel dans les interfaces utilisateur ; GGX89 était conçue pour les titres et les compositions de grande taille. Le dessin venait directement de Coolvetica : en étendant cette famille, j’avais créé des variantes de certaines de ses lettres les moins conventionnelles, comme le t minuscule recourbé. Ces variantes n’avaient pas été retenues dans la version finale de Coolvetica, mais je les ai réutilisées dans GGX89. Hormis ces substitutions, les contours sont pratiquement identiques à ceux de Coolvetica.

La famille suivait exactement la structure de Coolvetica, avec la même gamme de graisses et de largeurs, et était distribuée par les circuits commerciaux habituels. Contrairement à GGX88, conçue pour les écrans de télévision, GGX89 avait une approche et un crénage extrêmement serrés pour maximiser son impact dans les grands corps. Cette même caractéristique la rend impropre au texte courant, mais efficace pour le titrage et le lettrage, où des espacements compacts peuvent apporter tension et énergie.

Le 1er novembre 2024, la version 1.1 a réorganisé les noms des graisses selon les conventions de mes autres familles : Book est devenue Light, Light a été renommée Extra-Light, Extra-Light est devenue Thin et Ultra-Light a été nommée Hairline. La mise à jour a aussi changé l’ordre des noms pour placer la graisse avant la largeur : un style comme Condensed Bold devenait ainsi Bold Condensed dans les menus. GGX89 n’a jamais eu de version gratuite et je ne l’ai pas

vue dans des utilisations notables, mais elle reste disponible sous licence commerciale pour les designers qui cherchent une alternative plus stricte et plus conventionnelle à Coolvetica.

## Ghostmeat



J'ai publié Ghostmeat le 1er décembre 1997. C'était un caractère large aux formes de bulles de dessin animé, dans un style ludique mais légèrement inquiétant. J'ai ajouté des couches séparées pour l'avant et l'arrière afin de permettre aux designers d'appliquer des effets de couleur. Le nom venait du jeu vidéo *Final Fantasy Adventure* (*Seiken Densetsu* au Japon), où « ghost meat » était l'un des différents objets que l'on pouvait consommer pour changer le type d'un personnage.

À l'origine, je distribuais Ghostmeat sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En novembre 2022, je l'ai placée dans le domaine public.

## Giant Tigers



J'ai présenté Giant Tigers le 20 octobre 1997. Le dessin est parti d'une numérisation d'Alternate Gothic dans un catalogue de caractères en métal. J'ai appliqué des effets de flou et de rayures dans Photoshop et les logiciels Alien Skin, pour obtenir un aspect texturé et rayé. Le nom venait de Giant Tiger, une chaîne canadienne de magasins à prix réduits, sans lien avec le dessin.

À l'origine, je distribuais Giant Tigers sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En août 2020, je l'ai placée dans le domaine public.

## Gildabeth




J'ai publié Gildabeth le 1er juillet 2023. Le dessin s'appuyait sur deux caractères ornés de la fin du XIXe siècle : Campanile, créé par William W. Jackson et breveté en 1879, et Attic, son pendant plus léger conçu par Herman Ihlenburg. Mon approche était semblable à celle que j'avais déjà suivie avec Telemachus : reprendre un modèle élaboré et décoratif pour l'adapter à un usage contemporain. Pour Gildabeth, cela signifiait simplifier les formes dans une structure sans empattement, tout en conservant certaines qualités victoriennes et édouardiennes dans la modulation des traits et les proportions étroites.

La famille compte six graisses, de Thin à Extra-Bold, chacune avec des obliques. Elle est sortie au complet et n'a pas été mise à jour depuis. Gildabeth a toujours été une publication commerciale, proposée par mes circuits de vente habituels, sans aucun style gratuit.

Sa sortie coïncidait avec un climat plus général du design où les styles maximalistes commençaient à remplacer le minimalisme qui dominait depuis des années. Ce contexte lui donnait une certaine pertinence, mais je ne l'ai pas encore vue adoptée dans des projets notables. Elle reste pour moi un exemple d'adaptation de modèles historiques ornés à un système moderne sans empattement.

## Glazkrak



J'ai lancé Glazkrak le 10 juin 1996. C'était l'un de mes tout premiers caractères, construit sur un alphabet à l'allure de blocs, probablement influencé par Eurostile. Pour créer la texture de verre brisé, j'ai dessiné de nombreux polygones à la main plutôt que de recourir à des filtres. Je voulais donner au dessin une apparence brute, influencée par le punk.

À l'origine, je distribuais Glazkrak sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En novembre 2022, je l'ai placée dans le domaine public.

## Gleaming the Cube



J'ai publié Gleaming the Cube le 11 août 2010. Le projet a commencé par une commande d'une entreprise de produits pour animaux de compagnie, qui voulait quelque chose de vaguement inspiré du lettrage pseudo-grec des restaurants. Au fil du travail, le dessin a pris une autre direction et a fini par refléter le style aux contours déchiquetés et exagérés dont je me souvenais dans les publicités de skateboard de la fin des années 1980 et du début des années 1990. Le nom venait du film de skateboard Gleaming the Cube de 1989, qui convenait aux références culturelles façonnant déjà le dessin.

Ce caractère est sorti en un seul style. Pour renforcer l'esthétique du skateboard, je l'ai conçu de façon à ce que des capitales au début et à la fin des mots donnent l'effet le plus frappant. J'ai aussi inclus des ligatures spéciales, programmées à la fois dans les ligatures standard et les variantes contextuelles, pour créer des combinaisons uniques. J'ai ajouté en outre un ensemble de symboles évoquant les alentours de 1990, encodés dans la Private Use Area, accessibles depuis une palette de glyphes.

Le 18 juin 2021, j'ai publié une mise à jour qui corrigeait des incohérences, supprimait des caractères obsolètes, ajustait les métriques verticales et enrichissait la fonction OpenType de fractions. J'ai aussi ajouté un jeu stylistique réunissant les symboles supplémentaires et des variantes de lettres. Gleaming the Cube a toujours été proposée sous licence commerciale et n'a pas été adoptée dans des projets notables, mais elle reste une trace de ma tentative de transposer la culture du skateboard et des identités de marque « extrêmes » dans un caractère.

## Gloss




J'ai publié Gloss le 13 janvier 2010. Le dessin s'inspirait des caractères cursifs en métal du milieu du XXe siècle, en particulier Champion, mais je voulais le pousser vers un aspect plus théâtral. J'ai ajouté des effets de coulures de peinture programmés comme ligatures OpenType, pour que la police produise des liaisons irrégulières et fluides lorsque certaines combinaisons de lettres apparaissaient. Cela donnait à l'écriture cursive une qualité abîmée et stylisée, qui la distinguait des reprises plus traditionnelles.

Gloss était destinée aux travaux décoratifs de titrage et de lettrage plutôt qu'à l'usage quotidien dans le texte, et je savais dès le départ que son attrait serait très particulier.

Le 18 juin 2021, j'ai mis Gloss à jour pour supprimer des caractères obsolètes, corriger des erreurs de contours, ajuster les largeurs et améliorer les métriques verticales. Aucune fonction supplémentaire ni extension n'a été ajoutée. Je ne l'ai pas vue adoptée dans des projets notables, mais elle reste un exemple de mon intérêt pour l'association de modèles anciens et d'effets expérimentaux.

## Glyxonite




J'ai publié Glyxonite le 20 mai 2023, après l'un des processus de création les plus laborieux que j'aie entrepris. L'idée est partie du logo du jeu Galaxian dessiné par Tadashi Yamashita, lui-même modelé sur le lettrage caractéristique de Roger Dean. Le travail de Dean pour des groupes comme Yes, Asia et Uriah Heep a contribué à définir l'univers visuel du rock progressif, et la ressemblance entre le logo de Galaxian et le dessin de Dean pour Greenslade m'a donné un vocabulaire visuel plus large dans lequel puiser.

La difficulté était qu'il n'existe pas d'« alphabet Roger Dean » unique et cohérent. Son approche changeait d'un projet à l'autre, et son logo le plus célèbre, celui de Yes, est entièrement en minuscules. J'ai dû rechercher et analyser chaque capitale que je pouvais trouver, puis décider comment les transposer dans un système cohérent. La vraie difficulté consistait à équilibrer les courbes avec des ruptures abruptes aux arêtes nettes, une caractéristique qui rendait le logo de Galaxian lui-même si frappant. J'ai construit le caractère à travers

des esquisses, des superpositions, des numérisations et du nettoyage, jusqu'à ce qu'il commence à fonctionner comme une police utilisable pour le titrage et le lettrage.

Glyxonite a été conçue uniquement pour le titrage et le lettrage, destinée aux logos, aux affiches ou à d'autres contextes où un style audacieux, venu d'un autre monde, convient. Elle n'a jamais été distribuée gratuitement : je l'ai publiée comme une police commerciale et ne l'ai pas mise à jour depuis. À ce jour, je n'ai connaissance d'aucune utilisation notable. Pour moi, la valeur résidait dans le processus lui-même : une exploration réunissant l'histoire des jeux d'arcade et l'esthétique du rock progressif dans un seul ensemble de lettres.

## Gnuolane




J'ai lancé Gnuolane le 25 janvier 2007 pour contrer la vague de caractères sans empattement minimalistes qui dominait alors la typographie. Je me suis inspiré des grotesques du début du XXe siècle, comme Franklin Gothic, tout en intégrant les proportions superelliptiques de dessins du milieu du siècle tels que Microgramma et Univers. Pour la distinguer, j'ai donné aux ascendantes des terminaisons inclinées. Ce choix venait de mes travaux précédents sur Blue Highway et Expressway, mais je l'utilisais ici plus délibérément pour donner du caractère à un dessin sans empattement autrement simple.

J'ai conçu la famille en cinq graisses avec des italiques, puis ajouté deux styles texturés. À sa sortie, seule la graisse Regular était proposée sous une licence gratuite autorisant l'usage commercial.

C'était volontaire : je voulais faire connaître le dessin et lui donner de l'élan, car j'avais déjà prévu d'en créer deux dérivés. Les autres graisses ont toujours été vendues commercialement.

Gnuolane était principalement conçue pour le titrage et le lettrage, même si je l'imaginais aussi dans de courts passages de texte publicitaire, en corps plus grands. Elle n'a pas été largement reconnue, mais ses résultats ont été suffisants pour justifier son extension. Le 18 juin 2021, je lui ai apporté une mise à jour technique, en supprimant des caractères obsolètes, en corrigeant des incohérences, en améliorant les fractions, en ajoutant des symboles prime et en affinant les contours. Le 1er novembre 2024, la version 2.1 a introduit un nouveau système de noms : Book a été renommée Light, Ultra-Light est devenue Thin et « Grind Bold » est devenu « Bold Grind » pour plus de cohérence dans les menus. Ces ajustements ont gardé la famille utilisable dans les environnements modernes et fourni une base à ses variantes, Gnuolane Jump et Gnuolane Stencil.

## Gnuolane Jump




J'ai publié Gnuolane Jump le 27 avril 2010 comme une variation ludique de Gnuolane d'origine. L'objectif était d'introduire un effet de rebond rappelant le lettrage dynamique des pochettes d'albums de jazz et de rock du milieu du XXe siècle. Ornette! (1961) d'Ornette Coleman était l'un des exemples que j'avais étudiés de près ; un autre était Free Wheeling du Ted Brown Sextet, trouvé dans une vente de garage. Je me souvenais aussi d'avoir vu Caravan d'Eddie Layton dans des bacs à disques des années auparavant. Ces disques présentaient

souvent des caractères sans empattement condensés qui montaient et descendaient par rapport à la ligne de base, et je voulais retrouver ce même rythme dans une police.

Techniquement, l'effet était facile à réaliser. J'ai utilisé des ligatures OpenType pour substituer des glyphes alternatifs à des digrammes et trigrammes courants, donnant l'illusion de lettres qui rebondissent de haut en bas. Cette méthode apportait un mouvement vivant aux mots sans nécessiter d'ajustement manuel de l'utilisateur. Contrairement à la graisse Regular de Gnuolane, aucun style de Gnuolane Jump n'a jamais été proposé gratuitement : elle est sortie uniquement comme produit commercial.

Gnuolane Jump a toujours été destinée au titrage et au lettrage. Je l'imaginais dans des titres, sur des affiches ou dans des créations rétro qui avaient besoin d'une touche d'énergie d'antan. Je ne l'ai pas vue utilisée dans des projets notables, mais elle reste une expérience d'application de l'esthétique des pochettes d'albums à la typographie numérique. Le 18 juin 2021, j'ai mis la police à jour pour corriger des incohérences, supprimer des caractères obsolètes et ajuster les métriques verticales. La version 1.2, publiée en 2024, a affiné l'affichage des styles dans les menus et corrigé de petits problèmes vectoriels, pour qu'elle continue à fonctionner sans difficulté dans les environnements modernes.

## Gnuolane Stencil




J'ai publié Gnuolane Stencil le 4 septembre 2008 comme une variation de Gnuolane apportant une touche industrielle et militaire. Mon objectif était de conserver la force du dessin d'origine tout en lui

donnant un aspect découpé évoquant le lettrage des affiches du milieu du XXe siècle. Au lieu de larges coupures utilitaires, j'ai choisi des ponts de pochoir très fins. Ce choix gardait le caractère lisible tout en conservant son aspect de pochoir ; des ponts plus épais auraient nui à la lisibilité.

Ce caractère a toujours été destiné au titrage et au lettrage, jamais à la découpe de pochoirs fonctionnels. Dès le départ, il était vendu commercialement, sans aucune version gratuite. Je ne l'ai pas vu utilisé dans des projets notables, mais je l'avais conçu comme un outil pour les designers recherchant un aspect de pochoir net et modernisé, plutôt qu'une reproduction littérale de peinture en aérosol ou de marquages industriels.

Le 25 juin 2021, j'ai mis la famille à jour en supprimant des caractères obsolètes, en corrigeant des incohérences, en ajustant la hauteur des fractions et en affinant les contours. J'ai aussi enrichi la fonction OpenType de fractions pour traiter des numérateurs et des dénominateurs plus longs. Le 1er novembre 2024, la version 1.2 a introduit un changement de noms des graisses : Book est devenue Light et Ultra-Light est devenue Thin. Ces ajustements ont maintenu la cohérence du caractère avec l'ensemble de la famille Gnuolane et les normes des logiciels actuels.

## Goldburg




J'ai publié Goldburg le 15 août 2006, après avoir étudié le lettrage singulier créé par George Bowditch pour les panneaux d'information historique de l'Idaho en 1957. Ses lettres, dessinées pour le programme routier de l'État, m'apparaissaient comme un exemple

fort de la typographie américaine du milieu du XXe siècle : fonctionnelles, mais pleines de caractère. J'ai repris presque tous les aspects de son style dans la police, à l'exception de l'approche, que j'ai adaptée à l'usage numérique. J'ai donné au caractère le nom de Goldburg Hot Springs, dans l'Idaho, en clin d'œil à ses origines.

Goldburg n'a jamais été proposée gratuitement : elle a toujours été une police commerciale. Je l'avais conçue pour le titrage et le lettrage, dans des projets qui avaient besoin d'une allure affirmée et ancrée dans l'histoire. L'utilisation la plus visible dont j'aie connaissance est celle de l'affiche de Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street en 2007. En voyant comment l'équipe de design avait ajouté une texture abîmée aux lettres, j'ai eu envie de créer Ebenezer, un caractère distinct dérivé des capitales de Goldburg.

Le 25 juin 2021, j'ai mis Goldburg à jour pour la garder compatible avec les environnements actuels. Cette mise à jour supprimait des caractères obsolètes, enrichissait la fonction OpenType de fractions pour accueillir des numérateurs et des dénominateurs plus longs, et ajustait les métriques verticales pour une utilisation dans différents navigateurs. Je n'ai pas révisé le caractère depuis. Pour moi, Goldburg reste à la fois une trace de la contribution de Bowditch à la typographie de l'espace public de l'Idaho et une expérience de transposition d'un style régional, lié à un lieu précis, dans un dessin numérique fonctionnel.

# Golden Girdle



J'ai publié Golden Girdle le 13 juin 1997, alors que je travaillais sur le jeu de stratégie en temps réel Dark Colony chez Take2 Games. Ce projet me demandait de concevoir des écrans d'interface remplis d'éléments futuristes à l'esthétique techno. Parmi eux figuraient des lettres larges à base de pixels, inspirées des polices MICR des années 1960 comme Data '70 et Westminster. J'ai développé cette idée pour créer un caractère extrêmement large, aux formes abstraites et peu conventionnelles, orienté vers le titrage et le lettrage de science-fiction. Le nom jouait sur « Golden Griddle », un restaurant familial voisin ; je l'avais transformé en « Golden Girdle » comme plaisanterie entre collègues.

Les dessins d'origine étaient des caractères en pixels à basse résolution, que j'ai agrandis, floutés, puis vectorisés automatiquement. Les résultats étaient bruts, avec des courbes inégales qui reflétaient les limites du procédé, mais j'ai affiné les contours au fil du temps. Dans les années 2010, je suis revenu sur la police pour lisser les anomalies de vectorisation automatique, améliorer le crénage et remplacer ou compléter les caractères accentués. J'ai aussi supprimé une variante du « E » qui ressemblait à un « F » inversé, car elle réduisait la lisibilité. Ces petits changements progressifs amélioraient à la fois la qualité et la couverture linguistique, tout en conservant ses proportions exagérées.

Golden Girdle a toujours été gratuite pour un usage commercial et, en novembre 2022, je l'ai entièrement placée dans le domaine public sans modifier les fichiers. Je l'avais conçue exclusivement pour le titrage et le lettrage, surtout lorsqu'une atmosphère futuriste ou à l'esthétique techno était recherchée. Malgré son allure singulière, je

ne l'ai jamais vue adoptée en pratique, ce qui tient, je suppose, à son extrême largeur et à sa difficulté d'utilisation. Elle reste pour moi l'un de mes dessins préférés, représentant à la fois un moment de ma carrière et l'esprit expérimental de mes débuts.

## Goldsaber




J'ai publié Goldsaber le 9 juillet 2014 en un seul style entièrement en capitales. Mon objectif était de créer un caractère de titrage et de lettrage s'appuyant sur les formes Art déco, en soulignant les angles vifs et les courbes amples dans une structure géométrique. Les lettres devaient évoquer un aspect profilé et décoratif, adapté aux affiches et aux titres plutôt qu'aux textes longs.

Dès le départ, Goldsaber était disponible sous une licence gratuite autorisant l'usage commercial. Elle comprenait des fonctions OpenType avec des ligatures et des variantes de caractères pour donner aux designers un peu de diversité dans les combinaisons de lettres répétées. Malgré ces fonctions, le caractère a peu attiré l'attention et n'a jamais constitué une base d'utilisateurs importante.

Je n'ai jamais révisé le dessin après sa sortie initiale, et aucune utilisation notable n'a été portée à ma connaissance. En avril 2024, je l'ai placée dans le domaine public sans modifier les fichiers. Goldsaber reste l'un de mes projets les moins connus, une brève expérience de retour aux thèmes Art déco dans un caractère numérique de titrage et de lettrage.

# Gomoku




J'ai publié Gomoku le 25 septembre 2006 comme un caractère commercial de titrage et de lettrage. C'était une expérience de dessin d'égyptienne aux formes massives, conçue comme un exercice libre plutôt que tirée d'une source précise. Les lettres étaient larges et épaisses, avec un aspect découpé qui les faisait paraître presque faites à la main.

L'une des particularités de Gomoku était sa construction en couches. À côté de la police principale de premier plan, j'avais inclus une couche d'arrière-plan optionnelle, pour ajouter de la profondeur et de la texture lorsqu'on les combinait. Cet effet était simple à réaliser et ne posait pas de problèmes techniques, mais il permettait de donner au caractère une qualité ludique, proche du collage.

Gomoku était conçue uniquement pour le titrage et le lettrage, adaptée aux affiches, aux titres ou à de courts passages de texte gras. Je ne l'ai pas vue utilisée dans des projets notables, et elle reste davantage une expérience de design qu'une police largement adoptée. La seule révision date du 18 juin 2021, quand j'ai mis l'ensemble à jour en supprimant des caractères obsolètes, en affinant les contours et en ajustant les métriques verticales pour la compatibilité.

## Good Times




J'ai publié Good Times le 12 mai 1998, après avoir étudié le lettrage des voitures Pontiac utilisé entre 1989 et 1994. Les formes larges, en capsule, de cette identité de marque avaient une qualité futuriste, et je les ai adaptées en un caractère numérique de titrage et de lettrage. Dès le départ, Good Times ne comportait que des majuscules. Bien qu'un client ait commandé des minuscules dans les années 2000, je les ai rejetées parce qu'elles se heurtaient aux capitales. Cette limite m'a finalement conduit à créer un dessin distinct, Good Timing, en 2019.

Le style Regular de Good Times est sorti sous une licence gratuite autorisant l'usage commercial et est resté gratuit depuis. Le 9 mai 2012, j'ai étendu la famille à sept graisses avec des obliques ; tous les styles supplémentaires étaient uniquement commerciaux. Cette sortie m'a aussi donné l'occasion de reconstruire Regular, en affinant les courbes, l'approche et le crénage.

Good Times a acquis une grande notoriété grâce à son utilisation dans le logo de la franchise Spider-Man de Marvel Studios de 2017 à 2021, pour Spider-Man: Homecoming, Spider-Man: Far From Home et Spider-Man: No Way Home. Elle est aussi apparue sur l'affiche du film indien de science-fiction 2.0 et, plus récemment, dans le logo de Spider-Man: Brand New Day (2026), où elle servait au sous-titre. Ces projets lui ont donné une visibilité que peu de mes polices ont atteinte.

Le dessin a été mis à jour plusieurs fois pour maintenir sa compatibilité. Le 7 décembre 2021, j'ai corrigé des problèmes de menus de styles et de guillemets inversés, et supprimé des caractères

obsolètes. Le 6 novembre 2024, la version 4.2 a réorganisé les noms des graisses : Book a été renommée Light, Light est devenue Extra-Light, Extra-Light est devenue Thin et Ultra-Light a été renommée Hairline. Je n'ai pas révisé le style Regular en dehors de ces mises à jour documentées.

## Good Timing




J'ai publié Good Timing le 5 juin 2019 pour répondre directement aux demandes de longue date d'un pendant à Good Times avec des minuscules. J'avais résisté à l'ajout de minuscules à Good Times, car elles ne s'accordaient jamais bien avec les capitales d'origine. Good Timing m'a permis de repartir de zéro, en retravaillant le concept pour que majuscules et minuscules puissent coexister sans conflit.

La famille reprenait l'esthétique futuriste de Good Times, mais l'élargissait avec sept graisses et des italiques. Les graisses les plus fortes étaient particulièrement épaisses, permettant aux designers de créer de forts contrastes dans la hiérarchie. J'ai aussi élargi ses possibilités avec la prise en charge du grec et du cyrillique, pour qu'elle puisse servir à d'autres langues que celles utilisant l'alphabet latin. Good Times avait été conçue uniquement pour le titrage et le lettrage ; Good Timing devait fonctionner aussi bien dans ces usages que dans de courts passages de texte en corps plus grands.

Pour rendre la sortie accessible, j'ai proposé la graisse Bold sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial, tandis que tous les autres styles étaient uniquement commerciaux. Je n'ai pas révisé le caractère depuis sa sortie et n'ai connaissance d'aucune utilisation notable. Malgré son jeu de

caractères plus étendu et sa structure de famille élargie, Good Times continue à la dépasser en téléchargements, soulignant combien les suites, en dessin de caractères, ont souvent du mal à éclipser leurs prédécesseurs.

## Goodfish




J'ai publié Goodfish le 24 septembre 2000. Le dessin avait ses racines dans les méthodes de peinture d'enseignes : je suis parti d'une ossature, puis j'ai tracé des traits inclinés et terminé les lettres avec des empattements latins triangulaires. Le résultat était un caractère géométrique de type égyptienne, aux détails acérés et à l'allure légèrement improvisée. La famille comptait quatre styles — Regular, Italic, Bold et Bold Italic — et était destinée au titrage et au lettrage en général. Le nom venait d'un moment à Port Credit, où un ami m'avait montré sa prise du jour en la qualifiant de « real good fish ». La formule m'est restée.

Dès le départ, Goodfish était proposée sous une licence gratuite autorisant l'usage commercial. J'ai apporté de petits affinements au fil des années suivantes, mais la mise à jour la plus importante date du 20 juillet 2012, avec la version 5.001. Elle apportait des tracés vectoriels nettoyés, des dépassements optiques corrects, des accents améliorés, de la nouvelle ponctuation, une approche et un crénage repris, ainsi que l'ajout du crénage par classes. Les métriques verticales étaient aussi corrigées pour s'aligner sur les normes modernes. Après cette mise à niveau, le dessin est resté stable et, en avril 2024, j'ai placé Goodfish dans le domaine public sans autre changement.

Goodfish est restée modérément populaire, probablement grâce à son aspect simple et artisanal. Je l'ai vue circuler au fil des ans, mais je ne peux citer aucune utilisation notable précise. Elle reste pour moi une expérience de transposition des méthodes de peintres d'enseignes dans un format numérique, rendue plus largement accessible par sa longue histoire de licences gratuites.

## Gord




J'ai publié Gord le 16 février 2010, comme police de titrage commerciale. L'idée était de créer un assemblage volontairement brouillon, en combinant des éléments de différentes polices des années 1970. Pour cela, j'ai numérisé des spécimens de Pump, de créations de Churchward, de Bauhaus et de styles similaires de l'époque, puis j'en ai tracé directement les formes en numérique. Je ne cherchais pas l'harmonie ; je voulais au contraire que l'alphabet paraisse irrégulier et disparate, avec une ambiance rétro légèrement chaotique.

Le désalignement vertical des caractères est l'un des traits distinctifs de Gord. Je l'ai introduit délibérément, pour donner à la police un air négligé et mal tenu, sans chercher à la rendre ludique ou bondissante. Cette décision gardait le dessin fidèle à son thème : un assemblage de sources disparates, plutôt qu'une police soignée et unifiée. L'effet ne fonctionne qu'en grands corps, ce qui a toujours été l'usage prévu.

La police n'a pas été remaniée, hormis une mise à jour technique le 4 juin 2021. Celle-ci a supprimé des caractères déconseillés, ajusté les métriques verticales, affiné les contours et élargi la prise en charge

des fractions OpenType. À ma connaissance, Gord n'a été utilisée dans aucun projet marquant, mais elle reste une expérience où j'ai délibérément enfreint les règles habituelles de cohésion en création de caractères.

## Got No Heart



J'ai publié Got No Heart le 19 juillet 1997 pour tenter de retrouver l'aspect du design de l'ère atomique du milieu du siècle. Les lettres s'inspiraient des motifs en forme de haricot du mobilier des années 1950 et des courbes profilées de cette période. Je l'ai produite en deux versions, pleine et en contours, toutes deux disponibles dès le départ sous une licence gratuite autorisant l'usage commercial. Le nom venait d'un vers de la chanson « Watching the Detectives » d'Elvis Costello.

Avec le recul, cette police n'a jamais fonctionné aussi bien que je l'espérais. Plusieurs lettres ne s'accordaient pas avec le thème des formes de haricot, rendant l'ensemble incohérent. Je l'avais destinée au titrage et au lettrage, mais son caractère inégal limitait son attrait, et elle n'a jamais été largement adoptée.

Le 9 mai 2012, j'ai publié une mise à jour importante qui affinait les courbes, remplaçait les caractères accentués, ajoutait de la ponctuation et reprenait l'approche et le crénage. Cela mettait le niveau technique à jour, même si les problèmes structurels de base subsistaient. En août 2020, j'ai placé Got No Heart dans le domaine public sans autre changement. Je n'ai connaissance d'aucune

utilisation dans des projets notables et la considère comme une expérience marquée par des défauts, dans l'adaptation du langage du design du milieu du siècle à un caractère numérique.

## Graffiti Treat



J'ai publié Graffiti Treat le 1er décembre 1997 comme un caractère de titrage et de lettrage à un seul style. Le dessin s'appuyait sur des graffitis que j'avais remarqués sous un pont à Mississauga. Le lettrage était brut et maladroit, mais il m'avait donné l'idée d'une police construite avec des formes déchiquetées et peu conventionnelles, gardant un peu de ce même caractère brut. Le nom venait de Tahitian Treat, une boisson gazeuse de Canada Dry parfois vendue au Canada ; je l'avais transformé en « Graffiti Treat » pour faire un jeu de mots.

Dès le départ, j'ai proposé la police sous une licence gratuite autorisant l'usage commercial. Le 14 novembre 2012, j'ai publié la version 3.001, qui ajoutait des polices de premier plan et d'arrière-plan à superposer pour faciliter les traitements en couleur. C'était la seule mise à jour technique et, en août 2020, j'ai placé Graffiti Treat dans le domaine public sans autre changement.

Ce caractère a toujours été destiné uniquement au titrage et au lettrage. Ses formes excentriques se prêtent mal au texte, mais transmettent bien l'aspect brut et bricolé que je recherchais. Au fil des ans, je l'ai vu utilisé sur des pochettes de jeux vidéo à petit budget et dans les visuels de magasins de vêtements. Au moment où j'écris,

il se classe autour de la 64e place en popularité parmi mes polices sur Dafont, avec une moyenne d'une douzaine de téléchargements par jour.

## Graveblade




J'ai publié Graveblade le 15 janvier 2008 comme un caractère commercial de titrage et de lettrage. Mon objectif était de condenser l'esthétique du heavy metal dans un alphabet fonctionnel, en m'inspirant des logos de groupes classiques de hard rock et de metal comme AC/DC, Iron Maiden et Metallica. Je voulais que le dessin exprime l'agressivité sans tomber dans l'illisibilité que l'on trouve souvent dans les logos de black metal extrême.

Les lettres empruntent à l'écriture gothique leur structure de base et la logique de leurs traits, mais je les ai modifiées pour qu'elles évoquent davantage des lames que des plumes. Les angles déchiquetés suggèrent des éclairs, tandis que les terminaisons aiguisées renforcent le thème des couteaux. Le résultat était un hybride de tradition gothique et d'iconographie heavy metal, volontairement conçu pour paraître percutant et abrasif.

Ce caractère a été créé exclusivement pour le titrage et le lettrage. Je n'ai jamais publié de version gratuite : il a toujours été un produit commercial. Le 4 juin 2021, j'ai apporté une mise à jour technique qui supprimait des caractères obsolètes, corrigeait les guillemets inversés, ajustait les métriques verticales et réglait des incohérences pour assurer la compatibilité entre plateformes.

Graveblade a été l'un de mes dessins de titrage et de lettrage les plus visibles. Elle a été adaptée pour le logo de Pokémon Omega Ruby, et je sais aussi qu'elle est apparue sur des produits dérivés de Jimmy Eat World. Ces utilisations confirmaient que le dessin pouvait passer de la musique au divertissement tout en conservant son identité metal.

## Gravtrac




J'ai publié Gravtrac le 6 janvier 2020, dans la continuité de mes explorations de dessins ultracomprimés. Le projet est né de mon travail précédent sur Galderglynn 1884 pour Jameson Whiskey. J'y avais expérimenté des variations extrêmes de largeur et j'ai repris la même méthode de construction dans Gravtrac. Pour créer les dessins maîtres les plus étroits, j'ai dupliqué les versions les plus larges, redimensionné un ensemble proportionnellement et un autre sans conserver les proportions, puis les ai superposés sur un calque de masque. En comparant les deux, je pouvais ajuster les points à la main jusqu'à ce que la version étroite corresponde aux proportions et à la graisse recherchées.

Gravtrac était conçue comme une égyptienne dont même la largeur normale était inhabituellement étroite. La famille s'est étendue à partir de là à une gamme de graisses et de largeurs, avec des styles comprimés poussant la lisibilité à ses limites. Les obliques avaient une inclinaison réduite dans les versions les plus serrées, car une forte compression rend une italique très inclinée moins efficace. Le dessin a toujours été destiné au titrage et au lettrage, où le gain de place et l'impact visuel passaient avant la lisibilité du texte.

Pour rendre le caractère accessible, j'ai publié le style Compressed Bold sous une licence gratuite autorisant l'usage commercial, tandis que tous les autres styles étaient uniquement commerciaux. La seule révision après sa sortie est arrivée avec la version 1.1 le 6 novembre 2024. Elle corrigeait de petits problèmes vectoriels, renommait Ultra-Light en Thin et réorganisait les noms pour placer la graisse avant la largeur : par exemple, « Compressed Heavy » devenait « Heavy Compressed ».

Je n'ai pas vu Gravtrac utilisée dans des projets notables, mais elle reste pour moi un exercice sur le procédé technique de construction de familles comprimées, et une exploration des limites de l'étroitesse d'une égyptienne avant que son dessin ne cesse de fonctionner.

## Great Escape

ABCDEFabcdef1234

J'ai publié Great Escape le 27 juillet 2010 comme une famille commerciale. Le dessin revenait sur un terrain que j'avais exploré dix ans auparavant avec Pakenham, mais mes compétences s'étaient depuis affinées. Il reposait sur des principes géométriques, même si j'avais adouci les formes par un léger arrondi bombé dans les angles. Cet adoucissement était appliqué à l'œil plutôt qu'au moyen de modules mesurés, donnant au caractère une structure rationnelle sans qu'il paraisse trop rigide.

Great Escape a été développée comme une grande famille de vingt-huit styles, couvrant une gamme de graisses, de largeurs et d'italiques. Je la destinais à la fois au titrage et au lettrage et aux textes courts, où ses formes compactes et ses détails adoucis pouvaient transmettre une certaine autorité tout en restant

accessibles. Le nom n'avait pas de signification particulière : il reflétait la tendance de l'époque à donner aux polices des noms de plusieurs mots, comme Board of Directors ou From the Stars.

J'ai révisé le caractère deux fois après sa sortie. Le 7 décembre 2021, j'ai supprimé des caractères obsolètes, corrigé les guillemets ouvrants inversés, supprimé des ligatures redondantes, abaissé les signes de ponctuation inversés, enrichi la fonction de fractions, optimisé le crénage pour réduire la taille des fichiers et corrigé un bug qui empêchait UltraLight Italic d'apparaître dans les menus de certaines applications. Le 6 novembre 2024, j'ai réorganisé les noms des graisses dans la version 1.3 : Book a été renommée Light, Light est devenue Extra-Light, Extra-Light est devenue Thin et Ultra-Light a été renommée Hairline. Aucune autre révision n'a été faite et je ne l'ai pas vu utilisé dans des projets notables.

## Green Fuz




J'ai publié Green Fuz le 30 mai 1999. Le dessin était influencé par les anciennes bandes dessinées d'horreur et par le logo du groupe The Cramps. Ses lettres dégoulinantes devaient évoquer le style des graphismes classiques de films d'horreur de série B. Le nom venait de la chanson « Green Fuz » des Cramps, ce qui expliquait aussi le seul « z » du titre.

À l'origine, je distribuais Green Fuz sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En avril 2024, je l'ai placée dans le domaine public. Au fil des ans, elle a souvent servi à des créations sur le thème de l'horreur et d'Halloween.

## Groovy Ghosties



J'ai publié Groovy Ghosties le 30 octobre 1997. Le dessin s'appuyait sur des formes de fantômes de dessin animé et devait donner un caractère ludique de titrage et de lettrage. Le nom faisait référence au groupe pop punk The Groovie Ghoulies.

À l'origine, je distribuais Groovy Ghosties sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En août 2020, je l'ai placée dans le domaine public.

## Guanine




J'ai présenté Guanine le 4 juin 2001. Le dessin était influencé par le lettrage d'anciens autobus, datant peut-être des années 1930. Il présentait des lettres grossières et industrielles, avec des traits Art déco. Ce caractère avait quelques ressemblances avec Binner, mais comportait des terminaisons singulières en forme de marteau sur des lettres comme C, G et S. Le nom « Guanine » n'avait pas de lien avec le dessin : je l'avais choisi pour sa sonorité, même s'il désigne aussi un composé présent dans le guano et les écailles de poisson, ainsi que l'une des quatre bases des acides nucléiques.

À l'origine, je distribuais Guanine sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En avril 2024, je l'ai placée dans le domaine public. Ce caractère a été terminé quelques mois avant que je lance Typodermic Fonts en octobre 2001.

## Gulkave




J'ai publié Gulkave le 19 octobre 2012 comme un caractère commercial de titrage et de lettrage. Le dessin s'inspirait des anciens jeux vidéo sur laserdisc et devait évoquer des graphismes à basse résolution. Les lettres semblent construites à partir de pixels, mais elles ont en réalité été dessinées avec plus de sophistication qu'une véritable police matricielle. Pour renforcer l'illusion, j'ai limité les réglages du crénage à des incréments de pixels entiers. La plupart des autres décisions se prenaient à l'œil plutôt que sur des critères techniques, donnant au dessin une allure numérique cohérente sans s'appuyer sur des grilles strictes.

Le nom venait de Gulkave, un shoot-'em-up de 1986 sur SG-1000, développé par Compile et publié par Sega. Je ne cherchais pas à faire directement référence au jeu ; j'avais choisi ce mot parce que sa sonorité convenait à l'ambiance de jeu rétro du caractère. Gulkave a toujours été destinée uniquement au titrage et au lettrage, où ses formes de blocs exagérées pouvaient créer une atmosphère nostalgique inspirée des jeux vidéo.

Ce caractère n'a pas été révisé depuis sa sortie initiale et je ne l'ai pas vu utilisé dans des projets notables. Pour moi, c'était une expérience de design prolongeant des idées que j'avais déjà explorées dans Computechnodigitronic, en particulier la tension entre l'apparence à base de pixels et le dessin vectoriel.

## Gumtuckey




J'ai publié Gumtuckey le 7 février 1999. Le dessin s'appuyait sur mon caractère Vibrocentric, modifié par l'ajout de formes inspirées des reliefs de semelles de bottes aux lettres, pour créer un effet évoquant les chaussures. Le nom venait d'une expression de la vallée de l'Outaouais désignant les bottes en caoutchouc.

À l'origine, je distribuais Gumtuckey sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En août 2020, je l'ai placée dans le domaine public.

## Gunplay




J'ai publié Gunplay le 6 juin 2000 comme un caractère de pochoir inspiré de The Getaway, le film de 1972 avec Steve McQueen et Ali MacGraw. Une version de l'affiche montrait les noms des acteurs composés dans un style de pochoir, et j'ai construit un caractère à partir de rien en extrapolant ces lettres. Gunplay était conçue exclusivement pour le titrage et le lettrage, avec des formes épaisses à l'allure de blocs et des ponts ouverts qui la rendaient efficace dans les grandes compositions.

À la sortie, j'ai proposé les styles Regular et 3D sous une licence gratuite autorisant l'usage commercial. En 2004, j'ai révisé la police pour remplacer des accents, ajouter de la ponctuation et des symboles, et corriger des problèmes d'alignement. Le 4 février 2011,

j'ai étendu la famille en ajoutant deux styles texturés, uniquement commerciaux. La famille se limite toujours à ces styles et aucune autre mise à jour n'a été apportée depuis.

Gunplay s'est montrée populaire au fil des ans, apparaissant souvent dans des projets de design, même si je ne peux citer d'exemples précis. Elle a aussi suscité des commandes de modifications sur mesure avec des ponts plus larges, pour une utilisation avec des fraiseuses à commande numérique, des lasers et des découpeuses plasma. Ces adaptations confirmaient son utilité dans la fabrication physique aussi bien que dans le design numérique.

## Gurkner



J'ai publié Gurkner le 8 janvier 2008 comme un caractère commercial de titrage et de lettrage. Le dessin est né d'une expérience sur des lettres douces et arrondies qui me rappelaient Casper the Friendly Ghost. Cette association a influencé les autres formes, devenues rebondies et proches du dessin animé. J'ai développé deux variations : une version droite avec un alignement conventionnel, et une version plus animée où les lettres rebondissaient au-dessus et au-dessous de la ligne de base.

Pour accentuer l'effet élastique de la version bondissante, j'ai ajouté des ligatures OpenType qui substituaient automatiquement certaines paires de caractères, créant un rythme et un mouvement irréguliers dans le texte. Les deux versions étaient destinées exclusivement au titrage et au lettrage, où leurs formes exagérées pouvaient évoquer un univers ludique ou comique.

Le 25 mai 2021, j'ai publié une mise à jour qui corrigeait les incohérences des contours, supprimait des caractères obsolètes et affinait certains détails. Gurkner n'a pas été révisée depuis et je ne l'ai pas vue utilisée dans des projets notables. Le nom venait d'un gag récurrent dans Late Night with David Letterman, où le réalisateur de l'émission, Hal Gurnee, était présenté pour plaisanter sous le nom de « Hal Gurkner ».

## Gymkhana




J'ai publié Gymkhana le 5 juin 2016 comme une famille sans empattement inspirée de la peinture d'enseignes américaine du XXe siècle, en particulier du lettrage en bâtons des années 1940 et 1950. Au lieu de suivre une géométrie stricte, j'ai dessiné les lettres pour qu'elles semblent tracées à main levée par un peintre d'enseignes expérimenté. Les caractères ronds étaient construits à l'œil plutôt qu'au compas, et la largeur des fûts était ajustée visuellement plutôt que mesurée, donnant au caractère un rythme détendu et accessible.

La famille comprenait six graisses avec des italiques, la prise en charge du grec et du cyrillique et des chiffres elzéviriens optionnels. La plupart des styles étaient commerciaux, mais Gymkhana Light, appelée Book à l'origine, a toujours été disponible sous une licence gratuite. Je la destinais aussi bien au titrage et au lettrage qu'au texte, où ses proportions généreuses et sa géométrie adoucie pouvaient offrir une lecture confortable.

La seule révision date du 7 novembre 2024, avec la version 1.1, lorsque j'ai réorganisé les noms des graisses. Book a été renommée Light, Light est devenue Extra-Light et Extra-Light a été renommée

Thin. Je n'ai pas vu Gymkhana utilisée dans des projets notables, mais elle reste pour moi une interprétation simple du lettrage du milieu du siècle, adaptée en une famille numérique polyvalente.

## Hachimitsu




J'ai publié Hachimitsu le 4 mai 2010 comme un caractère commercial de titrage et de lettrage. Le dessin était influencé par des enseignes de l'ère Showa, aux formes lourdes dans leur partie supérieure, que j'avais vues à Osaka et qui n'existent probablement plus. J'ai construit les lettres avec des épaules larges et des traits épais en haut, se rétrécissant vers des bases étroites aux traits plus fins. Ce déséquilibre donnait au dessin une présence lourde, semblable à celle d'un kaiju, qui me rappelait les affiches de science-fiction des années 1960 et les publicités de films de série B. Le nom, qui signifie « miel » en japonais, devait ancrer le dessin dans son contexte culturel.

Ce caractère a été créé comme un dessin entièrement en capitales pour le titrage et le lettrage, adapté aux titres spectaculaires plutôt qu'au texte. Le 25 mai 2021, j'ai publié une mise à jour technique qui ajoutait des symboles prime, supprimait des caractères obsolètes, remplaçait les guillemets inversés, ajustait la chasse des points de suspension, enrichissait la fonction OpenType de fractions et affinait les contours pour plus de cohérence. Je ne l'ai pas révisé depuis et ne l'ai pas vu utilisé dans des projets notables.

## Hackensack




J'ai publié Hackensack le 25 juin 2010 comme un caractère commercial de titrage et de lettrage. Le projet a commencé par une commande d'Apple, qui voulait une égyptienne étroite pour son application iOS Game Center. Le dessin était influencé par des modèles compacts de Clarendon, avec des terminaisons en boule et des empattements solides, mais j'ai simplifié les détails pour garder une bonne lisibilité sur les petits écrans de téléphone. J'ai aussi ajouté des chiffres elzéviriens comme fonction OpenType et étendu le jeu de caractères au cyrillique et au vietnamien.

Apple a finalement choisi une autre égyptienne pour l'application, si bien que Hackensack n'a jamais été utilisée dans son interface. Je l'ai publiée commercialement en une seule graisse, sans italiques. La seule mise à jour date du 1er mai 2015, quand j'ai ajusté les métriques verticales pour améliorer l'interlignage. Je ne l'ai pas vue utilisée dans des projets notables.

## Hamma Mamma Jamma




J'ai présenté Hamma Mamma Jamma le 28 janvier 1998. Le dessin était influencé par les styles de titrage et de lettrage des années 1970, en particulier ceux des graphismes associés à la culture des vans. J'en avais fait une variation condensée et droite de mon caractère

Husky Stash, publié le même jour. Le nom venait d'un euphémisme popularisé par la chanson de Carl Carlton « She's a Bad Mama Jama », sortie en 1981.

À l'origine, je distribuais Hamma Mamma Jamma sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En août 2020, je l'ai placée dans le domaine public.

## Hawkeye



J'ai publié Hawkeye le 4 décembre 1997. Ce caractère était inspiré de graffitis de grande taille que j'avais vus à Toronto. Le dessin utilisait une construction modulaire et comportait des couches séparées pour l'avant et l'arrière afin de permettre des effets de couleur. Contrairement aux véritables graffitis, généralement libres et organiques, Hawkeye avait une structure plus rigide et technique. Le nom venait du personnage Hawkeye dans la série télévisée M*A*S*H*.

À l'origine, je distribuais Hawkeye sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En août 2020, je l'ai placée dans le domaine public.

## Hayate




J'ai publié Hayate le 23 janvier 2007 comme un caractère commercial de titrage et de lettrage. Elle avait été commandée pour un jeu vidéo sur la guerre aérienne dans le Pacifique pendant la Seconde Guerre mondiale, même si le dessin lui-même n'avait aucun lien direct avec cette période. Je me suis appuyé sur la texture et la résilience du bambou tranché pour donner aux lettres des épaules larges aux traits épais et des bases étroites aux traits fins. Le résultat était un dessin en petites capitales à l'influence pseudo-japonaise, filtrée par un style industriel du milieu du XXe siècle plutôt que par des modèles historiques authentiques. Le nom venait de « Hayate », le nom de code du chasseur Mitsubishi A6M Zero de la Marine impériale japonaise pendant la guerre.

Le 19 juillet 2010, j'ai publié une révision pour ajuster les métriques verticales. Plus tard, le 18 juin 2021, j'ai apporté une mise à jour technique plus importante, qui supprimait des caractères obsolètes, éliminait des ligatures redondantes, affinait les contours et ajustait de nouveau les métriques verticales pour une meilleure compatibilité entre navigateurs. En dehors de ces changements, le caractère lui-même est resté stable.

En 2025, j'ai décidé de repositionner le marketing de Hayate. Le thème d'origine de guerre aérienne dans les visuels promotionnels limitait les usages qu'on lui imaginait et me semblait inutilement lié à l'histoire militaire. Comme le dessin lui-même n'avait aucune base authentique dans la Seconde Guerre mondiale, je l'ai présenté comme un caractère d'aventure en plein air. Ce repositionnement ne changeait pas la police elle-même, seulement sa présentation. Je ne l'ai pas vue utilisée dans des projets notables.

## Headlight




J’ai publié Headlight le 1er novembre 2007 comme une police commerciale sans empattement aux formes arrondies. Le dessin associait des courbes superelliptiques à des traits humanistes et à des ornements évoquant une plume ovale. Même si l’on y retrouvait une légère influence de Template Gothic de Barry Deck, en particulier dans la modulation des traits, ce lien était indirect. Je voulais que les lettres paraissent plus accueillantes et moins techniques que celles de polices géométriques arrondies comme Arial Rounded, tout en fonctionnant aussi bien dans le texte qu’en titrage et en lettrage.

La famille a commencé avec cinq graisses, puis s’est étendue le 16 août 2009, lorsque j’ai ajouté des italiques. Cette mise à jour ajustait aussi les métriques verticales et introduisait des symboles manquants comme le pied-de-mouche et le signe de section. Au fil des ans, j’ai encore affiné le dessin. Le 25 juin 2021, j’ai supprimé des caractères obsolètes, éliminé des ligatures superflues, corrigé des erreurs de courbes et facilité l’accès au « a » italique alternatif au moyen du jeu stylistique 1 (Stylistic Set 1) dans des applications comme InDesign. Le 8 novembre 2024, j’ai réorganisé les noms dans la version 1.4 : Book est devenue Light et Light a été renommée Extra-Light, pour clarifier la hiérarchie des graisses.

Headlight n’a jamais été publiée en version gratuite et je ne l’ai pas vue utilisée dans des projets notables. Elle reste l’une de mes polices sans empattement arrondies qui associent influence humaniste et géométrie adoucie d’une manière qui ne ressemble directement à aucun de mes autres dessins.

## Heavy Heap




J'ai publié Heavy Heap le 12 décembre 1997 comme une police de titrage et de lettrage. L'idée venait du logo Hot Wheels, dont j'avais essayé de retrouver l'allure dans un style psychédélique. Cette première version n'était pas très bonne : c'était une police en petites capitales aux contours grossiers, avec un Q à queue de flammes que j'ai vite regretté. Elle a tout de même été utilisée et, en 2005, j'ai réalisé une version sur mesure pour Roxio Inc., même si elle était presque identique à l'originale.

Vers le milieu des années 2010, j'ai décidé de prendre le concept au sérieux et de le reconstruire à partir de zéro. J'ai approfondi l'esthétique Hot Wheels et d'autres exemples de la culture kustom des hot rods des années 1960, en les prenant davantage comme une inspiration que comme un modèle direct. Ma méthode était traditionnelle : croquis au crayon, numérisation et affinage par des cycles répétés de dessin et de numérisation, puis tracé vectoriel et ajustements pour améliorer la fluidité. J'ai développé les graisses plus légères avec la même technique, ce qui m'a permis d'interpoler la famille.

Le 25 février 2022, j'ai publié une mise à jour majeure. J'ai remplacé les guillemets ouvrants inversés, supprimé des caractères obsolètes et étendu le jeu de caractères avec davantage de symboles et de ponctuation. La fonction OpenType de fractions a été améliorée pour accepter des numérateurs et des dénominateurs plus longs. Le style normal reste gratuit pour l'usage commercial sous la même licence pour applications de bureau qu'à sa sortie initiale, tandis que les nouveaux styles sont vendus commercialement.

Avec le recul, l'original était plutôt un hommage au logo Hot Wheels, tandis que la refonte s'en inspire plus librement. Elle ne cherche plus à imiter fidèlement le logo, mais à saisir l'esprit de la culture kustom des hot rods des années 1960. Le nom vient de deux modèles Hot Wheels : Heavy Chevy et Hot Heap. Je n'ai pas vu Heavy Heap dans des utilisations notables, même si elle apparaît de temps en temps dans des travaux sur mesure.

## Hedgerow




J'ai publié Hedgerow le 28 septembre 2008 comme une police de titrage et de lettrage. Le déclic venait des lettres imbriquées dans les notes du livret de Led Zeppelin IV. Je ne voulais pas les copier directement, alors je me suis tourné vers la calligraphie Arts & Crafts et Art nouveau pour trouver des pistes plus larges. Le nom vient d'un vers de « Stairway to Heaven », qui la rattachait à la référence d'origine. Bien qu'elle ait été conçue pour le titrage et le lettrage, j'ai constaté qu'elle pouvait aussi fonctionner dans des paragraphes, à condition de ne pas l'utiliser trop petite.

Ma méthode était inhabituelle. J'ai d'abord construit des formes polygonales approximatives et terminé une version rudimentaire de la police avec des accents, du crénage et des ligatures. J'ai ensuite rendu tous les caractères dans Photoshop, en utilisant une chaîne d'effets — flou gaussien, réglages des niveaux, masque flou, nuages par différence et grain de pellicule au moyen d'une application appelée Exposure — pour produire un effet d'encre qui bave. Après cela, j'ai vectorisé automatiquement les résultats, les ai nettoyés, mis à l'échelle et alignés sur la police rudimentaire. Cela donnait aux lettres une allure texturée évoquant le tracé à la plume.

Le 12 mai 2021, j'ai apporté une mise à jour de maintenance à Hedgerow. J'ai affiné les contours, corrigé des erreurs de courbes, mis à jour les variantes stylistiques pour une meilleure prise en charge par les logiciels, supprimé des caractères obsolètes et légèrement ajusté les métriques verticales. Hedgerow était payante dès le départ et je ne l'ai jamais rencontrée en usage. Elle reste pour moi un exercice d'adaptation de l'imagerie du rock classique à une forme calligraphique.

## Hello Larry



J'ai publié Hello Larry le 30 novembre 1997. Le dessin était influencé par l'esthétique de l'époque de l'an 2000 et avait été développé sans référence directe. Il associait des formes inspirées du graffiti à une structure sans contreformes, avec des formes décoratives d'« yeux » à l'intérieur de certaines lettres. Je l'ai d'abord construit comme une police matricielle, puis j'ai vectorisé automatiquement les contours et les ai inclinés, ce qui a produit quelques irrégularités liées au procédé. Le nom venait de la sitcom télévisée Hello Larry, dont je me souvenais depuis l'enfance, même si elle n'avait aucun lien avec le dessin lui-même.

À l'origine, je distribuais Hello Larry sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En août 2020, je l'ai placée dans le domaine public.

## Hemi Head




J'ai lancé Hemi Head le 16 mars 1998 comme une police de titrage et de lettrage. L'idée venait de mon intérêt pour les muscle cars américaines classiques, en particulier les modèles Dodge des années 1960 et 1970. La première version était un style unique appelé Hemi Head 426, d'après le moteur Chrysler Hemi. Elle n'existait qu'en italique, à l'image du logotype Dodge, toujours en italique. Je l'ai publiée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial, en espérant qu'elle plairait aux passionnés de voitures. Le dessin s'inspirait du lettrage aux formes assez carrées utilisé par Dodge entre 1964 et 1993 ; Dodge Trucks employait une variation plus étroite du même style.

Cette première version a été adoptée bien plus largement que je ne l'avais prévu, surtout sur les emballages de produits et dans la culture des muscle cars. Encouragé par cet accueil, j'ai étendu la famille en février 2011, en ajoutant plusieurs graisses et des styles droits pour accompagner les italiques. J'ai dessiné une Bold Italic très proche du style 426 d'origine et gardé cette graisse gratuite sous la même licence, en la traitant comme la continuation directe de la première version. La famille complète est passée à huit graisses avec les italiques correspondantes.

La mise à jour publiée le 6 février 2026 représente une reconstruction presque totale plutôt qu'une simple extension. Les versions précédentes étaient interpolées en mélangeant les extrêmes ; celle-ci a été reconstruite à partir de trois dessins maîtres — Hairline, une nouvelle Regular et Heavy — permettant aux distorsions des styles plus gras de s'atténuer naturellement jusqu'à une Regular parfaitement uniforme. Cela améliore nettement les

graisses intermédiaires, réduit l'encombrement dans les angles et convient mieux à la structure carrée et industrielle du dessin. Une graisse Semi-Bold a été ajoutée, le crénage a été amélioré et Hairline a été soigneusement affinée pour que l'épaisseur des traits reste constante même à l'échelle d'un panneau d'affichage. Les italiques ont aussi été rééquilibrées, avec une correction de l'épaisseur des traits diagonaux et une inclinaison légèrement réduite, de 12° à 11,3°, pour plus de clarté à l'écran.

La prise en charge des langues s'est considérablement étendue. La couverture de l'alphabet latin comprend désormais le vietnamien et d'autres langues, avec l'ajout du grec et du cyrillique. Les métriques verticales ont été modernisées, des accents combinants et des points d'ancrage sont inclus, les guillemets ont été corrigés pour un comportement typographique approprié tout en conservant un guillemet inversé comme variante, et le jeu de symboles monétaires a été mis à jour pour inclure de nouveaux symboles. La licence gratuite pour applications de bureau, limitée à l'origine à Bold Italic, comprend maintenant aussi Bold.

En novembre 2024, j'ai également réorganisé les noms des graisses : Book est devenue Light, Light a été renommée Extra-Light, Extra-Light est devenue Thin et Ultra-Light a été renommée Hairline. En cours de route, les formes des lettres ont aussi été utilisées dans une police publiée auparavant, Vipnagorgialla. Hemi Head reste une famille de titrage et de lettrage ancrée dans l'influence automobile, mais elle est passée d'une seule italique à un système multilingue soigneusement reconstruit, tout en gardant gratuite une partie de sa lignée.

# Heroid




J'ai publié Heroid le 5 octobre 2005 comme une police payante de titrage et de lettrage. Le but était de retrouver une allure de bande dessinée, ce que j'avais déjà essayé avec Mufferaw et Gargle sans jamais être satisfait. Pour Heroid, j'ai courbé les tracés vectoriels afin de donner aux lettres une qualité évoquant la plume, plus proche du lettrage encré que je voyais dans les bandes dessinées Marvel et DC des années 1970. Je n'imitais aucun lettreur en particulier ; cette époque me servait de guide général.

La famille a commencé avec des graisses normale et grasse. J'ai aussi ajouté des capitales alternatives pour rompre la répétition et créer l'irrégularité que l'on attend d'un lettrage à la main. J'ai toujours trouvé qu'elle fonctionnait mieux pour le texte de style bande dessinée que mes essais précédents.

Le 18 juin 2021, j'ai mis à jour Heroid. J'ai supprimé des caractères obsolètes, corrigé les guillemets inversés et quelques erreurs de courbes. J'ai aussi ajusté quelques points de Bézier pour équilibrer des formes qui m'avaient toujours paru légèrement bancales, même si ces retouches sont si subtiles qu'elles sont probablement passées inaperçues.

À ma connaissance, Heroid n'a pas été utilisée dans des bandes dessinées publiées, mais j'y vois toujours une tentative plus réussie de retrouver l'esthétique de la bande dessinée que ses prédécesseurs.

## Highway to Heck




J'ai publié Highway to Heck le 6 mars 1998. Le dessin dérivait de mon caractère Blue Highway. J'ai appliqué une texture d'asphalte dans Photoshop, puis l'ai vectorisée automatiquement pour créer un effet craquelé. Comme la texture et les réglages de vectorisation ne pouvaient pas être reproduits exactement, les mises à jour suivantes, comme l'ajout d'accents et l'extension du jeu de caractères, ont nécessité des ajustements vectoriels manuels.

À l'origine, je distribuais Highway to Heck sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En novembre 2022, je l'ai placée dans le domaine public.

## Hit




J'ai publié Hit le 17 juin 2008 comme une police payante de titrage et de lettrage. Le dessin a commencé par la numérisation d'une ancienne police allemande d'écriture cursive aux lettres non reliées, beaucoup plus fine que ce que j'envisageais. Je m'en suis servi comme d'un guide assez libre, puis j'ai construit des formes polygonales plus épaisses. Cette construction polygonale était volontaire, destinée à créer une qualité déchiquetée et texturée.

Pour obtenir un effet d'encre, j'ai utilisé la même technique Photoshop que pour Hedgerow auparavant. Le procédé créait une texture d'encre qui bave, que j'ai ensuite vectorisée automatiquement

et affinée en contours vectoriels. J'ai donné au dessin une légère inclinaison pour renforcer son impression de mouvement. Le résultat était une police de titrage et de lettrage aux bords rugueux et encrés, à l'allure délibérément irrégulière.

En novembre 2024, j'ai publié la version 1.2 de Hit. Cette mise à jour corrigeait plusieurs problèmes de rendu, améliorant l'affichage de certains caractères comme le c minuscule, le e avec ogonek, le H barré et le symbole du dong vietnamien. Ces retouches assuraient un fonctionnement plus fluide dans les différentes applications.

Hit n'a jamais été largement adoptée et je ne l'ai pas vue utilisée dans des travaux publiés. Pour moi, c'était une expérience sur la texture, moins axée sur l'utilité que sur l'exploration des limites d'une esthétique rugueuse et encrée dans un caractère numérique.

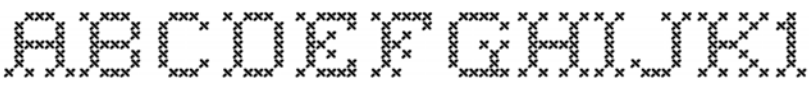
## Holy Smokes




J'ai publié Holy Smoked le 1er septembre 1999. Le dessin a été créé dans Illustrator avec un outil pinceau personnalisé et une tablette, donnant des lettres en forme de cigarettes courbées. Elle était destinée à être une police expérimentale de titrage et de lettrage. L'approche était proche dans l'esprit de celle de mon caractère Burnstown Dam, les deux reposant sur des méthodes de construction peu conventionnelles et fantaisistes.

À l'origine, je distribuais Holy Smoked sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En août 2020, je l'ai placée dans le domaine public.

## Home Sweet Home & Heart Sweet Heart



J'ai publié Home Sweet Home le 27 octobre 1997. Le dessin s'inspirait du lettrage au point de croix des marquoirs traditionnels. En 2004, j'ai ajouté une variante appelée Heart Sweet Heart, qui incorporait des motifs de cœurs. La construction suivait la même logique de grille que les polices pixelisées, où les lettres sont construites dans des limites strictes de résolution.

À l'origine, je distribuais les deux polices sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En novembre 2022, je les ai placées dans le domaine public.

## Honfleur



J'ai publié Honfleur le 11 mai 2010 comme une police payante, entièrement en capitales, pour le titrage et le lettrage. Le dessin venait d'une affiche de 1938 pour le parfum Vega de Guerlain ; son lettrage m'attirait et je voulais retrouver la même atmosphère sous forme numérique. Les lettres larges de Honfleur reprennent les proportions de cette publicité, lui donnant l'allure d'un emballage de luxe ancien. Je lui ai donné le nom de la commune du nord-ouest de la France, surtout parce que j'aimais la sonorité du mot, plutôt que pour un lien direct avec le dessin.

Le 25 mai 2021, j'ai apporté une mise à jour de maintenance, supprimant des caractères obsolètes, ajoutant des symboles prime et corrigeant les guillemets inversés. Il n'y a pas eu de retouches stylistiques en dehors de ces corrections techniques.

Le 5 mai 2026, Honfleur a fait l'objet d'une révision complète. Le caractère a été étendu en une famille complète de huit graisses avec les italiques correspondantes, et des minuscules ont été ajoutées. De nombreux glyphes ont été redessinés ou affinés pour plus de cohérence, tandis que l'approche et le crénage ont été entièrement reconstruits. Les accents ont été redessinés pour mieux s'harmoniser avec les lettres, la ponctuation a été mise à jour et les symboles monétaires ont été enrichis. La prise en charge des langues utilisant l'alphabet latin a été étendue, avec notamment l'ajout du ß allemand en capitale. Les métriques verticales ont aussi été ajustées pour une meilleure compatibilité entre plateformes.

Je vois toujours Honfleur comme un exercice de transformation d'un seul exemple de lettrage historique en un caractère, même si elle est depuis devenue un système plus complet et plus souple.

## Hooked Up 101




J'ai publié Hooked Up 101 le 9 novembre 1998. Le dessin présentait des angles vifs et rectangulaires et une inclinaison vers l'avant. L'inspiration du caractère et le sens de son nom ne me sont plus clairs aujourd'hui.

À l'origine, je distribuais Hooked Up 101 sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En novembre 2022, je l'ai placée dans le domaine public.

# Horsepower




J'ai publié Horsepower le 14 octobre 1996 comme une police de titrage et de lettrage. C'était une variation de mon dessin Induction, plus ancien ; les deux s'inspiraient du New Alphabet de Wim Crouwel, créé en 1967. New Alphabet avait éliminé les diagonales et les courbes au profit de traits horizontaux et verticaux, reflétant les limites des technologies d'affichage de l'époque. Induction adoucissait légèrement cette approche et, avec Horsepower, j'ai essayé de la rendre encore plus accessible en réduisant la largeur, en utilisant des formes de lettres plus conventionnelles et en ajoutant des minuscules. Le nom renvoyait à des idées de vitesse et de technologie plutôt qu'à un sujet précis.

Le 20 juillet 2021, j'ai publié une mise à jour. J'ai corrigé des incohérences, révisé le crénage et les accents, étendu la prise en charge des langues et amélioré les fractions. J'ai aussi augmenté la taille des caractères de 13 pour cent pour résoudre un problème de compatibilité entre navigateurs ; c'était une correction technique plutôt qu'une retouche stylistique.

Horsepower n'a pas connu d'utilisation notable dans des travaux publiés, mais elle est restée une expérience visant à équilibrer l'esthétique du futurisme typographique des années 1960 avec des lettres plus pratiques. En novembre 2022, je l'ai placée dans le domaine public.

## Hoverunit




J'ai publié Hoverunit le 17 avril 2008 comme une police payante de titrage et de lettrage. Le dessin s'appuyait sur les polices de reconnaissance de caractères à encre magnétique des années 1960, même si j'ai appliqué aux traits une logique d'esthétique techno plus contemporaine pour lui donner une allure actuelle. Mon but était de garder l'esthétique informatique rétro tout en améliorant la lisibilité par rapport aux dessins MICR d'origine.

Le nom venait de mon travail sur le jeu Quarantine pour DOS et PlayStation. Dans l'univers dystopique du jeu, les véhicules urbains avaient leurs roues remplacées par de gros blocs de métal, que j'appelais des « hoverunits ». J'ai emprunté ce terme pour le caractère parce qu'il portait la même tonalité futuriste que je voulais que les lettres évoquent.

En 2021, j'ai publié une mise à jour de maintenance. J'ai supprimé des éléments obsolètes et corrigé quelques problèmes techniques, sans apporter de retouches stylistiques. Hoverunit n'est pas apparue dans des utilisations notables, même si je la vois toujours comme une expérience visant à relier un style historique précis à une forme numérique plus utilisable.

## Hurontario



J'ai publié Hurontario le 24 août 1999. Le dessin était une expérience de création d'un style d'écriture cursive construit, aux lettres reliées. Je lui ai donné le nom d'une rue proche de chez moi à Mississauga. C'était l'une des premières polices que j'ai retirées du site Larabie Fonts en raison de sa qualité et de sa facilité d'utilisation limitées.

À l'origine, je distribuais Hurontario sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En août 2020, je l'ai placée dans le domaine public.

## Hurry Up




J'ai publié Hurry Up le 20 septembre 1998 comme une police de titrage et de lettrage. L'idée venait du livre Great Thumbprint Drawing Book d'Ed Emberley, paru en 1977. Même si le livre portait sur l'art des empreintes de pouce, son lettrage avait un style décontracté de dessin animé que je voulais retrouver. J'ai numérisé des exemples, les ai tracés et me suis servi de ces formes comme base du dessin. Le résultat avait une allure libre, dessinée à la main, qui empruntait à l'esprit des illustrations pédagogiques pour enfants plutôt qu'à celui de caractères soignés.

Hurry Up a été publiée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. Au fil des ans, je l'ai vue apparaître ici et là, sans jamais trouver d'utilisations particulièrement notables. En avril 2024, je l'ai placée dans le domaine public.

## Husky Stash



J'ai publié Husky Stash le 28 janvier 1998 comme une police de titrage et de lettrage. Je voulais retrouver le langage visuel des graphismes de la culture des vans des années 1970, alors j'ai expérimenté une construction modulaire et des paraphes surdimensionnés. Le résultat était un dessin lourd dans sa partie inférieure, avec des paraphes si grands qu'ils entraient souvent en collision avec les descendantes. Avec le recul, cette modularité paraît mécanique, comme si les éléments avaient été copiés et collés plutôt que façonnés avec soin.

Malgré ces défauts, Husky Stash a connu plus de succès que je ne l'attendais. Elle a été utilisée sur des hauts, des pochettes d'albums et même dans des émissions de télévision. Un exemple dont je me souviens est la pochette de Free All Angels du groupe Ash. Je pense que certains la prenaient pour la reprise d'un véritable caractère des années 1970 plutôt que pour une création récente. Vers l'an 2000, elle s'inscrivait dans une vague de réinterprétations d'esthétiques anciennes, comme les vêtements de style conquête spatiale et les graphismes inspirés de l'univers lounge.

À sa sortie, Husky Stash était proposée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En août 2020, je l'ai placée dans le domaine public avec d'autres anciennes polices gratuites. Même si le dessin ne me satisfaisait pas, son accueil montrait que des imperfections et une esthétique affirmée pouvaient tout de même trouver un écho à un moment culturel particulier.

## Huxtable




J'ai publié Huxtable le 11 septembre 2004. Je voulais créer une égyptienne décontractée, à l'allure dessinée à la main. Le dessin s'appuyait sur les formes d'un caractère de machine à écrire IBM Selectric, peut-être Prestige Elite. J'ai numérisé les caractères de la machine à écrire pour m'en servir comme modèles, puis les ai redessinés avec une tablette pour adoucir leur aspect mécanique et leur donner une allure plus organique. Le nom faisait référence à la famille Huxtable de The Cosby Show.

À l'origine, je distribuais Huxtable sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En avril 2024, je l'ai placée dans le domaine public.

## Hybrea




J'ai publié Hybrea le 6 juin 2006 comme une famille payante. Mon objectif était de refléter le langage du design industriel et automobile du milieu des années 2000, une époque où les caractères s'éloignaient du minimalisme strict tout en expérimentant encore des découpes et des courbes inhabituelles. Hybrea associait des courbes douces à des angles fermes, en cherchant un équilibre entre précision technologique et contours humanisés.

La famille comprenait une gamme de graisses de Thin à Black, chacune avec ses italiques, et un seul style alternatif appelé Dirty, qui ressemblait à un lettrage de la graisse Heavy réalisé au pochoir et à la bombe. Même si je l'ai testée dans le texte, Hybrea fonctionnait mieux dans la signalétique et les paragraphes composés en grands corps que pour une lecture prolongée.

Dans les années 2010, j'ai étendu la famille avec des graisses supplémentaires, en affinant les détails pour garder une cohérence, sans redessiner les formes de base. En mai 2021, j'ai mis à jour Hybrea pour corriger des problèmes techniques et supprimer des caractères obsolètes. En juillet 2022, j'ai ajouté des styles italiques pour toute la gamme de graisses et inclus davantage de symboles monétaires. Un an plus tard, en novembre 2024, j'ai normalisé les noms des graisses : Ultra-Light est devenue Thin, Fat a été renommée Black et Ultra-Black est devenue Extra-Bold. En décembre 2024, j'ai corrigé le symbole de l'euro dans les graisses plus fortes et ajusté les métriques verticales pour éviter que les caractères soient rognés dans certaines applications.

Je n'ai pas vu Hybrea utilisée dans des travaux publiés. Pour moi, elle représente un moment particulier du dessin de caractères où l'influence industrielle et la géométrie adoucie se croisaient.

## Hydrogen Whiskey



J'ai publié Hydrogen Whiskey le 28 octobre 1997 comme une police gratuite de titrage et de lettrage. Le dessin reposait sur des lettres larges en forme de capsules, qui évoquaient l'esthétique de la science-fiction des années 1960. Parmi mes influences figuraient les polices MICR, Westminster, Data '70 et même le symbole de pilule sur la veste de Kaneda dans Akira. Les capsules avaient une allure futuriste que je voulais retrouver, et ce dessin était l'un de mes premiers essais dans cette direction.

Le procédé a commencé par une police pixelisée. Je l'ai floutée dans Photoshop pour lisser les bords, puis j'ai vectorisé automatiquement les formes et les ai nettoyées. Dans les années 2010, j'ai resserré les tracés vectoriels pour obtenir des contours plus équilibrés. Le dessin est resté exclusivement une police de titrage et de lettrage ; je ne l'ai jamais destiné au texte.

Le 20 juillet 2021, j'ai mis à jour la police avec de petits ajustements, corrigeant des problèmes techniques mineurs. Puis, en avril 2024, je l'ai placée dans le domaine public avec d'autres anciennes polices gratuites. Hydrogen Whiskey n'a jamais connu d'utilisation notable, mais elle témoigne de mes premières explorations de lettres inspirées des capsules.

## Icicle Country




J'ai publié Icicle Country le 27 octobre 1997 comme une police gratuite de titrage et de lettrage. C'était une expérience visant à donner un thème hivernal à Impact. La première version utilisait un effet de perspective qui rendait chaque caractère plus large en bas et plus étroit en haut, donnant aux lettres une allure triangulaire et les rendant difficiles à utiliser. J'ai remplacé cette version par Icicle Country 2, qui abandonnait le traitement en perspective au profit de formes polygonales rigides.

La deuxième version gardait l'allure gelée et déchiquetée, mais alignait tout sur une grille stricte. Cette décision la faisait paraître trop raide et mécanique, et elle n'a jamais trouvé beaucoup d'utilité pratique. Je ne l'ai pas vue dans des utilisations notables et elle est restée l'une de mes expériences les moins réussies.

En août 2020, j'ai placé Icicle Country 2 dans le domaine public avec d'autres anciennes polices gratuites. Pour moi, ce dessin rappelle qu'un effet qui semble ingénieux en théorie peut vite devenir une limitation en pratique.

## Idle Race




J'ai publié Idle Race le 2 avril 2024 comme une police payante de titrage et de lettrage. L'idée était de retrouver l'allure du lettrage des années 1960 inspiré des caractères MICR, mais avec des formes plus

douces et plus ludiques qui suggéraient l'optimisme de l'époque. Je pensais aussi à la mode de Carnaby Street et à la façon dont précision géométrique et esthétique détendue et arrondie pouvaient se rejoindre dans un même dessin. Je lui ai donné le nom du groupe britannique de pop psychédélique The Idle Race, qui me semblait convenir à une police ancrée dans les références culturelles des années 1960.

J'ai dessiné le caractère directement dans FontLab. Au lieu des poignées de Bézier classiques, j'ai utilisé les angles intelligents (« smart corners »), qui me permettaient d'attribuer un rayon à chaque angle et d'ajuster globalement la tension des courbes. Ce système était peu commode à utiliser, mais produisait des courbes cohérentes qui étaient converties en contours de Bézier standard à l'exportation. La méthode donnait à Idle Race ses formes grasses et adoucies tout en gardant une géométrie précise.

Je l'ai conçue exclusivement pour le titrage et le lettrage ; elle n'était pas destinée au texte. Depuis sa sortie, je ne l'ai pas vue utilisée dans des travaux notables et je n'ai apporté aucune mise à jour ni retouche.

## Induction




J'ai publié Induction le 28 mai 1996, comme police de titrage gratuite. Son dessin était influencé par le lettrage de la pochette de Substance, la compilation de New Order de 1988. À l'époque, je n'avais pas vu New Alphabet de Wim Crouwel, mais j'ai compris plus tard qu'Induction partageait certaines de ses idées : des lettres réduites à des traits horizontaux et verticaux, dépouillées de courbes et de

diagonales, avec cette impression que la technologie dicte la forme. Là où New Alphabet était délibérément radicale et souvent illisible, j'ai un peu adouci l'approche pour qu'Induction reste utilisable tout en conservant cette qualité austère et mécanique.

Le 20 juillet 2021, j'ai publié une importante mise à jour. J'ai ajusté les métriques verticales pour améliorer la compatibilité entre navigateurs, en réduisant légèrement la taille des caractères au passage. Les variantes de lettres ont été transférées dans les fonctions OpenType Stylistic Alternates et Stylistic Sets #1 et #2. J'ai entièrement refait l'espacement et le crénage, redessiné plusieurs caractères et étendu la fonction de fractions pour accepter de très longs numérateurs et dénominateurs. J'ai ajouté les guillemets ouvrants inversés aux emplacements Unicode 201B et 201F, les signes prime aux emplacements 2032 et 2033, ainsi que de nombreux symboles monétaires supplémentaires. J'ai élargi la couverture linguistique, redessiné les signes diacritiques, introduit des accents combinatoires et remonté le point et la virgule jusqu'à la ligne de base, sauf lorsqu'ils sont associés à « ! » et « ? ».

En novembre 2022, j'ai placé Induction dans le domaine public avec un lot plus vaste d'anciennes polices gratuites. Elle n'a pas connu d'utilisation marquante, mais elle reste pour moi le témoignage d'une tentative de concilier des influences historiques avec ma propre interprétation de la contrainte technologique.

## Inflammable Age




J'ai publié Inflammable Age le 15 septembre 1997 comme une police gratuite de titrage et de lettrage. Le dessin reposait sur des angles octogonaux, lui donnant une allure plus agressive que mon ancien caractère Droid, même si les deux ont finalement paru très semblables en pratique. Le nom était d'abord « Inflammable », mais j'ai ajouté « Age » pour l'adoucir et éviter de rendre la référence trop crue.

Le 20 juillet 2021, j'ai publié une mise à jour majeure. J'ai ajusté les métriques verticales pour améliorer la compatibilité entre navigateurs, en augmentant la taille des caractères de près de 8 pour cent. J'ai remplacé toute l'approche et tout le crénage, redessiné plusieurs caractères et légèrement ajusté l'épaisseur des traits. J'ai aussi étendu la prise en charge des langues, ajouté des accents combinants, des ordinaux numériques et un ensemble plus large de symboles mathématiques. La fonction OpenType de fractions a été mise à jour pour traiter des numérateurs et des dénominateurs très longs. Ces changements mettaient la police en conformité avec des normes techniques plus modernes.

Je n'ai jamais vu Inflammable Age utilisée dans des projets notables et je l'ai toujours destinée uniquement au titrage et au lettrage. En avril 2024, je l'ai placée dans le domaine public au sein d'un lot plus large d'anciennes polices gratuites.

# Injekuta




J'ai publié Injekuta le 12 juillet 2007 comme une police payante de titrage et de lettrage. Le dessin était influencé par l'allure élégante du lettrage des emblèmes automobiles, avec des proportions comprimées et des courbes nettes qui devaient évoquer la façon dont ces emblèmes étaient façonnés en métal. Je lui ai donné un nom tiré de la transcription japonaise en katakana du mot « injector », qui reflétait mon intérêt naissant pour le lettrage japonais. La version d'origine comprenait un jeu de caractères katakana, mais ma compréhension de la typographie japonaise était alors limitée et les résultats étaient faibles.

Le 20 juillet 2021, j'ai publié une mise à jour. J'ai remplacé les guillemets ouvrants inversés, parfois appelés « painter's quotes », par des guillemets corrects, même si les originaux restent accessibles sous Unicode 201B et 201F. J'ai corrigé une incohérence entre les chasses des caractères espace et espace insécable et supprimé des caractères dépréciés et obsolètes comme le L avec point et le E avec brève. Le jeu de katakana a été retiré, des points de suspension étroits ont été ajoutés et les métriques verticales ont été ajustées pour améliorer la compatibilité entre navigateurs, ce qui augmentait la taille globale des caractères d'environ 10 pour cent. J'ai aussi amélioré les ogoneks et redessiné le H barré.

Injekuta n'a jamais trouvé beaucoup d'usages et les ventes sont restées faibles. En novembre 2022, je l'ai placée dans le domaine public. Pour moi, elle rappelait que les expériences de style et d'influences entre cultures ne donnent pas toujours un attrait durable.

# Inklea



J’ai publié Inklea le 1er février 2010, comme police de titrage payante, entièrement en majuscules. L’idée est née d’un projet familial : ma cousine avait besoin de lettres en appliqué pour des serviettes de bébé qu’elle confectionnait, et j’ai pensé qu’un dessin sans contreformes fermées faciliterait la découpe et la couture. J’ai regardé des exemples comme le logo de Pac-Man et Baby Teeth, puis appliqué la même logique en pensant à la couture. Chaque caractère ne comportait qu’un seul angle, si bien que les formes évoquaient un fil unique et continu. Pour élargir ses usages au-delà de la couture, j’ai ajouté un style Shine, que l’on pouvait superposer à la version Solid pour créer des reflets brillants. Les lettres prenaient ainsi un aspect mouillé et réfléchissant, tout en restant ancrées dans l’idée initiale de l’appliqué.

Le 18 juin 2021, j’ai publié une mise à jour. J’ai remplacé les guillemets ouvrants inversés par les formes correctes, en conservant les originaux aux emplacements Unicode 201B et 201F. J’ai supprimé des caractères déconseillés ou obsolètes, comme le L avec point et le E avec brève. J’ai amélioré la fonction de fractions OpenType pour qu’elle puisse gérer des numérateurs et des dénominateurs longs, et ajusté les métriques verticales pour une meilleure compatibilité entre navigateurs. Aucune mise à l’échelle n’était nécessaire : la police s’affichait donc toujours correctement dans les applications Adobe. J’ai aussi corrigé quelques erreurs de contours qui provoquaient de petits problèmes de rendu.

Inklea n’a pas été utilisée dans des projets marquants, mais elle reste liée à cette origine familiale et au défi inhabituel de dessiner des lettres en pensant aux coutures d’un appliqué.

## Instant Tunes



J'ai lancé Instant Tunes le 13 octobre 1997. Le dessin était influencé par le lettrage des couvertures de livres de l'époque édouardienne, avec l'ajout d'éléments abstraits qui lui donnaient une apparence moins traditionnelle. Le nom venait de la chanson « Instant Tunes » de XTC, choisi pour sa sonorité plutôt que pour un lien direct avec le dessin.

À l'origine, je distribuais Instant Tunes sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En novembre 2022, je l'ai placée dans le domaine public.

## Interplanetary Crap



J'ai publié Interplanetary Crap le 18 mai 1998. Le dessin a commencé par la numérisation d'Alternate Gothic No. 3 dans un catalogue, que j'ai modifiée en l'étirant et en ajoutant des ponts de pochoir dans Photoshop. C'était la première fois que j'utilisais un procédé qui allait faire partie de ma méthode de travail par la suite : appliquer un flou gaussien, superposer des effets et intégrer des textures numériques. La texture que j'utilisais venait d'Autodesk 3D Studio, qui produisait des bords nets près des contours et plus rugueux à mesure qu'on s'en éloignait.

Le nom venait de la chanson « Calling Occupants of Interplanetary Craft » de The Carpenters. Interplanetary Crap a été publiée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial, et est ensuite apparue dans des contextes variés. En novembre 2022, je l'ai placée dans le domaine public.

## Interrogator Stencil



J'ai publié Interrogator Stencil le 9 mai 2014 comme une police payante, entièrement en capitales, pour le titrage et le lettrage. L'inspiration venait de l'allure des jeux vidéo à thème militaire des années 1980, en particulier des écrans de titre pixelisés des premiers jeux de tir sur Famicom. Je n'ai fondé les lettres sur aucune police existante ; je les ai plutôt dessinées pour retrouver l'aspect utilitaire du lettrage au pochoir associé aux armes et aux équipements.

Le pont horizontal était l'élément principal qui organisait le dessin. Dans certaines lettres, les barres transversales se trouvent au-dessus de la coupure, comme dans le A et le H, tandis que dans d'autres les formes se situent en dessous, comme la panse du 9. La panse du R s'aligne au-dessus de la coupure, renforçant la cohérence du système. Ces règles donnaient au caractère un rythme discipliné tout en permettant des variations. Les découpes de pochoir elles-mêmes étaient dessinées pour paraître conventionnelles, renforçant le thème militaire plutôt que de pousser la stylisation.

Interrogator Stencil n'a pas été mise à jour depuis sa sortie et je ne l'ai pas vue utilisée dans des projets notables. Elle reste une tentative simple d'associer l'esthétique des pochoirs militaires à l'atmosphère des premiers jeux vidéo.

# Iomanoid

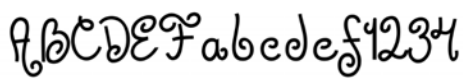


J'ai publié Iomanoid le 20 octobre 2000 comme une police gratuite de titrage et de lettrage. Le dessin s'appuyait directement sur le logo du jeu d'arcade Arkanoid de Taito, sorti en 1986. Ce logo utilisait des lettres pointues et anguleuses pour évoquer la trajectoire de la balle dans le jeu, et le « O » rond représentait la balle elle-même. Je voulais retrouver cette même allure tout en l'étendant en une police utilisable.

Pour recréer l'effet multicolore du logo d'origine, j'ai construit Iomanoid comme un système de couches. Les graphistes pouvaient superposer les couches dans leur logiciel pour produire un traitement de couleur similaire. J'ai aussi inclus un « O » alternatif avec une texture de grille, reprenant celui utilisé dans l'identité d'Arkanoid. Au-delà de cela, la famille était simple et destinée uniquement au titrage et au lettrage.

Je n'ai jamais vu Iomanoid utilisée dans des projets notables. En novembre 2022, je l'ai placée dans le domaine public au sein d'un lot plus large de mes anciennes polices gratuites. Pour moi, ce caractère reste un clin d'œil personnel aux jeux d'arcade de ma jeunesse et aux heures passées à jouer à Arkanoid chez moi sur mon Amiga.

## Jandles



J'ai publié Jandles le 12 septembre 2004, même s'il y avait eu une version précédente en 2001 que je n'avais jamais publiée. Ce premier essai me semblait trop grossier, alors j'ai essayé de rendre la version de 2004 plus présentable. Le résultat était un dessin entièrement en capitales aux traits maladroits et bouclés, qui n'a jamais vraiment fonctionné. Le nom lui-même me déplaisait déjà à l'époque.

J'ai dessiné Jandles avec une tablette graphique, probablement en une seule séance, et le procédé manquait de la préparation et de l'affinage que j'aurais normalement apportés. C'était davantage une expérience qu'une publication sérieuse, et le résultat en témoignait.

En août 2020, j'ai placé Jandles dans le domaine public avec d'autres anciennes polices gratuites. Même si elle n'a jamais été largement utilisée et que je ne la considère pas comme un dessin convaincant, elle reste une partie de mon histoire de créateur de caractères, montrant les risques et les improvisations que je tentais à l'époque.

## Jesaya



J'ai publié Jesaya le 30 juillet 2008 comme une police géométrique sans empattement payante. Mon but était de lui donner un caractère distinctif en ajoutant des angles chanfreinés, qui aidaient les lettres à

s’imbriquer étroitement et la distinguaient des dessins géométriques plus conventionnels. Ces formes aux angles taillés sont devenues une sorte de thème récurrent dans mon travail ultérieur.

Le 18 juin 2021, j’ai mis à jour Jesaya en supprimant des caractères obsolètes et des ligatures inutiles, tout en ajoutant la prise en charge de fractions plus longues. En mai 2022, j’ai apporté une mise à jour plus importante : accents redessinés, ajout de styles italiques et introduction de plusieurs nouveaux symboles. La révision la plus récente date de novembre 2024, avec la version 1.3, qui normalisait les noms des graisses : Book est devenue Light, Light a été renommée Extra-Light, Extra-Light est devenue Thin et Ultra-Light a été renommée Hairline.

Le nom Jesaya m’a toujours semblé mal assorti. Il a une tonalité biblique qui ne correspond pas à l’allure moderne et anguleuse du dessin et, si j’en avais eu l’occasion, j’aurais choisi quelque chose de moins solennel. Malgré cela, je considère Jesaya comme l’un des meilleurs résultats parmi mes polices géométriques sans empattement.

## Jigsaw Trouserdrop




J’ai présenté Jigsaw Trouserdrop le 20 août 1998. Le dessin dérivait de mon caractère Blue Highway. Un ami m’a suggéré de créer une police de puzzle, ce qui m’a conduit à expérimenter l’ajout de formes de pièces de puzzle aux lettres. Une première version comprenait des petites capitales, que j’ai toutefois supprimées dans les versions suivantes. Le nom a été choisi spontanément et n’avait aucun lien particulier avec le dessin.

À l'origine, je distribuais Jigsaw Trouserdrop sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En août 2020, je l'ai placée dans le domaine public.

## Jillican




J'ai publié Jillican le 21 février 2002. Mon idée était de prendre Gill Sans et de la pousser vers une esthétique post-punk et militaire : quelque chose d'anguleux et d'octogonal, qui gardait une part du rythme de Gill, mais avec des bords plus durs. Le nom est venu de mes jeux avec la sonorité de « Jill », jusqu'à trouver une version à la résonance plus douce et féminine qui me paraissait juste.

J'ai développé deux versions apparentées. Jillican War est une variante au pochoir, tandis que Jillican Warpaint ajoute des effets de peinture qui dégouline sur la structure du pochoir. En 2008, j'ai publié la version 3, qui améliorait le crénage, notamment avec du crénage par classes ; plus tard la même année, la version 3.1 étendait les accents latins pour prendre en charge davantage de langues. Le 25 juin 2021, la version 3.212 supprimait des caractères dépréciés et obsolètes comme le L avec point et le E avec brève, éliminait les ligatures fi et fl inutiles et ajustait les métriques verticales pour améliorer la compatibilité entre navigateurs sans changement d'échelle dans les applications Adobe. Les accents du style Jillican War 3D ont aussi été largement nettoyés. En novembre 2024, la version 3.3 modernisait les noms, renommant Ultra-Light en Thin, et simplifiait Warpaint en réduisant la complexité de ses effets d'éclaboussures de peinture pour améliorer les performances dans les navigateurs.

Lorsque j'ai créé Jillican, je ne connaissais pas les controverses autour d'Eric Gill. Je les ai découvertes plus tard, lorsque les discussions sur sa vie privée sont devenues plus largement connues. Avec le recul, Jillican me semble être une capsule temporelle des expériences du début des années 2000, avec un clin d'œil typographique à la Grande-Bretagne des années 1980. Elle n'a jamais connu d'utilisation notable, mais reste pour moi un exemple de la manière dont le dessin de caractères peut refléter à la fois des influences stylistiques et une perception culturelle.

## Jillsville




J'ai publié Jillsville le 14 août 2002 comme une police payante. Le nom venait de mes jeux précédents avec la sonorité douce de « Jill » dans Jillican ; j'avais envisagé de l'appeler Coolsville parce que je voulais quelque chose qui évoque une ville cool, mais Jillsville me semblait plus distinctif. Au début, elle existait en deux styles, Regular et Bold, si légers que la différence entre eux était minime. Le dessin lui-même venait d'une erreur avec une machine à écrire et du papier carbone : les lettres frappées les unes sur les autres laissaient de petites formes d'anneaux qui ont inspiré les lettres.

Le 14 septembre 2009, la version 3 étendait le jeu de caractères avec davantage d'accents latins et de ponctuation, et introduisait le crénage par classes. En 2017, j'ai décidé que la police avait besoin de plus que de simples ajustements : je l'ai entièrement reconstruite. La nouvelle Jillsville est passée à sept graisses avec les italiques correspondantes, une approche refaite, une ponctuation remplacée et la prise en charge des fractions. J'ai aussi ajouté la prise en charge

du grec et du cyrillique. Les lettres avaient été si largement révisées que le résultat était essentiellement une nouvelle police, même si elle gardait un fil de ressemblance avec l'originale.

La version 4.1, publiée en novembre 2024, affinait les conventions de nommage, renommant Ultra-Light en Thin et modernisant la structure générale pour la compatibilité avec les applications. Cette mise à jour corrigeait aussi le codage du guillemet simple bas pour améliorer la cohérence entre plateformes. Jillsville n'a jamais connu d'utilisation notable dans le monde du design au sens large, mais elle marquait pour moi le passage d'une expérience excentrique à une famille multilingue plus étoffée.

## Jingopop



J'ai publié Jingopop le 11 avril 1998. Le dessin a commencé comme une tentative d'adapter le logo Coca-Cola en une police, mais j'ai abandonné cette direction lorsqu'elle s'est révélée peu praticable. J'ai plutôt retravaillé les ébauches partielles en un dessin désordonné et expérimental qui est devenu Jingopop.

À l'origine, je distribuais Jingopop sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En août 2020, je l'ai placée dans le domaine public.

## Johnny Fever




J'ai présenté Johnny Fever le 16 avril 1998. C'était un dessin entièrement en capitales, influencé par la science-fiction et les graphismes informatiques des années 1980. La version d'origine comportait de longs paraphes aux emplacements des majuscules, ce qui, avec les problèmes d'approche, la rendait difficile à utiliser.

En 2016, j'ai révisé le caractère en améliorant l'approche et en supprimant les paraphes. Une mise à jour de 2021 apportait d'autres retouches. Johnny Fever partageait certaines qualités avec Stop d'Aldo Novarese, en particulier l'emploi de coupures pour créer un effet futuriste, même si mon dessin avait un style plus gras et plus anguleux. Le nom venait du personnage Johnny Fever de la série télévisée WKRP in Cincinnati.

À l'origine, j'ai publié Johnny Fever sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En avril 2024, je l'ai placée dans le domaine public.

## Joy Circuit




J'ai publié Joy Circuit le 7 juin 1997. Elle dérivait de Nasalization, étirée en largeur, avec un effet de contour épais. Joy Circuit devait son nom à une chanson de Gary Numan. À l'origine, je distribuais le

caractère sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En août 2020, j'ai placé Joy Circuit dans le domaine public.

## Joystix




J'ai publié Joystix le 20 octobre 1997 comme une police gratuite. L'idée était de retrouver l'allure du lettrage des jeux d'arcade, et l'inspiration immédiate venait de Sprint d'Atari, un jeu de course de 1976 à la police pixelisée massive. À l'époque, M.A.M.E. était nouveau et j'ai découvert un moyen de voir les jeux de caractères utilisés dans les anciens jeux d'arcade. J'ai examiné plusieurs titres, notamment d'Atari et de Namco, pour me faire une idée de leurs alphabets complets. Le nom venait directement des joysticks d'arcade, mais c'était aussi un clin d'œil au film de série B Joysticks des années 1980, que j'avais apprécié. La première version ne comprenait qu'un style à chasse fixe, fidèle à l'allure du texte des jeux d'arcade.

Vers le milieu des années 2010, j'ai étendu la famille avec une version proportionnelle, qui introduisait du crénage, ainsi qu'une couverture plus large des caractères. Cette mise à jour ajoutait la prise en charge du grec et du cyrillique et de nouveaux symboles, lui donnant plus de possibilités sans perdre l'esprit arcade. Le style à chasse fixe gardait la même structure, mais bénéficiait du jeu de glyphes élargi.

Joystix a été utilisée dans divers projets rétro, avec notamment une apparition dans le dessin animé web Bonus Stage de Matt Wilson. En juillet 2025, j'ai publié une petite mise à jour pour corriger un bug du chiffre 8, qui s'affichait mal dans certaines versions d'Adobe

Premiere Pro. Pour moi, Joystix était un moyen de préserver le lettrage des jeux d'arcade à une époque où des outils comme M.A.M.E. venaient de permettre de regarder derrière le rideau.

## Junegull




J'ai publié Junegull le 2 mai 2002. À l'époque, juin approchait et je vivais à Port Credit, où les mouettes abondaient : c'est ainsi que le nom est né. Le dessin venait de mon caractère précédent You're Gone, lui-même influencé par le logo Movie Gallery. Avec Junegull, je voulais garder le caractère doux, arrondi et sans empattement, tout en atténuant certaines excentricités de science-fiction. J'ai publié le style Regular d'origine sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial.

En 2012, j'ai ajouté Junegull Beach, un compagnon texturé à la surface sableuse et patinée. Il utilisait des ligatures OpenType pour éviter que les lettres répétées paraissent trop manifestement identiques. Alors que la Junegull principale restait lisse et simple, Junegull Beach offrait une alternative plus rugueuse et plus décontractée. La version texturée restait entièrement en capitales et était vendue séparément.

Junegull a circulé régulièrement au fil des ans comme une police accessible de titrage et de lettrage et est apparue dans des projets comme le jeu Macbat 64 de 2015. Pendant longtemps, cependant, la famille est restée essentiellement ce qu'elle était au début : une seule graisse lisse prenant en charge le cyrillique et le vietnamien, avec le compagnon texturé Beach.

J’ai terminé Junegull 4.000 le 20 juillet 2026. C’était une extension majeure du dessin d’origine. L’ancienne Regular s’est révélée trop grasse pour fonctionner de manière convaincante au milieu d’une famille ; elle est donc devenue Extra-Bold. J’ai ajouté les graisses Thin, Extra-Light, Light, Regular, Semi-Bold, Bold, Heavy et Black, avec les italiques correspondantes, et dessiné pour la première fois un ensemble complet de minuscules.

La prise en charge des langues a aussi été étendue. Le jeu de caractères latins couvre maintenant davantage de langues et le répertoire cyrillique a été considérablement élargi. Les formes des accents ont été redessinées, notamment les formes empilées plus hautes nécessaires au vietnamien, et les métriques verticales ont été ajustées pour les accueillir. L’approche a été améliorée, tout le crénage a été reconstruit, les chasses des chiffres ont été normalisées, la ponctuation a été affinée et la virgule et les guillemets ont été redessinés avec des formes en coin plus claires. Les guillemets à chevrons ont aussi été redessinés pour s’accorder plus naturellement aux capitales comme aux minuscules.

La fonction OpenType de fractions a été améliorée, avec moins de fractions précomposées conservées dans la police. Malgré l’ampleur de la révision, Junegull Beach est restée inchangée ; elle demeure un instantané texturé, entièrement en capitales, de l’ancienne famille.

## Kadeworth

ABCDEFabcdef1234

J’ai publié Kadeworth le 4 mai 2010. Le projet a commencé à la fin de 2009, lorsque quelqu’un de Google Fonts m’a contacté pour me proposer de contribuer à leur nouveau service de polices web. J’ai

vite esquissé quelques idées, dont Kadeworth, mais le contact a disparu avant le moindre accord. Aucun contrat n'a été signé et aucune discussion sur les licences n'a eu lieu. J'ai décidé de terminer Kadeworth quand même et de la publier moi-même. Le nom a été choisi uniquement pour sa sonorité, sans référence directe.

Kadeworth était conçue pour être compacte et économiser de l'espace, adaptée aux titres sur le web où il fallait faire attention aux retours à la ligne. Pour lui garder une allure accueillante, j'ai utilisé des extrémités de traits arrondies superelliptiques, qui adoucissaient l'impression générale. Elle était payante dès sa sortie, avec une seule graisse, sans italiques ni extensions.

La police n'a pas été mise à jour depuis sa sortie initiale et n'a pas connu d'utilisation notable. Pour moi, Kadeworth représente un cas où une commande potentielle a échoué, mais a tout de même mené à un dessin achevé.

## Kadonk




J'ai publié Kadonk le 29 novembre 2005 comme une police payante. Le nom devait sonner primitif et évoquer le dessin animé, comme un effet sonore exagéré dans un dessin animé d'hommes des cavernes. Le dessin s'inspirait de l'esthétique des armures à pointes que je voyais dans la série Gorkamorka de Games Workshop, même si je n'ai jamais joué moi-même à Warhammer.

Kadonk était un style unique aux formes déchiquetées et hérissées, qui nécessitaient un travail considérable sur les ligatures. J'ai créé des centaines de ligatures pour empêcher les pointes de se heurter ou pour les relier lorsqu'elles se rencontraient. Pour ajouter de la

variété, j'ai appliqué aux contours un filtre de variation aléatoire qui déformait les points vectoriels ; il fallait ensuite un nettoyage soigneux. Le résultat était une allure chaotique et agressive qui donnait à Kadonk son caractère.

En mai 2021, la version 1.1 apportait quelques mises à jour techniques. J'ai supprimé des caractères obsolètes comme le L avec point et augmenté la taille globale des caractères de 6 pour cent, ce qui renforçait sa présence en usage. Kadonk ne s'est jamais étendue au-delà de son style d'origine et n'a jamais connu d'adoption notable.

## Karma




J'ai publié Karma le 9 novembre 1998 comme une police gratuite. Mon but était de retrouver l'allure des polices matricielles de la console Windows, du genre de celles que l'on pouvait générer en ajustant les paramètres du système dans les années 1990. J'ai créé deux versions dès le départ : Karma Suture et Karma Future. Le nom « Karma Suture » venait d'une chanson de The Monochrome Set, tandis que « Future » avait simplement été choisi comme une rime facile.

Le 31 janvier 2022, j'ai reconstruit Karma avec des changements importants. De nombreux caractères ont été redessinés et j'ai retravaillé l'approche et le crénage pour qu'ils s'alignent sur des incréments de pixels, préservant l'ambiance de basse résolution. J'ai aussi étendu la prise en charge des langues, ajouté des fractions plus longues et corrigé le codage des guillemets ouvrants inversés. Deux

semaines environ plus tard, Karma Future, le style en contour, recevait ses propres ajustements d'approche et de crénage. En novembre 2022, j'ai placé Karma dans le domaine public.

La police a toujours existé en deux styles, Suture et Future, et n'a jamais été largement utilisée dans le design ou l'édition. Pour moi, elle reste un petit projet lié aux premiers temps de la nostalgie des polices matricielles.

## Kelvingrove




J'ai publié Kelvingrove le 28 août 2007 comme une police payante. Le dessin venait d'une expérience dans FontLab, où j'ai mélangé deux de mes caractères précédents, Biondi et Marion, pour voir si je pouvais créer quelque chose de nouveau. Le résultat était une police en petites capitales qui se tenait mieux que je ne l'attendais. Je l'ai appelée Kelvingrove après être tombé sur ce nom de lieu en parcourant un atlas ; il me semblait bien convenir au dessin.

Kelvingrove a été publiée en un seul style, mais comprenait des variantes stylistiques OpenType pour des caractères comme K, Q, R et l'esperluette. En 2015, j'ai étendu le jeu de caractères au cyrillique. Le 7 décembre 2021, la version 2.1 apportait plusieurs retouches : des caractères obsolètes comme le L avec point ont été supprimés, les ligatures fi et fl superflues ont été éliminées et les Ş et ş ont été corrigés pour employer des cédilles appropriées. J'ai aussi facilité l'accès aux variantes stylistiques dans des applications comme InDesign.

Kelvingrove n'a pas été utilisée dans des projets notables, mais elle représente pour moi un exemple d'expérience qui a produit un résultat utilisable. L'outil de mélange de FontLab pouvait souvent être peu fiable, mais il a cette fois produit quelque chose qui me satisfaisait.

## Kengwin




J'ai publié Kengwin le 10 août 2010 comme une police payante. L'idée était de prendre les empattements rebondis et arrondis que l'on voit souvent dans le lettrage d'Archie Comics et de les appliquer à des lettres plus sérieuses et plus larges. Le nom était simplement un mot inventé, choisi en partie parce que je voulais mettre en valeur le K majuscule. Kengwin a commencé comme une proposition pendant mon bref contact avec Google Fonts, mais cette piste n'a pas abouti et je l'ai plutôt publiée de façon indépendante.

Le dessin était un style unique, destiné à équilibrer l'aspect ludique et l'allure formelle. Le 18 juin 2021, j'ai publié une mise à jour qui supprimait des caractères dépréciés et obsolètes comme le L avec point et le E avec brève. J'ai aussi amélioré la fonction OpenType de fractions pour traiter des expressions longues comme 13/64 ou 199/200. Les guillemets ouvrants inversés ont été remplacés par des guillemets corrects, même si les anciennes formes restent accessibles sous Unicode 201B et 201F. J'ai ajouté des symboles prime sous Unicode 2032 et 2033 et supprimé les ligatures fi et fl inutiles.

Kengwin n'a pas connu d'utilisation notable depuis sa sortie, mais elle reste un exemple de mes tentatives de rapprocher le lettrage inspiré du dessin animé de proportions plus conventionnelles.

## Kenyan Coffee

ABCDEFabcdef1234

J'ai publié Kenyan Coffee le 7 octobre 1999. Le dessin est né de mon admiration de longue date pour Compacta, le caractère condensé sans empattement de Fred Lambert pour Letraset, créé en 1963. J'ai essayé de retrouver le même équilibre entre formes carrées et rondes, en partant du O caractéristique de Compacta, mais en introduisant mes propres idées, comme le placement des éléments médians des lettres alternativement haut ou bas. La version d'origine était un seul style Bold, bientôt suivi, le 25 février 2000, de Regular, Italic et Bold-Italic. Ces premières versions étaient gratuites pour l'usage commercial.

Vers le milieu des années 2010, j'ai considérablement étendu la famille, en ajoutant de nouvelles graisses et des italiques ; ces styles ultérieurs étaient vendus comme polices payantes. À la version 5.2, en novembre 2024, Kenyan Coffee était passée à quatorze styles, couvrant sept graisses avec leurs italiques. Cette mise à jour introduisait des noms plus clairs : Book est devenue Light, Light a été renommée Extra-Light, Extra-Light est devenue Thin et Ultra-Light a été renommée Hairline. Le changement était cosmétique, même si j'ai aussi corrigé les valeurs internes de graisse pour résoudre des problèmes de tri dans certaines applications.

Kenyan Coffee est devenue l'une de mes polices les plus téléchargées, apparaissant souvent dans des projets sans que je garde la trace de ses utilisations. Je n'ai pas d'utilisation particulièrement marquante à citer, mais elle a largement circulé au fil des ans. Sa variante au pochoir, Kenyan Coffee Stencil, a une histoire distincte de celle de la famille principale.

# Kenyan Coffee Stencil




J'ai publié Kenyan Coffee Stencil le 4 juin 2019 comme un compagnon de la famille Kenyan Coffee d'origine. L'idée était simple : reprendre la structure condensée de Kenyan Coffee et ajouter des coupures de pochoir pour lui donner une allure plus industrielle. Elle a été lancée avec cinq graisses, toutes droites, sans italiques. Seule la graisse Semi-Bold était proposée en téléchargement gratuit ; les autres étaient payantes. Je l'ai gardée comme une famille distincte de la Kenyan Coffee principale, plutôt que de les regrouper.

Le dessin jouait sur le contraste des ponts de pochoir. Dans les graisses plus légères, les coupures sont larges et évidentes, tandis que dans les styles plus gras elles sont plus fines et plus discrètes, disparaissant presque dans l'épaisseur des traits. En novembre 2024, la version 1.1 ajustait les noms : Book est devenue Light et Light est devenue Extra-Light. Aucun autre changement n'a été fait à ce moment-là.

Kenyan Coffee Stencil n'a jamais connu d'utilisation notable dans les médias ou les identités de marque, mais elle servait d'autre option aux graphistes qui voulaient une allure de pochoir avec les mêmes proportions condensées que Kenyan Coffee.

## Kicking Limos



J'ai publié Kicking Limos le 15 mai 1998. Le dessin était construit à partir de formes de boucles répétées, que j'ai disposées et combinées pour former les lettres, lui donnant une structure modulaire. Le nom avait été choisi pour sa sonorité forte et stylisée plutôt que pour un lien direct avec le dessin.

À l'origine, je distribuais Kicking Limos sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En novembre 2022, je l'ai placée dans le domaine public.

## Kilsonburg



J'ai publié Kilsonburg le 20 septembre 2014 comme une police gratuite. Le dessin s'inspirait de la couverture de Vogue de décembre 1925, qui présentait un traitement frappant des traits épais et fins. Dans la plupart des caractères Art déco, comme Broadway, la répartition des pleins et des déliés suit une logique prévisible. Avec Kilsonburg, j'ai délibérément rompu ce schéma : certaines lettres n'ont aucun trait épais, ce qui donne à la police un caractère moins conventionnel et plus ludique. J'ai aussi ajouté un S haut et mince qui reflétait mes propres préférences stylistiques des années 2010.

Kilsonburg a été publiée en un seul style et est restée gratuite pour l'usage commercial tout au long de son existence. Elle n'a jamais été étendue avec d'autres graisses ou des italiques, ni reçu de mises à

jour techniques après sa sortie d'origine. En avril 2024, je l'ai placée dans le domaine public. Kilsonburg n'a jamais connu d'utilisation notable dans le design ou l'édition, mais elle reste pour moi une exploration d'influences Art déco interprétées avec des règles moins rigides.

## Kimberley




J'ai publié Kimberley le 11 avril 2000 comme une police gratuite. À l'époque, c'était un seul style très gras, même si je ne l'ai appelé « Black » que plus tard : à l'origine, c'était simplement Kimberley. Le nom venait d'une demande ; vers l'an 2000, je recevais parfois des courriels me demandant de donner aux polices le nom de personnes et, dans ce cas, j'ai accepté sans rien savoir de la personne derrière ce nom. J'ai appris plus tard qu'un caractère sans rapport, portant le même nom, avait été produit par Graphic Systems (Rapitype) dans les années 1970, mais il ne ressemblait en rien à mon dessin.

En 2011, j'ai étendu Kimberley en une famille plus vaste ; à partir de là, seul le style d'origine est resté gratuit, tandis que les nouveaux styles étaient vendus. Le 10 juillet 2022, j'ai ajouté des versions italiques à la famille, introduit un eszett capital (ß) et inclus des symboles monétaires supplémentaires. J'ai aussi amélioré la fonction de fractions à ce moment-là. En novembre 2024, la version 4.2 réorganisait les noms : Book est devenue Light, Light a été renommée Extra-Light, Extra-Light est devenue Thin et Ultra-Light a été renommée Hairline.

Kimberley n'a jamais été associée à un projet précis très en vue, mais elle a suffisamment circulé pour que je la rencontre souvent.

## Kinesthesia

ABCDEFabcdef1234

J'ai publié Kinesthesia le 8 août 2022 comme une famille payante de sept graisses, chacune avec une italique correspondante. Le dessin était ma tentative de retrouver l'allure du lettrage des écrans à cristaux liquides, avec des extrémités de traits pointues en forme de losanges et des formes anguleuses. Il reflétait ma fascination du début des années 2020 pour l'esthétique des interfaces utilisateur de science-fiction, en particulier le genre de typographie que l'on voit souvent sur les panneaux de commande dans les films et les jeux.

Le 22 octobre 2022, j'ai publié une mise à jour pour améliorer le comportement entre plateformes. Les noms internes ont été ajustés pour que les styles apparaissent de façon cohérente dans les menus de polices des différentes applications. J'ai aussi affiné l'épaisseur des traits dans certaines graisses et retravaillé les italiques pour obtenir des courbes plus fluides et un contraste des traits plus cohérent. Aucun autre changement technique n'a été fait.

Kinesthesia n'a pas connu d'utilisation notable dans des projets de design ou de médias, mais elle reste pour moi liée à ce moment où je cherchais à transformer une géométrie inspirée des écrans LCD en une famille de caractères complète.

## King Richard




J'ai publié King Richard le 8 mars 1998 comme une police gratuite. Le dessin s'appuyait sur le logo Plymouth qui figurait sur les voitures de 1964 à 1994, avec des traits légèrement évasés et des terminaisons carrées suggérant la force et la vitesse. J'ai essayé de garder ces qualités dans un alphabet complet, notamment avec un h minuscule distinctif dont l'ascendante avait la forme d'un « 4 » crochu sans barre transversale. Le nom venait du pilote de NASCAR Richard « The King » Petty, un clin d'œil direct à la culture de la course qui avait façonné l'inspiration d'origine.

Au début, King Richard n'existait qu'en italique, pour accentuer l'idée de mouvement et de vitesse. En 2004, j'ai ajouté une version droite pour élargir les possibilités d'usage. La famille ne s'est jamais étendue au-delà de ces deux styles et n'a pas subi d'autres mises à jour techniques. Elle est restée gratuite pour l'usage commercial tout au long de son existence jusqu'en novembre 2022, lorsque je l'ai placée dans le domaine public.

King Richard n'a jamais connu d'utilisation notable dans le design ou les médias, mais c'était l'un de mes premiers essais de construction d'une police directement à partir d'un logo commercial, en l'étendant à un alphabet fonctionnel.

## Kingsbridge




J'ai publié Kingsbridge le 16 novembre 2014 comme une famille gratuite d'égyptiennes. Le dessin reposait sur des empattements carrés et des pointes vives, pour une allure audacieuse et affirmée. Je l'ai développée comme un grand système de sept graisses, quatre largeurs et des italiques, pour un total de 56 styles. Le jeu de caractères comprenait une prise en charge étendue de l'alphabet latin, mais je n'ai pas ajouté le vietnamien, le grec ni le cyrillique.

Les fractions étaient la seule fonction OpenType de Kingsbridge. Au-delà de cela, c'était une famille simple, conçue pour offrir de la variété en graisse et en largeur. Je ne l'ai pas mise à jour après sa sortie initiale.

Le 1er avril 2024, j'ai placé Kingsbridge dans le domaine public. Même si elle n'a jamais trouvé d'utilisation notable dans le design ou les médias, elle reste l'une de mes plus grandes familles gratuites, montrant jusqu'où j'étais prêt à pousser la gamme et la souplesse sans même la faire payer.

## Kirsty




J'ai publié Kirsty le 24 décembre 2000. Le dessin était influencé par l'ancien lettrage ferroviaire et les enseignes peintes à la main sur des murs de briques, avec un clin d'œil à la popularité de Brothers d'Émigré à la même époque. La première version était une famille en

petites capitales comprenant les styles Regular, Italic, Bold et Bold-Italic, tous gratuits pour l'usage commercial. Quelques jours avant que je termine la police, la chanteuse Kirsty MacColl est morte et j'ai décidé de lui donner son nom en hommage.

En 2020, j'ai reconstruit Kirsty en une famille plus complète. J'ai remplacé les petites capitales par de véritables minuscules, tout en gardant les petites capitales d'origine comme fonction OpenType. La mise à jour introduisait aussi de nouvelles graisses — Hairline, Thin, Extra-Light, Light et Black — chacune avec une italique correspondante, publiées comme polices payantes. J'ai affiné l'approche, amélioré les formes des caractères et reconstruit le crénage par classes. La refonte ajoutait aussi la prise en charge du grec et du cyrillique, de nouveaux accents et de la ponctuation, des symboles monétaires mis à jour et des fractions modernisées.

Le 1er novembre 2024, la version 5.1 affinait les conventions de nommage dans les menus de polices et corrigeait les caractères polonais à ogonek. La famille couvre désormais neuf graisses, toutes avec des italiques. Kirsty a largement circulé et son utilisation la plus marquante était dans la série de jeux vidéo *Red Dead Redemption*.

## Kleptocracy




J'ai d'abord publié Kleptocracy le 20 mars 1999 comme une police gratuite en un seul style. Elle s'inspirait librement de dessins d'Émigré, même si je ne peux citer de source unique. Cette première version était grossière et ressemblait à ce qui allait devenir le style Condensed Regular.

Le 29 juillet 2005, j'ai entièrement reconstruit Kleptocracy et l'ai transformée en une famille complète. Elle est devenue un dessin industriel compact, mêlant des éléments Art déco à des formes d'esthétique techno minimalistes, avec quelques touches cursives discrètes dans les formes. À ce stade, la famille comprenait trois graisses et trois largeurs, toutes droites. À partir de cette sortie, Kleptocracy n'était plus gratuite : c'était l'un des rares cas de mon catalogue où une police avait commencé gratuitement avant de passer à une licence payante.

Le 18 novembre 2021, j'ai corrigé un problème de compatibilité qui empêchait le style Expanded Bold d'apparaître dans les anciennes applications. Le 11 juillet 2022, j'ai ajouté des italiques à toute la famille et supprimé des caractères obsolètes comme le E avec brève. Aucune autre fonction OpenType n'a été introduite. Kleptocracy n'a jamais connu d'utilisation notable dans le design ou les médias, mais son nom, choisi pour son poids culturel à la fin des années 1990, n'a fait que gagner en résonance depuis.

## Knuckle Down




J'ai publié Knuckle Down le 24 janvier 1999 comme une police gratuite. Le dessin était entièrement en minuscules à l'origine ; aux emplacements des capitales, les lettres étaient échancrées sur le côté droit pour que les lettres rondes se chevauchent lorsqu'on les tapait à la suite. L'idée était liée à une sensibilité visuelle des années 1970, mais, en pratique, les échancrures ne fonctionnaient que dans des combinaisons limitées et le concept ne tenait pas.

En 2004, je l'ai révisée en supprimant les échancrures, tout en la gardant uniquement en minuscules. Le nom venait de la chanson « Knuckle Down » de XTC, que j'admirais. Le 12 octobre 2021, j'ai reconstruit la police plus en profondeur. J'ai ajouté des capitales, redessiné plusieurs caractères, rehaussé le f minuscule jusqu'à la hauteur des ascendantes pour le distinguer du r, tout en gardant le f d'origine comme variante stylistique, et redessiné les accents. J'ai aussi ajusté l'approche et le crénage, remplacé le système de crénage par du crénage par classes et ajouté une fonction OpenType de fractions. Les métriques verticales ont été mises à jour pour une meilleure compatibilité entre navigateurs.

Le 1er avril 2024, j'ai placé Knuckle Down dans le domaine public. Elle n'a jamais été une police largement utilisée, mais elle illustre pour moi la façon dont une idée liée à l'esthétique des années 1970 a évolué au fil du temps, passant d'une expérience peu praticable à un dessin plus utilisable.

## Korataki




J'ai publié Korataki le 11 mai 2006. Elle avait été commandée pour la série Mass Effect de BioWare, mais a aussi été publiée par Typodermic au même moment. La première version ne comprenait qu'une graisse Regular, droite uniquement. Le dessin était influencé par le style ultramoderne de China/Chimes, un caractère des années 1970, avec des lettres larges et géométriques adaptées aux univers de science-fiction. Cette première version comprenait une prise en charge de base du cyrillique et un jeu de caractères katakana.

En 2009, j'ai étendu la famille en ajoutant quatre autres graisses droites : Ultra-Light, Extra-Light, Light et Bold. Les italiques manquaient encore à ce stade. En 2014, j'ai introduit des italiques dans toute la famille, amélioré le crénage et supprimé les caractères katakana, que je jugeais de qualité insuffisante. Korataki n'a jamais été publiée gratuitement. En 2009, elle a aussi été utilisée sous licence pour Spyborgs de Capcom, un autre cas d'utilisation dans les jeux vidéo.

Le 20 juillet 2021, j'ai actualisé la famille sans ajouter de nouvelles fonctions ; il s'agissait surtout de garder l'ensemble à jour. Le changement le plus récent date du 12 novembre 2024, avec la version 3.2. Cette mise à jour réorganisait les noms des graisses : Book est devenue Light, Light a été renommée Extra-Light, Extra-Light est devenue Thin et Ultra-Light a été renommée Hairline.

Korataki reste surtout associée à la trilogie Mass Effect, où elle figurait en bonne place, mais elle a aussi été utilisée dans d'autres médias.

## Korrupt




J'ai publié Korrupt le 21 avril 2022 comme une police payante. Elle était conçue comme une expérience de distorsion, à partir d'un croquis de R décalé dont la partie supérieure était déplacée horizontalement tout en devant rester lisible. J'ai développé le reste de l'alphabet avec des extrémités de traits pointues et segmentées évoquant les chiffres des écrans LCD, associées à des angles

contradictoires et à des éléments antihumanistes. La famille ne comptait qu'une seule graisse et le jeu de caractères comprenait une prise en charge étendue de l'alphabet latin.

Korrupt n'a pas été mise à jour depuis sa sortie. Elle n'est pas apparue dans des projets notables de design ou de médias, mais j'y vois un exemple d'hypermodernisme dans le dessin de caractères : une abstraction récursive où les formes traditionnelles se superposent à la logique des polices LCD segmentées, elles-mêmes des abstractions d'affichages de chiffres. Le résultat est un dessin situé de façon inconfortable entre lisibilité et dégradation, reflétant les préoccupations esthétiques du début des années 2020.

## Krait



J'ai publié Krait le 4 mai 2017. Mon but était de créer une police contemporaine de titrage et de lettrage associant des influences Art déco à des principes géométriques modernes. Le dessin fonctionnait comme un système de couches, avec une couche pleine, une couche de contour et une couche de remplissage, que l'on pouvait combiner pour des effets de décalage. J'ai porté une attention particulière aux chiffres : je les ai dessinés pour qu'ils fonctionnent bien avec le système de couches, produisant des résultats nets et distinctifs. Le jeu de caractères comprenait un latin étendu, le cyrillique et le grec.

Krait a été publiée sous une licence gratuite autorisant l'usage commercial, mais elle est sortie à une époque où l'intérêt pour les polices gratuites diminuait. Malgré le dessin en couches, elle est devenue l'une de mes polices les moins téléchargées. Ce manque

d’accueil était décevant et a marqué un tournant pour moi, me conduisant à reconsidérer la publication gratuite de nouveaux caractères.

La famille n’a jamais compris d’italiques et n’a pas été étendue ni mise à jour après sa sortie initiale. En avril 2024, j’ai placé Krait dans le domaine public, en espérant qu’en supprimant toutes les restrictions, davantage de graphistes pourraient lui trouver un usage.

## Kredit




J’ai publié Kredit le 4 juin 1996 comme une police gratuite. Le dessin devait imiter les chiffres embossés que l’on voit couramment sur les cartes de crédit. Je suis parti d’une numérisation d’OCR-A comme base structurelle, puis j’ai étoffé les traits pour créer un effet en trois dimensions. La première version était un seul style droit et comprenait une prise en charge étendue de l’alphabet latin.

Dans les années 2010, j’ai reconnu les limites de l’original. L’ombrage était grossier, les accents et les symboles avaient besoin d’être retravaillés et, sans couches séparées, les graphistes avaient peu de souplesse pour la couleur ou les effets de volume. En 2014, j’ai reconstruit Kredit, en affinant l’ombrage, nettoyant les contours et améliorant les accents et les symboles. J’ai aussi introduit trois couches séparées — arrière, avant et reflets — pour que les utilisateurs puissent les superposer dans les logiciels et créer des effets multicolores. Cette mise à jour gardait Kredit gratuite pour l’usage commercial.

Le 1er avril 2024, j'ai placé Kredit dans le domaine public. Au fil des ans, elle a été adoptée par des banques et des agences travaillant avec des banques, ce qui était logique vu son lien visuel avec les cartes de crédit. Elle reste l'un de mes premiers essais de transformation d'un style précis de lettrage industriel en une police numérique fonctionnelle.

## Kunio




J'ai publié Kunio le 24 janvier 2023 comme une police variable payante. Le but était d'explorer le potentiel de la technologie des polices variables sous l'angle de l'Art déco. Au lieu d'un dessin statique, Kunio permet aux utilisateurs d'ajuster deux axes, que j'ai appelés « body » et « counter ». En déplaçant les curseurs de ces axes, on peut régler indépendamment l'épaisseur des traits et l'ouverture des contreformes, produisant plus d'un million de variations possibles. J'ai inclus quelques préréglages comme points de départ, mais le véritable but était de laisser les utilisateurs expérimenter librement.

Kunio n'existe que comme police variable ; je n'ai pas produit d'instances statiques. Le jeu de caractères comprend une couverture étendue de l'alphabet latin. Il n'y a eu aucune mise à jour depuis la sortie initiale et elle n'a pas encore été utilisée dans des projets notables. Pour moi, Kunio était davantage un projet de laboratoire, une expérience de réglage récursif plutôt que la publication d'une famille conventionnelle.

## Kwokwi




J'ai publié Kwokwi le 5 mai 2006. Le dessin a commencé avec Mikadan, un caractère que j'avais développé pour la série Dragon Age de Bioware. Cette commande exigeait une police avec des instructions de hinting déjà intégrées, alignée sur une grille de pixels à basse résolution pour fonctionner de manière fiable dans le moteur du jeu. À pleine résolution, le résultat avait une allure inhabituelle, mais le dessin n'était pas exclusif à Bioware. J'ai modifié les contours pour développer un nouveau caractère avec des traits de lettrage d'enseignes de pubs et ajouté un style à ombre portée : c'est devenu Kwokwi. Contrairement à la plupart de mes polices précédentes, elle était vendue à l'origine plutôt que publiée gratuitement.

Kwokwi n'a pas connu beaucoup de succès commercial et, en novembre 2022, je l'ai placée dans le domaine public. Le nom venait du chat d'un ami, Kwokwi, en hommage à celui-ci.

## Lady Starlight




J'ai publié Lady Starlight le 17 mars 1999 comme une police de titrage et de lettrage en un seul style. Le dessin s'inspirait directement de l'emblème du groupe Scorpions, dont j'ai appris plus tard qu'il avait aussi été utilisé sur l'affiche du film Rollerball de 1975. Le nom venait de « Lady Starlight », un morceau de l'album Animal Magnetism des Scorpions, paru en 1980. La première version ne prenait en charge que le latin de base.

Le 20 juillet 2021, j'ai entièrement redessiné Lady Starlight. La géométrie a été resserrée, le positionnement des éléments médians a été rendu plus cohérent et un latin étendu a été ajouté. J'ai aussi remplacé des caractères obsolètes, enrichi la fonction de fractions et corrigé les guillemets ainsi que l'espacement des guillemets à chevrons. Le crénage et l'approche ont été améliorés partout. La police est restée en un seul style et n'a jamais compris d'italiques.

Lady Starlight a toujours été gratuite pour l'usage commercial. Le 1er avril 2024, je l'ai placée dans le domaine public. Même si elle n'a jamais été utilisée dans des projets notables, sa référence à la culture populaire des années 1970 et son nom tiré d'une chanson lui donnent une place dans mon catalogue qui me semble liée à l'histoire de la musique comme à celle du cinéma.

## Larabiefont




J'ai publié Larabiefont le 23 février 1998 comme une police gratuite en un seul style Regular. Peu après, j'ai ajouté une version Bold. Ces premières versions ont été largement distribuées sans frais, ce qui a contribué à faire connaître mon travail dans la culture du partage de polices de la fin des années 1990. Lorsque j'ai ensuite commencé à publier sous le nom Typodermic, Larabiefont a été étendue en une famille comprenant Condensed, Bold Condensed, Expanded et Bold Expanded, avec des italiques pour chacun. Dans cette configuration, Regular restait gratuite, tandis que les autres styles étaient vendus.

Le dessin venait de mon intérêt pour le lettrage high-tech de l'époque, avec un D octogonal suggéré par James Arboghast parmi ses traits distinctifs. Larabiefont est restée limitée au latin et n'a

jamais été étendue à d'autres écritures. Le 9 juin 2021, j'ai publié la version 4.0, qui supprimait des caractères obsolètes, affinait les contours et ajustait les métriques verticales pour la compatibilité avec les logiciels modernes. C'était sa dernière mise à jour.

Larabiefont n'a pas été associée à des projets notables, mais elle a donné lieu à des travaux dérivés. Cuomotype s'appuyait directement sur elle et j'ai aussi développé Radios in Motion, une police en code morse, comme un dérivé.

## Laserjerks




J'ai publié Laserjerks le 3 juillet 2006 comme une police payante. Elle a commencé comme une expérience de mélange dans FontLab, combinant des éléments de deux dessins précédents, Kleptocracy et Tank. Le mélange automatique produisait un ensemble de contours chaotiques et j'ai passé du temps à les nettoyer et à les rationaliser en un dessin à moitié cohérent. Le résultat était un caractère de titrage et de lettrage à la géométrie industrielle et aux bords vifs, destiné à un usage expérimental. Il n'existait qu'en un seul style et prenait en charge un latin étendu.

Le 25 mai 2021, j'ai mis à jour Laserjerks pour améliorer la compatibilité. Des caractères obsolètes comme le L avec point et le E avec brève ont été supprimés, les guillemets inversés ont été corrigés et des symboles prime ont été ajoutés sous Unicode 2032 et 2033. J'ai aussi donné une véritable barre transversale au ð minuscule et ajusté les métriques verticales pour une cohérence entre navigateurs. C'est la seule mise à jour que la police ait reçue.

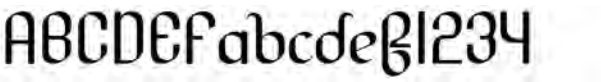
Laserjerks n'a pas été utilisée dans des projets notables, mais elle reflète un moment de ma méthode où je voulais pousser les outils numériques à créer des résultats inattendus, puis les affiner pour en faire des caractères utilisables.

## Lerku




Quand j'ai publié Lerku le 7 novembre 2006, je m'inspirais de Bold Antique de Morris Fuller Benton. J'aimais beaucoup ce caractère et voulais créer quelque chose d'amusant à partir de lui. Lerku a des ligatures OpenType pour varier les combinaisons de paires de lettres. En juin 2021, j'ai donné un petit coup de neuf à Lerku. J'ai supprimé quelques caractères obsolètes et ajusté les métriques verticales pour une meilleure compatibilité entre navigateurs. Il n'y a pas grand-chose de plus à dire sur Lerku, vraiment. C'est un concept simple, réalisé de façon à être, je l'espère, utile aux graphistes et amusant à utiliser.

## Lesser Concern




J'ai lancé Lesser Concern le 11 mai 1999. Le dessin a été développé en reprenant les tracés de contours de mon caractère Kleptocracy et en leur appliquant un effet de trait de plume. Le résultat était une écriture cursive droite, aux lettres non reliées et à la modulation des

traits oblique. Contrairement aux dessins cursifs conventionnels, elle manquait d'une impression naturelle de fluidité. Le nom n'avait pas de sens précis ni de lien avec le dessin.

À l'origine, je distribuais Lesser Concern sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En août 2020, je l'ai placée dans le domaine public.

## Let's Eat




J'ai publié Let's Eat le 5 octobre 1997. Le dessin a été créé en modifiant mon caractère Fragile Bombers. J'ai appliqué l'effet d'estampage de Photoshop pour simuler des reflets, puis ajouté d'autres rehauts à la main avec une tablette. Le résultat était un dessin condensé, aux lettres étroites et à l'aspect brillant. Le nom venait de quelqu'un qui avait dit « Let's eat » pendant que je cherchais un nom pour le caractère.

À l'origine, je distribuais Let's Eat sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En août 2020, je l'ai placée dans le domaine public.

## Letter Set



J'ai présenté Letter Set le 6 avril 1999. Le dessin s'appuyait sur un jeu de lettres en céramique trouvé dans une vente de garage à Mississauga, utilisé à l'origine par des cinéastes amateurs des années

1960 pour les titres et les génériques. J'ai numérisé les lettres avec un scanner à plat, appliqué des effets numériques et vectorisé automatiquement les résultats. J'ai volontairement laissé les formes sans les affiner pour garder leur apparence austère. Le nom était une description littérale autant qu'un jeu sur « Letraset ».

À l'origine, je distribuais Letter Set sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En août 2020, je l'ai placée dans le domaine public.

## Lewinsky



J'ai publié Lewinsky le 21 mars 1998. C'était une police entièrement en minuscules, d'esthétique techno, influencée par le style du snowboard de la fin des années 1990. Le dessin comportait des lignes horizontales traversant le milieu des lettres, même si l'approche et l'alignement présentaient des difficultés.

J'ai donné son nom au caractère pendant le scandale Clinton-Lewinsky, en voulant que le nom n'ait pas de lien avec les événements eux-mêmes. Peu après sa sortie, je l'ai vue utilisée sur le sweat-shirt d'un snowboardeur, mais je ne l'ai pas souvent rencontrée depuis. À l'origine, je distribuais Lewinsky sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En août 2020, je l'ai placée dans le domaine public.

## Libel Suit




J’ai publié Libel Suit le 26 septembre 1999. Le dessin venait de mon étude du logotype Westinghouse conçu par Paul Rand en 1960, en particulier de son W distinctif. J’ai utilisé une construction modulaire avec des détails inhabituels, comme un g minuscule qui s’écartait des conventions et des extrémités de traits coupées en diagonale. La première version était un style Regular, que j’ai rendu gratuit pour l’usage commercial.

En 2005, j’ai nettoyé les contours, mais le grand changement est arrivé en 2012, lorsque j’ai reconstruit la famille. Je l’ai alors étendue à six graisses avec des italiques, ajouté la prise en charge du grec et du cyrillique et introduit des fonctions OpenType comme les ordinaux, les fractions et les variantes stylistiques. J’ai aussi inclus un g alternatif qui adoucissait l’apparence modulaire. Ces styles ajoutés étaient vendus, tandis que Regular restait gratuite.

Le 12 mai 2021, j’ai affiné Libel Suit en supprimant des caractères obsolètes, corrigeant les guillemets et ajustant l’espacement des guillemets à chevrons. Le 19 novembre 2024, la version 7.2 réorganisait les noms des graisses : Book a été renommée Light, Light est devenue Extra-Light, Extra-Light est devenue Thin et Ultra-Light a été renommée Hairline. Cette mise à jour corrigeait aussi les données de valeurs de graisse pour que les polices soient correctement triées dans les menus.

Libel Suit est apparue occasionnellement dans des projets, surtout dans le jeu Terrance the Flying Eyeball de 2014. Même si elle est peu connue, elle reste l'une de mes familles les plus étoffées, associant des influences de l'identité d'entreprise du milieu du siècle à des retouches techniques ultérieures.

## Ligurino




J'ai publié Ligurino le 9 mars 2005 comme une famille payante sans empattement. À l'époque, je voulais me mettre à l'épreuve en créant quelque chose de délibérément sobre après des années de dessins plus excentriques. La première version comprenait Regular, Italic, Bold, Condensed et un seul style Outline entièrement en capitales. Contrairement à beaucoup de mes autres familles de cette période, Ligurino mettait l'accent sur la clarté et la maîtrise plutôt que sur l'expérimentation.

Avec le temps, la famille est passée à six graisses sur trois largeurs — Condensed, Semi-Condensed et Normal — chacune avec des italiques, en gardant aussi le style Outline de la première version. J'ai également ajouté une variante stylistique OpenType pour le Q majuscule et une fonction de fractions. Le dessin est resté fondé sur le latin et n'a jamais été étendu à d'autres écritures.

Le 12 novembre 2024, j'ai publié la version 3.1. Cette mise à jour réorganisait les noms des graisses : Extra-Light est devenue Thin, Light est devenue Extra-Light et Book a été renommée Light. J'ai aussi changé la convention des noms internes pour placer la graisse

avant la largeur, par exemple « Extra-Bold Condensed Italic », afin de mieux organiser les menus de polices. C'est la dernière révision de Ligurino à ce jour.

## Liliput Steps



J'ai publié Liliput Steps le 26 août 1999. C'était une police en pixels inspirée d'Earthbound, connu au Japon sous le nom de Mother 2, même si je n'avais encore jamais joué à cette série. Son nom venait d'une grotte près de Happy Happy Village appelée Lilliput Steps, le deuxième sanctuaire du jeu, gardé par Mondo Mole. C'était l'une des deux polices liées à Earthbound que j'avais créées ; l'autre était Orange Kid.

Liliput Steps n'a jamais eu qu'un seul style et ne prenait en charge que le latin de base. Contrairement à beaucoup de mes autres polices gratuites de cette époque, elle n'a pas bénéficié d'une extension du jeu de caractères latins dans les années 2010. Elle n'a jamais comporté non plus d'italiques ni de fonctions OpenType. La police a toujours été gratuite pour l'usage commercial, et le 1er novembre 2022, je l'ai placée dans le domaine public.

Elle n'a jamais été utilisée dans des projets marquants, mais elle reste pour moi l'une de mes premières expériences de transposition de l'esthétique du jeu vidéo dans la création de caractères. Plus tard, après avoir enfin parcouru la série Mother de bout en bout, elle est devenue un lien personnel avec un univers de jeu que j'ai appris à aimer profondément.

## Lineavec




J'ai publié Lineavec le 13 juillet 2006 comme une police payante. Le dessin était influencé par les jeux d'arcade vectoriels, les faisceaux laser et les pistes de circuits imprimés. Je ne faisais pas référence à un jeu vectorbeam précis, mais je voulais que les lettres évoquent l'esthétique de cette époque ; le nom lui-même est un mot-valise formé de « line » et « vector ». Elle a été créée en un seul style et prenait en charge un latin étendu. Le 10 juin 2021, j'ai publié une mise à jour qui supprimait des caractères obsolètes, corrigeait les guillemets inversés et ajustait les métriques verticales pour une cohérence entre navigateurs. C'est la dernière révision. Lineavec n'a pas été associée à des projets ou à des médias notables, mais elle reste un exemple de mes expériences de structures géométriques et d'abstraction inspirée des jeux d'arcade.

## Linefeed




J'ai publié Linefeed le 5 janvier 2006 comme une police payante. Elle s'inspirait des impressions produites par les imprimantes à bande des ordinateurs des années 1960 et 1970, qui utilisaient du papier continu et produisaient une apparence distinctive à chasse fixe. Comme référence, j'ai regardé d'anciennes étiquettes d'abonnement réalisées avec des imprimantes à bande ; elles m'ont fourni les capitales, tandis que j'ai dû imaginer les minuscules, puisque les

machines d'origine ne les utilisaient pas. J'ai ajouté de la ponctuation et des accents pour que le caractère fonctionne dans des contextes modernes.

Linefeed a été créée en un seul style et prenait en charge un latin étendu. Elle ne comprenait pas d'italiques ni de fonctions OpenType comme les fractions ou les ligatures. Le 16 février 2012, j'ai amélioré les métriques verticales pour une meilleure compatibilité entre logiciels. Aucune autre révision n'a été faite.

Linefeed n'a pas été utilisée dans des projets notables, mais elle reste l'une de mes explorations de l'adaptation du lettrage de machines obsolètes à l'usage numérique.

## Living by Numbers




J'ai publié Living by Numbers le 2 février 1998. Le dessin ne s'appuyait pas sur un caractère précis, mais sur l'idée de créer un style déchiqueté et irrégulier. Les lettres étaient hérissées et inégales, avec des contours nerveux et tremblants qui donnaient au caractère une allure énergique. Le nom venait de la chanson « Living by Numbers » du groupe new wave New Musik.

À l'origine, je distribuais le caractère sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En novembre 2022, j'ai placé Living by Numbers dans le domaine public.

## Llandru




J'ai publié Llandru le 23 juin 2005 comme une police payante. Le dessin était influencé par du matériel informatique rétro, comme les disquettes et les lecteurs Zip, avec des formes équarries et une allure mécanique. Le nom venait d'une référence à Star Trek, le système informatique « Landru » dans l'épisode The Return of the Archons. Llandru a toujours été en un seul style et prenait en charge un latin étendu.

La police comprenait des variantes stylistiques avec les contreformes remplies, mais aucune autre fonction OpenType. Le 25 juin 2021, je l'ai mise à jour pour supprimer des caractères dépréciés et obsolètes, affiner les variantes stylistiques et ajuster les métriques verticales afin d'assurer une cohérence entre navigateurs. C'est la seule mise à jour.

Llandru n'a pas été utilisée dans des projets notables, mais elle représente mon intérêt de l'époque pour la transformation de motifs techniques rétro en une typographie fonctionnelle de titrage et de lettrage.

## Lockergnome




J'ai publié Lockergnome le 20 décembre 1997. Le caractère est né en réponse à une demande de Chris Pirillo, fondateur de LockerGnome, Inc. et animateur de Call for Help sur TechTV. Il m'a demandé de

créer une police sur mesure à partir de sa description, mais l'ébauche que je lui ai envoyée ne répondait pas à ses attentes et la collaboration s'est arrêtée. Au lieu de jeter le travail, j'ai affiné l'ébauche et l'ai publiée sous le nom Lockergnome.

Le caractère avait une allure de cartoon et a été utilisé au fil du temps dans des cartoons, des livres et des jeux vidéo. Je l'ai mis à jour périodiquement en améliorant les courbes, les accents et les symboles, même si le dessin est resté proche de la première version. À l'origine, je distribuais Lockergnome sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En novembre 2022, je l'ai placée dans le domaine public.

## Lonsdale




J'ai publié Lonsdale le 17 mai 2006 comme une police payante. Elle a commencé dans le cadre de mon travail sur Cinecav, un projet développé avec David Delp en 2005 pour créer des polices de sous-titrage codé pour les téléviseurs et les décodeurs, selon de nouvelles règles de la FCC. Lonsdale était une écriture cursive aux lettres non reliées, influencée par Parkway Script d'Emil Hirt, créé en 1964. Je voulais retrouver une part de sa fluidité tout en lui donnant une allure plus technique.

Pendant les essais, il est devenu clair que Lonsdale ne convenait pas au sous-titrage codé. Les minuscules étaient trop peu conventionnelles, ce qui posait des problèmes de lisibilité, et les capitales étaient trop larges et ornées pour fonctionner dans de longues suites de texte entièrement en capitales. J'ai décidé de ne pas

l'utiliser pour Cinecav, mais je pensais qu'elle avait du potentiel comme dessin autonome. Le nom venait de Lonsdale Quay à North Vancouver, où je vivais à l'époque.

Lonsdale a toujours été en un seul style et prenait en charge un latin étendu. Ses seuls ajouts OpenType étaient des ligatures destinées à donner à l'écriture cursive une apparence plus naturelle. Le 25 juin 2021, j'ai mis à jour la police en supprimant des caractères obsolètes, corrigeant les guillemets, ajustant les métriques verticales et affinant les contours. Elle n'a pas été utilisée dans des projets notables, mais elle reflète ma tentative d'associer des formes cursives à une sensibilité technique.

## Lucky Ape



J'ai publié Lucky Ape le 27 octobre 1997. Le caractère était inspiré de mon expérience de travail dans un kiosque de loterie à Oakville, en Ontario. Je voulais créer un dessin qui ressemble aux rouleaux d'une machine à sous. Pour le développer, j'ai numérisé et tracé un caractère Clarendon dans un catalogue, puis ajouté des symboles couramment associés aux machines à sous, comme les cerises et les citrons. Le nom faisait référence à la façon dont les dispositifs de jeu d'argent exploitent le hasard et la psychologie.

À l'origine, je distribuais Lucky Ape sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En août 2020, je l'ai placée dans le domaine public.

## Lunasol



J'ai présenté Lunasol le 26 mars 1997. Le dessin était influencé par le lettrage à doubles rayures des maillots des Toronto Blue Jays. J'ai développé un caractère futuriste aux formes carrées, avec des rayures parallèles traversant les lettres. Après avoir terminé le dessin, j'ai accidentellement écrasé la version achevée et ses sauvegardes, alors j'ai recréé la police à partir de zéro. Le nom associait « luna » (lune) et « sol » (soleil), choisis pour leur résonance de science-fiction.

Le 14 avril 1997, j'ai publié deux variations apparentées : Lunaurora, qui ajoutait une couche de fond, et Lunasequent, qui étirait le motif rayé en formes larges. En 2016, j'ai fusionné les trois dessins sous le nom Lunasol, intégrant Aurora et Sequence comme styles et ajoutant une autre couche de fond pour simplifier la superposition des couleurs. À l'origine, je distribuais Lunasol sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En novembre 2022, je l'ai placée dans le domaine public.

## Madawaska




J'ai publié Madawaska le 9 octobre 2008 comme une police payante. C'était une famille d'égyptiennes aux minuscules singulières, qui lui donnaient une allure légèrement rugueuse et faite à la main. Le nom venait de la rivière Madawaska, dont je me souvenais depuis mon enfance en Ontario.

La famille était vaste, avec huit graisses et des italiques, ainsi que des styles distincts en petites capitales. J'ai aussi publié au même moment deux variations texturées, Madawaska Jeans et Madawaska River. Elles utilisaient des ligatures OpenType pour limiter les répétitions de textures, et j'ai ajouté des chiffres elzéviriens pour plus de souplesse. Le jeu de caractères comprenait un latin étendu, mais ni le cyrillique ni le grec.

Le 4 juin 2021, j'ai mis à jour la famille pour supprimer des caractères obsolètes, enrichir les fractions, affiner les contours et ajuster les métriques. Plus tard, le 13 novembre 2024, la version 1.2 introduisait un système de noms des graisses plus clair et modernisait la convention de nommage des styles en petites capitales. Malgré sa gamme, Madawaska n'a pas été utilisée dans des projets notables, mais elle reflète mon intérêt de l'époque pour la construction de familles plus grandes et plus polyvalentes.

## Mahavishnu




J'ai lancé Mahavishnu le 1er mars 2006, directement inspirée du lettrage des pochettes de disques psychédéliques de Mahavishnu Orchestra. Je n'avais pas inventé le style : c'était une extrapolation des formes de ces albums, mais je voulais retrouver leur allure fluide et organique dans un caractère numérique. Le dessin met l'accent sur les interactions entre lettres voisines, créant un rythme qui suggérait autant une contemplation calme qu'une expressivité stylistique.

Même si les illustrations d'origine comportaient des exemples de minuscules, elles ne s'harmonisaient pas avec les capitales. J'ai gardé Mahavishnu entièrement en capitales, pour permettre aux formes de conserver leur impact sans compromis. À l'époque, j'imaginais qu'elle pourrait avoir un avenir dans les identités de marque de mode, où l'on recherchait souvent des caractères expressifs pour le titrage et le lettrage, même si aucune utilisation notable ne s'est concrétisée.

Le 4 juin 2021, j'ai mis à jour Mahavishnu pour la mettre en conformité avec les normes modernes. J'ai remplacé les guillemets ouvrants inversés par des guillemets standard, tout en laissant l'ancienne forme accessible par Unicode, affiné les contours pour régler de petits problèmes, ajusté les métriques verticales pour la compatibilité entre navigateurs et redessiné le Ø. Le caractère reste payant.

## Mai Tai



J'ai publié Mai Tai le 3 novembre 1998. Le caractère a été créé comme un dessin matriciel que j'ai ensuite vectorisé automatiquement. Le résultat présentait des lettres compactes, aux formes équarries, et une très petite hauteur d'x. Ces traits limitaient sa lisibilité, surtout dans les petits corps.

À l'origine, je distribuais Mai Tai sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En août 2020, je l'ai placée dans le domaine public.

## Mail Ray Stuff




J'ai publié Mail Ray Stuff le 5 juillet 1999. Le dessin était influencé par le style visuel des pochettes de disques de Menudo des années 1980. Je voulais créer une police aux lettres organiques suggérant une allure décontractée et ludique. Le nom « Mail Ray Stuff » avait été choisi rapidement à l'époque et n'avait aucun lien particulier avec le dessin.

À l'origine, je distribuais Mail Ray Stuff sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. Elle a ensuite été utilisée pour les effets sonores de bande dessinée dans la traduction anglaise de la série de mangas One Piece. En avril 2024, j'ai placé le caractère dans le domaine public.

## Malache Crunch




J'ai publié Malache Crunch le 8 septembre 1998. Le dessin s'appuyait sur mon caractère Budmo : j'ai isolé son motif de points et appliqué un effet de contour épais, produisant des lettres composées de petits anneaux. Leur aspect évoquait des chaînes ou des anneaux de renfort pour trous de perforation. Le nom venait d'un épisode de la saison 4 de Happy Days, où les frères Malachi utilisaient une tactique de derby de démolition appelée « Malachi Crunch ». J'ai mal orthographié ce nom en « Malache » lorsque j'ai publié la police.

À l'origine, je distribuais Malache Crunch sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En août 2020, je l'ai placée dans le domaine public.

## Manbow



J'ai présenté Manbow le 29 octobre 2014. Elle a commencé par un croquis de « B » avec une boucle décorative, qui me rappelait des traitements ingénieux de boucles dans les traits fins de caractères Art déco. Ce petit détail a donné la direction, et j'ai développé le reste de l'alphabet en un caractère géométrique de titrage et de lettrage aux fortes influences Art déco.

Au début, je n'étais pas convaincu que le dessin se distinguait des polices Art déco existantes. Pour le différencier, j'ai introduit des rayures qui dictaient les proportions des traits épais. Manbow est devenue un système de couches avec des variations pleines, transparentes, rayées, à pois et à motifs de trame. Certaines pouvaient servir de styles autonomes, tandis que d'autres étaient destinées à des compositions multicolores en couches. J'ai aussi dessiné des versions associant des textures de contour et de remplissage pour que les utilisateurs puissent mélanger les approches ; dans certains cas, même les textures autonomes pouvaient être superposées aux styles combinés pour créer des effets plus complexes.

Le nom vient de Space Manbow, un jeu de tir à défilement horizontal publié par Konami en 1989. Il n'y a aucun lien thématique entre le jeu et la police : j'aimais simplement la sonorité du nom et trouvais qu'il convenait. Manbow a toujours été destinée au titrage et au

lettrage et je ne l'ai jamais vue utilisée dans des projets notables. Elle a d'abord été publiée sous une licence gratuite autorisant l'usage commercial ; en avril 2024, je l'ai placée dans le domaine public.

## Mango



J'ai publié Mango le 24 novembre 2006. Contrairement à beaucoup de mes caractères précédents, elle était vendue à l'origine plutôt que distribuée gratuitement, à l'exception d'une publication gratuite limitée de la couche Mango Scribble. J'ai développé le dessin en traçant les lettres tête en bas, à main levée avec un Sharpie, ce qui créait des formes irrégulières et maladroites. J'ai ensuite imprimé les lettres en cyan clair, griffonné par-dessus et ajouté une couche de remplissage pour produire un effet de lettres en bulles au marqueur. Le caractère comportait plusieurs couches, celle de griffonnage en étant l'élément central.

Le 25 juin 2021, j'ai mis à jour Mango en supprimant des caractères obsolètes, affinant les contours des courbes et agrandissant certaines formes. En novembre 2022, j'ai placé le caractère dans le domaine public.

## Map of You



J'ai présenté Map of You le 5 avril 1999. Le caractère est parti d'un dessin conceptuel créé pour le logo d'un clan de jeu multijoueur en ligne. L'idée suggérait un style tribal de science-fiction, mais ne

fournissait que quelques caractères, alors j'ai étendu le dessin en un alphabet complet. Le résultat était un caractère expérimental de titrage et de lettrage aux formes anguleuses et stylisées. Le nom venait de la chanson « Map of You » du groupe new wave New Musik.

À l'origine, je distribuais Map of You sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En août 2020, je l'ai placée dans le domaine public.

## Maqui




J'ai publié Maqui le 10 décembre 2009. Mon but était de créer un caractère qui évite les clichés des polices futuristes tout en gardant une allure moderne et industrielle. Dès le départ, j'en ai fait une famille compacte pour les titres. Son trait le plus distinctif est la forme en pointe de caractères comme le « A », que j'ai fondée sur des images d'arcs gothiques classiques. Cette forme n'est pas un arc strictement équilatéral, mais elle en emprunte l'élan vers le haut et la compression, qui servait aussi à économiser de l'espace.

Le dessin était destiné au titrage et au lettrage, particulièrement aux titres, où ses proportions condensées et ses détails vifs pouvaient ressortir. Toutes les graisses ont été publiées dès le début plutôt qu'ajoutées par la suite, car je voulais disposer de toute la gamme pour des usages hiérarchisés dès le départ. Je n'ai jamais vu Maqui adoptée dans des projets notables, mais elle est restée disponible comme police payante.

Le 18 juin 2021, j'ai mis à jour Maqui pour répondre aux attentes techniques. J'ai supprimé des caractères obsolètes, affiné les contours, amélioré les points de suspension et les guillemets et

enrichi les fractions OpenType. Plus tard, le 13 novembre 2024, la version 1.2 réorganisait les noms des graisses : Book est devenue Light, Light est devenue Extra-Light, Extra-Light est devenue Thin et Ultra-Light est devenue Hairline. Ce changement de noms clarifiait la structure de la famille sans modifier son caractère visuel.

## Marianas




J'ai publié Marianas le 13 juillet 2006 pour un jeu vidéo sur la guerre aérienne dans le Pacifique, où elle était utilisée dans le design du jeu. Mon but était d'associer la géométrie élégante de l'Art déco des années 1920 à l'esthétique utilitaire du lettrage militaire des années 1940. Au lieu d'accentuer l'élégance qui définit souvent l'Art déco, j'ai réduit le contraste entre pleins et déliés et remplacé les contreformes gracieuses par des contreformes rectangulaires grossières. Même des détails comme l'épaisseur des traits du « N » étaient délibérément maladroits, donnant au caractère une allure bricolée, comme s'il avait été dessiné par quelqu'un d'inexpérimenté.

Le résultat était un hybride de structure Art déco et de fonctionnalité de temps de guerre, dépouillé d'ornement et plus proche d'une interprétation brutaliste du style. Il avait été conçu spécifiquement pour le jeu qu'il accompagnait, pas comme un caractère polyvalent de titrage et de lettrage, et je ne l'ai jamais vu utilisé dans des projets notables en dehors de ce contexte.

Le 18 juin 2021, j'ai révisé Marianas pour améliorer ses performances et sa compatibilité. J'ai supprimé des caractères obsolètes, corrigé des problèmes d'approche et ajusté les métriques, en gardant l'identité visuelle inchangée. Dans les années 2020, j'ai changé la

façon de présenter Marianas : d'abord positionnée comme une police sur le thème de la Seconde Guerre mondiale, je l'ai reconsidérée sous cet angle, puisque le dessin ne reflétait pas réellement un lettrage authentique de cette période. Je l'ai réorientée vers un thème d'île tropicale, qui convenait mieux à son allure décontractée et taillée grossièrement. Elle reste payante.

## Marion

ABCDEFabcdef1234

J'ai publié Marion le 25 janvier 2006 comme un caractère à empattements de transition, avec des traits du XIXe siècle. Il n'était pas copié de sources historiques, mais j'étais influencé par l'allure des anciens caractères en métal. L'un de ses traits distinctifs est l'empattement en forme de griffe de marteau, surtout visible sur l'empattement supérieur droit du « S » majuscule, où j'ai utilisé une légère courbe convexe plutôt qu'un empattement vertical ou incliné conventionnel. Cette forme lui donnait une allure émoussée évoquant un outil. La famille s'inscrivait dans la tradition néoclassique, aux côtés de caractères comme Baskerville et New Caledonia, mais je lui ai donné un traitement plus gras et plus singulier.

Le projet était façonné par l'usage pratique plutôt que par l'expérimentation. Roxio a obtenu une licence de Marion pour son logiciel de création de DVD alors qu'elle était encore en développement, commandant des ligatures ornées qui, à mon avis, nuisaient au caractère. C'était une commande ponctuelle pour ce logiciel et, avec le recul, je regrette de ne pas les avoir supprimées de la version Typodermic. En 2011, Apple a obtenu une licence de Marion pour l'inclure dans iOS et certaines applications Mac. Cet

accord a étendu sa couverture linguistique au grec et au cyrillique. Elle a été incluse dans iOS jusqu'en 2019 et reste dans macOS, même si elle y est cachée jusqu'à ce que des documents y fassent appel. Les ventes étaient minimes avant son adoption par Apple ; depuis, elle se vend régulièrement, probablement grâce à la prise en charge des anciens documents.

La famille a commencé avec Regular, Italic et Bold. Une Bold Italic a été ajoutée à la fin des années 2010 et, au fil des ans, j'ai affiné l'approche, le crénage et la prise en charge des caractères internationaux. Le 2 juin 2023, j'ai corrigé une incohérence de la table PANOSE qui causait des problèmes d'installation sur macOS. Le problème s'est révélé lié à la copie cachée de Marion dans le système, qui provoquait des conflits lorsque les utilisateurs essayaient de l'installer. La solution a été de changer le nom interne en Marion Standard. Le caractère continue à être distribué commercialement.

## Markerfield




J'ai publié Markerfield le 12 avril 2010. Mon but était de simuler la texture des marqueurs pour tableau blanc, ces traits grinçants et inégaux qui ressortent sur une surface lisse. Mes premiers essais de dessin directement sur un matériau glissant ne fonctionnaient pas : les traits étaient trop irréguliers. J'ai plutôt dessiné les lettres au marqueur sur du papier bond, puis les ai numérisées. À partir de là, j'ai construit un calque de stries dans Photoshop, que j'ai mélangé à des textures granuleuses et de grain de pellicule pour retrouver l'allure des résidus de marqueur sur la surface. Le résultat final a été nettoyé et assemblé en un caractère numérique.

Les textures étaient conçues pour tenir lorsque l'on réduisait le dessin à de plus petits corps de titrage et de lettrage, mais, dans les très grands corps, les formes vectorisées automatiquement deviennent plus évidentes et moins convaincantes. Markerfield a toujours été destinée au titrage et au lettrage, en particulier lorsqu'il s'agit de souligner un point ou d'attirer l'attention sur une idée. Je ne l'ai jamais vue adoptée dans des projets notables, mais j'y vois toujours une approximation numérique assez fidèle de l'écriture à la main sur tableau blanc.

Le 25 juin 2021, j'ai mis à jour Markerfield pour la garder à jour sur le plan technique. Cette mise à jour supprimait des caractères obsolètes, affinait les métriques et étendait la prise en charge des fractions OpenType. Le caractère reste payant.

## Marquee Moon




J'ai publié Marquee Moon le 9 juin 1997. Le dessin a commencé par un concept expérimental pour la lettre N et s'est développé en un caractère influencé par Compacta. Ses principaux traits étaient des proportions condensées et des rayures doubles traversant les lettres. Produire des angles cohérents dans cette structure rayée s'est révélé techniquement difficile à l'époque.

Dans les années 2010, j'ai mis à jour le caractère pour corriger des erreurs vectorielles et des problèmes d'alignement, même si le dessin général restait inchangé. Le nom venait de la chanson « Marquee Moon » du groupe Television. À l'origine, je distribuais le

caractère sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En novembre 2022, j'ai placé Marquee Moon dans le domaine public.

## Massive Retaliation



J'ai lancé Massive Retaliation le 21 octobre 1997. Le dessin associait des éléments Art nouveau à des formes anguleuses liées à l'esthétique techno en typographie. Il était destiné à être un caractère de titrage et de lettrage reflétant les tendances stylistiques de la fin des années 1990. Dans sa première version, le caractère utilisait des formes alternatives aux emplacements des majuscules et des minuscules, mais j'ai ensuite supprimé cette fonction parce qu'elle le rendait difficile à utiliser. Le nom venait de la chanson « Massive Retaliation » du groupe britannique Sigue Sigue Sputnik.

À l'origine, je distribuais le caractère sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En novembre 2022, j'ai placé Massive Retaliation dans le domaine public.

## Maychurch



J'ai publié Maychurch le 6 mai 2005. L'idée venait d'un mélange d'influence architecturale et de rationalisation typographique. Je voulais qu'elle fonctionne comme un caractère de titrage et de lettrage pour des projets à thème formel ou architectural. Les

capitales s'appuyaient sur Marion, avec des lignes de construction superposées pour donner l'apparence d'un schéma de dessin technique. Ces lignes n'étaient pas ornementales : elles devaient imiter la longue tradition des tentatives de rationalisation des capitales romaines par la géométrie.

Cette allure de fausse construction rattache Maychurch à une lignée de théoriciens comme Albrecht Dürer dans son Unterweisung der Messung de 1525, Geoffroy Tory avec Champ Fleury en 1529 et même des travaux plus anciens comme Alphabetum Romanum de Felice Feliciano en 1463. Ces systèmes n'étaient pas de véritables méthodes de dessin, mais des reconstructions, qui forçaient souvent les lettres à des compromis géométriques. Je les vois comme une sorte d'alchimie typographique : une tentative d'imposer de l'ordre à des formes historiquement développées à la main et à l'œil, plutôt qu'au compas et à la règle.

Le 25 mai 2021, j'ai mis à jour Maychurch pour améliorer la compatibilité technique. Cette révision supprimait des caractères obsolètes, ajustait les métriques verticales pour une cohérence entre navigateurs et affinait les contours afin de corriger des erreurs de courbes qui causaient des problèmes dans certaines applications. Le caractère reste payant.

## Mecheria




J'ai publié Mecheria le 26 mai 2005. C'était une écriture cursive aux lettres reliées, librement inspirée d'Amanda, un caractère de 1939. Mon approche n'était pas une reprise fidèle, mais une réinterprétation. J'ai tracé une numérisation propre d'Amanda avec

des lignes droites, en choisissant volontairement cette méthode pour créer un effet froissé de papier découpé. Le résultat était une cursive aux liaisons anguleuses et aux paraphes qui lui donnaient une texture inhabituelle, presque fragile.

Le dessin était destiné au titrage et au lettrage décoratifs plutôt qu'au texte. Peu après sa sortie, Canada Type m'a contacté, en soulignant qu'ils venaient de publier leur propre reprise d'Amanda. Leur version était une reproduction nette, tandis que la mienne était interprétative. Il n'y avait pas de copie de l'un par l'autre : nous travaillions tous deux à partir du même spécimen largement disponible, mais cela montrait comment plusieurs créateurs peuvent arriver à des idées similaires à partir de la même source. Pendant un temps, j'ai indiqué dans mon matériel promotionnel que ceux qui cherchaient une reprise fidèle devraient regarder leur version, tandis que la mienne représentait une autre interprétation.

Mecheria n'a jamais reçu de mises à jour techniques après sa sortie. Elle reste une police payante et n'a pas été placée dans le domaine public.

## Meloche




J'ai publié Meloche le 25 octobre 2007, après avoir étudié les enseignes françaises et les caractères grotesques de la fin du XIXe siècle. Ce qui m'avait frappé, c'était la modulation des traits — les rapports entre pleins et déliés — peu courante dans les grotesques sans empattement, mais souvent présente dans les enseignes peintes à la main. J'ai accentué cette qualité et ajouté des courbes fermées et des extrémités de traits en biais, ce qui donnait au dessin plus de

chaleur qu'une reprise stricte. Dès le départ, Meloche était destinée au titrage, au lettrage et au texte composé dans des corps plus grands.

En clin d'œil à son thème français, j'ai ajouté des symboles de fleurs de lys. C'était davantage un argument de vente qu'un véritable ajout fonctionnel, un peu comme les pieds-de-mouche ou les mains indicatrices que beaucoup de créateurs incluent pour vendre leurs polices. À l'origine, la famille comptait trois styles, avec un jeu latin étendu, mais sans italiques. Elle comprenait des fonctions OpenType comme les chiffres elzéviriens et un « Q » alternatif, mais pas de codes courts pour les fleurs de lys. Le 31 mars 2016, j'ai élargi la famille à sept graisses avec italiques, étendu la prise en charge des langues au vietnamien, au grec et au cyrillique, et ajouté des symboles monétaires, de ponctuation et mathématiques mis à jour. Meloche Book, renommée plus tard Meloche Light, a été publiée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial.

Meloche est aussi devenue la base de mon caractère Moja. Le 13 novembre 2024, la version 2.1 réorganisait les noms des graisses : Extra-Light devenait Thin, Light devenait Extra-Light et Book devenait Light, pour clarifier la progression dans l'ensemble du système. À part cette mise à jour, le dessin est resté le même, et la famille reste en grande partie payante.

# Meloriac




J'ai publié Meloriac le 8 mars 2007, après avoir vu un traitement expérimental unicase d'Avant Garde Gothic dans un magazine de divertissement de Vancouver. Cela m'a donné l'idée de pousser un caractère géométrique sans empattement aux limites de la graisse et des proportions. Il s'agissait de voir quelle masse les lettres pouvaient porter avant que leurs formes ne se défassent. Le « S » était le plus difficile : on ne pouvait épaissir sa colonne vertébrale que jusqu'à un certain point avant que les courbes ne s'effondrent.

Meloriac n'est pas strictement unicase, mais se situe entre les deux. Seul le « e » minuscule a été inclus comme forme délibérément minuscule, tandis que le reste de l'alphabet suivait des modèles de capitales. J'ai resserré l'approche et le crénage pour accentuer son allure des années 1970. Elle a été entièrement conçue pour le titrage et le lettrage, pas pour le texte.

J'ai aussi inclus des katakanas, mais mon manque d'expérience du japonais se voyait dans les inexactitudes de leur structure. Une police limitée aux kanas avait peu d'utilité pratique. Plus tard, j'ai ajouté le grec et le cyrillique, ce qui a élargi ses possibilités d'utilisation. Meloriac est devenue populaire dans des contextes informels et a été largement adoptée dans les vignettes de vidéos YouTube, ce qui lui a donné une visibilité inattendue.

En mai 2021, j'ai mis à jour la police en affinant les fonctions OpenType et en supprimant des caractères obsolètes. Elle reste payante.

## Meposa




J'ai publié Meposa le 27 mars 2007. Elle était dérivée de mon dessin antérieur Sui Generis, même si j'en avais conservé très peu de choses en dehors de la structure de base des b, d, p et q. À partir de là, j'ai extrapolé un nouveau système aux traits plus épais et aux surfaces décoratives. Le résultat était un caractère de titrage et de lettrage destiné aux affiches et à d'autres usages à grande échelle.

Le trait le plus distinctif de Meposa était son système de ligatures. J'ai créé des formes reliées, pas seulement à titre d'expérience, mais comme un argument de vente délibéré, qui donnait au caractère une allure modulaire et construite. Elle restait visuellement apparentée à Sui Generis, mais la graisse, le rythme et la texture l'emmenaient dans une autre direction.

Meposa n'a jamais connu d'utilisation notable, mais elle est restée dans mon catalogue. Le 25 juin 2021, je l'ai mise à jour pour assurer sa cohérence technique, en supprimant des caractères obsolètes, en affinant les contours et en améliorant la prise en charge des fonctions OpenType. Elle reste payante.

## Mesmerize




J'ai lancé Mesmerize le 29 novembre 2014. C'était ma deuxième tentative d'utiliser correctement l'interpolation, après un premier essai avec Kingsbridge. Jusque-là, j'élaborais manuellement les

mélanges de graisses à l'aide de tableaux et de calculs. Avec Mesmerize, je me suis appuyé sur des axes d'interpolation pour générer une vaste famille. FontLab 5 rendait le processus difficile — les graisses intermédiaires se comportaient souvent de manière imprévisible — mais c'était une étape importante dans ma façon de travailler.

L'inspiration venait du lettrage géométrique sans empattement des plateaux de Monopoly, surtout de la manière dont les lettres comme A, M, N, V et W rejoignaient la ligne de base ou la ligne des capitales par des pointes aiguës. J'ai repris ce détail dans le dessin, ce qui lui donnait un caractère rétro. Mesmerize était destinée au titrage et au lettrage des enseignes et des affiches, pas aux textes longs. Dès le départ, la famille comprenait huit graisses, cinq chasses et des italiques, ce qui en faisait l'une de mes plus grandes publications.

Même si je ne l'ai jamais vue adoptée dans des projets notables, Mesmerize est devenue la base du caractère Canada 150, adapté en 2015 pour le logo du cent-cinquantième anniversaire du Canada. Ce projet a étendu sa portée bien au-delà de mes attentes initiales. En avril 2024, j'ai placé Mesmerize dans le domaine public. Vu sa taille, je n'ai pas publié de nouvelles mises à jour : la quantité de travail répétitif nécessaire pour modifier tous les styles aurait été prohibitive. La publication dans le domaine public était simplement un changement de licence, sans révision technique.

# Metal Lord



J’ai publié Metal Lord le 17 juillet 1996. Le dessin se fondait directement sur le logo d’Iron Maiden, lui-même issu d’un caractère antérieur que je n’avais pas identifié à l’époque. Ma première version ne contenait que les lettres visibles dans le logo, mais, à mesure que de nouvelles informations arrivaient — grâce aux découvertes de fans et à des documents d’archives —, j’ai enrichi et modifié la police pour lui donner un jeu de caractères complet.

Un ajout inhabituel était un « s » minuscule cursif qui figurait dans un calendrier d’Iron Maiden de 1988. Je l’ai inclus dans Metal Lord comme variante stylistique OpenType plutôt que dans le jeu par défaut. La police a été conçue expressément pour le titrage et le lettrage heavy metal, plutôt que comme un dessin gothique général, et son lien avec l’identité d’Iron Maiden a défini sa place dans mon catalogue.

Après sa sortie, des fans m’ont indiqué d’autres apparitions du caractère original, notamment une affiche de 1976 pour *The Man Who Fell to Earth* et la couverture d’un livre de poche de 1979, mais on ignore toujours qui a réellement créé le caractère source. Je n’ai jamais vu Metal Lord utilisée en dehors des produits dérivés d’Iron Maiden et de leur site officiel, mais c’était marquant de voir ma reconstruction appliquée à leur identité de marque des décennies après la première apparition du logo.

En avril 2024, j’ai placé Metal Lord dans le domaine public. Il s’agissait d’un changement de licence plutôt que d’une mise à jour : le dessin lui-même n’a pas changé depuis les enrichissements effectués des années auparavant. Début 2025, j’ai enregistré un entretien vidéo

avec Ben Mistri, un passionné reconnu d'Iron Maiden, qui prépare une histoire détaillée du logo et révélera le caractère source original lors de la publication de ses recherches. En septembre 2025, cette information n'avait pas encore été publiée.

## Mexcellent



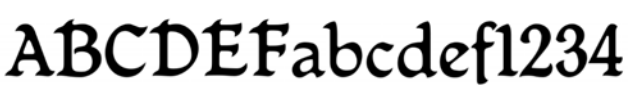

J'ai publié Mexcellent le 2 avril 2000. C'était un hommage direct à l'identité visuelle des Jeux olympiques de Mexico de 1968, dessinée par Lance Wyman et Eduardo Terrazas. Leur système de bandes à trois lignes était une fusion saisissante de motifs culturels mexicains et d'Op Art, et je voulais en retrouver un peu l'esprit sous forme numérique. Ma version n'était pas aussi précise géométriquement que l'originale, mais elle avait la même énergie rythmique et rayée. Mexcellent a été conçue strictement pour le titrage et le lettrage.

Je l'ai d'abord publiée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial, pour le style normal et une version « 3D » avec ombre portée. Plus tard, j'ai ajouté des calques de couleur facultatifs et payants qui facilitaient la création d'effets multicolores. Ces calques étaient une commodité, pas une nécessité, puisque chacun pouvait prendre la version gratuite, la convertir en tracés et colorer les bandes à la main. C'est pourquoi j'ai toujours considéré Mexcellent avant tout comme une police gratuite.

Elle a trouvé une certaine visibilité dans le graphisme musical : The Black Angels l'ont utilisée sur leur album Passover de 2006, et Pelican Club sur la pochette de leur single Laura Call Me Up de 2024. Le 14 novembre 2024, j'ai publié la version 4.1, qui affinait le système de

noms pour améliorer la compatibilité entre plateformes et ajustait l'épaisseur des lignes du style normal pour améliorer l'équilibre et la cohérence de la famille.

## Mikadan




J'ai publié Mikadan le 13 avril 2006, comme commande pour la série Dragon Age de BioWare. Le défi était de trouver un équilibre entre une atmosphère médiévale et une lisibilité moderne. J'ai étudié des spécimens de Verona de Stephenson Blake, de Humanistic de William Dana Orcutt et de Motto de Morris Fuller Benton, en empruntant aux trois des idées de proportions, de formes d'empattements et de logique des traits. Le résultat était un caractère influencé par les écritures gothiques, qui évoquait un univers fantastique médiéval tout en restant clair sur un écran de télévision.

BioWare souhaitait des variantes décoratives : j'ai donc créé un jeu de capitales pour les lettrines afin de renforcer cet univers fantastique. Mikadan était conçue expressément pour être utilisée dans le jeu, plutôt que dans des documents imprimés. En dehors de Dragon Age, elle est apparue plus tard dans le jeu *Kingdom Come: Deliverance* de 2018 et sur la couverture du livre *worm, root, wort… & bane* d'Ann Shelton, publié en 2024.

En 2021, j'ai révisé Mikadan pour la maintenir à jour sur le plan technique. J'ai supprimé des caractères obsolètes, affiné les fonctions OpenType, ajusté le crénage, redessiné les formes cyrilliques et corrigé les guillemets. Ces changements ont conservé son apparence tout en améliorant son utilisation. Mikadan reste payante.

## Milibus




J'ai publié Milibus le 9 août 2006, à une époque où DIN et ses variantes étaient de plus en plus utilisées dans les interfaces et les identités de marque. Plutôt que de suivre ce modèle de près, je voulais ajouter une touche de nostalgie des années 1980. Je suis revenu aux polices de traceurs à basse résolution et aux lettrages informatiques, puis j'ai intégré certains de leurs traits dans une structure de style DIN. Le détail le plus distinctif était un « A » aux côtés droits, construit comme le contour d'une maison avec des côtés verticaux rectilignes et un toit pointu. Il rappelait les contraintes des anciens systèmes de lettrage numérique tout en donnant à la famille son identité propre.

Milibus était conçue pour fonctionner aussi bien en titrage et en lettrage que dans le texte. Sa structure reprenait la clarté utilitaire de DIN, mais y introduisait de petites singularités qui la rendaient plus expressive, surtout dans les grands corps. Je ne l'ai jamais vue adoptée dans des projets notables, mais elle reste l'une de mes expériences visant à mêler précision technique et références numériques rétro.

Le 18 juin 2021, j'ai mis à jour Milibus pour la garder compatible avec les normes modernes. Cette révision supprimait des caractères obsolètes, remplaçait les guillemets inversés, éliminait des ligatures inutiles et corrigeait des incohérences dans les contours et les métriques. Ces changements amélioraient son utilisation sans modifier le caractère du dessin. Milibus reste payante.

## Minicomputer

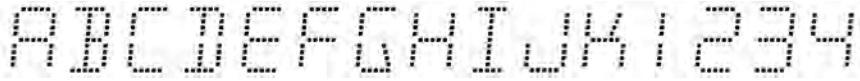
ABCDEFabcdef1234

J’ai publié Minicomputer le 5 mai 2017. Elle est née de mon intérêt pour les caractères à l’esthétique techno des années 1960 qui empruntaient au lettrage MICR, comme Data ’70 et Westminster. Ces polices avaient surtout été considérées comme des curiosités ou des symboles de technologie dépassée, mais je voulais montrer comment on pouvait les présenter sous un nouveau jour, comme des caractères de titrage et de lettrage au style affirmé. Il s’agissait de mettre en lumière leur potentiel dans la mode, en leur donnant un contexte contemporain plutôt qu’en les traitant comme des vestiges.

Le dessin était exclusivement destiné au titrage et au lettrage. Les minuscules suivaient une logique de traits plus prévisible, ce qui aidait la lisibilité, mais il fallait résoudre de nombreux glyphes un par un. Les minuscules grecques étaient particulièrement difficiles, car leurs formes plus organiques résistaient à la transposition dans la logique mécanique du système.

Même si je ne l’ai jamais vue adoptée dans des projets notables, Minicomputer était ma tentative de repositionner ce genre au-delà de la simple curiosité, en montrant qu’il pouvait encore avoir une force visuelle dans le graphisme moderne. En mai 2024, j’ai mis à jour la famille pour assurer sa compatibilité technique, en affinant les contours, en actualisant les métriques verticales, en corrigeant les guillemets et en enrichissant les fonctions OpenType. Elle reste payante.

# Minisystem



J'ai publié Minisystem le 20 septembre 2004. Elle était directement fondée sur les afficheurs fluorescents à segments d'une mini-chaîne audio Technics que je possédais dans les années 1990. Ce style d'affichage n'était pas propre à Technics : on en trouvait des versions similaires chez beaucoup de marques d'électronique grand public à l'époque. Je voulais retrouver cette esthétique dans un caractère numérique, comme témoin d'une époque où les mini-chaînes stéréo passaient pour une technologie compacte et futuriste.

Le dessin était strictement destiné au titrage et au lettrage. Comme il reposait sur un système de segments, sa construction était simple : j'ai dessiné un seul glyphe avec tous les segments activés, je l'ai copié dans tout l'alphabet, puis j'ai retiré les segments qui ne convenaient pas. La famille pouvait ainsi imiter la logique des afficheurs à segments sans nécessiter de contours complexes.

Je n'ai jamais vu Minisystem utilisée dans des projets notables, mais je la considérais comme un instantané fidèle d'un style vite devenu obsolète. En avril 2024, je l'ai placée dans le domaine public, en changeant sa licence sans la modifier ni lui apporter de mises à jour techniques.

## Minya




J'ai publié Minya le 10 juin 1996. Elle est née d'un gribouillage au feutre que j'utilisais depuis des années sur les cartes de vœux et les étiquettes de cadeaux destinées à ma famille. Le processus était volontairement brut : j'ai dessiné les lettres à la main, les ai numérisées avec un scanner à plat, puis les ai vectorisées automatiquement sans beaucoup les nettoyer. Le résultat conservait le caractère spontané et irrégulier des traits de feutre. Minya n'avait jamais été envisagée comme un projet commercial soigné : c'était plutôt un exercice de fantaisie, né d'un style que je dessinais déjà de manière informelle depuis longtemps.

Ce qui semblait plaire, c'était l'alliance d'un aspect ludique et spontané avec la structure d'un caractère de machine à écrire. Cette combinaison lui donnait un attrait singulier auquel je ne m'attendais pas. Elle a été largement utilisée, mais je ne me souviens pas de projets notables précis où elle serait apparue. Après avoir développé Minya Nouvelle, qui en est devenue la version suivante, plus raffinée, Minya n'était plus une priorité.

En août 2020, j'ai placé Minya dans le domaine public. C'était un simple changement de licence, sans mises à jour techniques : elle restait telle qu'elle était depuis sa sortie initiale.

## Minya Nouvelle




J'ai publié Minya Nouvelle le 25 janvier 2000, en retravaillant mon caractère antérieur Minya. Minya avait été créée rapidement à partir de dessins au feutre et de numérisations, mais je voulais donner à cette version une logique de traits plus cohérente et une base numérique plus nette. Je l'ai construite de zéro sur une tablette graphique, ce qui me permettait d'affiner les formes tout en gardant le caractère ludique qui faisait l'attrait de l'originale.

Contrairement à Minya, qui était purement une fantaisie, Minya Nouvelle était conçue pour fonctionner aussi bien en titrage et en lettrage que dans le texte. Je l'ai développée en quatre styles : Regular, Italic, Bold et Bold-Italic. Les premières versions grasses avaient été produites avec un simple filtre de graisse de FontLab. C'était rapide, mais les résultats étaient grossiers. J'ai ensuite redessiné et corrigé ces graisses pour les harmoniser avec le reste de la famille.

Au fil du temps, Minya Nouvelle a trouvé un usage régulier dans l'édition jeunesse, notamment dans Get Me Another One de Robert Munsch en 2018. Le 25 novembre 2022, j'ai mis à jour la famille pour ajuster les métriques verticales et empêcher que les accents ne soient rognés, mais le dessin est autrement resté stable. En avril 2024, j'ai placé Minya Nouvelle dans le domaine public, en la publiant telle quelle, sans nouvelles révisions. Il ne faut pas la confondre avec le caractère Minya d'Ahmad Jamaludin, publié en 2024.

## Misadventures




J'ai publié Misadventures le 10 novembre 2009. C'était une commande pour un jeu d'action sur PlayStation 3, dont je ne me souviens plus du titre. Le client demandait un caractère qui rappelle le lettrage des films d'action : j'en ai donc fait une famille grasse de petites capitales, avec des évasements pour adoucir ses contours numériques et lui donner une allure cinématographique. Le style devait ressembler au genre de typographie souvent associé aux affiches de films et aux titres de jeux.

Le dessin n'a pas trouvé d'usage au-delà de la commande initiale, mais j'ai continué à l'entretenir. Le 18 juin 2021, j'ai mis à jour la famille pour affiner certains détails : les points de suspension ont été resserrés, les ligatures « fi » et « fl » redondantes ont été supprimées et des signes prime ont été ajoutés. Aucune autre modification structurelle n'a été apportée. Misadventures est restée payante.

## Misirlou




J'ai lancé Misirlou le 20 juillet 2000. Le dessin était influencé par Sunshine et Moonshine, les caractères Letraset de Mike Daines de 1971. Sunshine présentait des lettres évidées avec une ombre portée à trame claire, tandis que Moonshine inversait le principe, avec des lettres pleines et des ombres évidées. Misirlou prolongeait ces idées

dans un caractère uniquement en minuscules, sans contreformes, qui reflétait les styles rétro de l'époque. Le nom venait de la chanson de surf rock « Misirlou » de Dick Dale and the Del-Tones.

À l'origine, je distribuais Misirlou sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En août 2020, je l'ai placée dans le domaine public.

## Mississauga



J'ai publié Mississauga le 17 juin 1999. Le dessin était dérivé de mon caractère Credit, que j'avais modifié pour créer un style plus expérimental. Je lui ai donné le nom de Mississauga, la ville où je vivais à l'époque.

À l'origine, je distribuais Mississauga sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En août 2020, je l'ai placée dans le domaine public.

## Mister Firley



J'ai publié Mister Firley le 30 novembre 1997. Le dessin mêlait plusieurs influences : le style unicase associé au lettrage des années 1970, des contrastes de traits exagérés rappelant les formes psychédéliques, et les formes carrées aux contours doux courantes dans la typographie à l'esthétique techno des années 1990. Le résultat était un caractère de titrage et de lettrage qui reflétait les tendances

de son époque. Le nom faisait référence au personnage de Mister Furley dans la série télévisée Three's Company : j'avais choisi une orthographe au jugé pour nommer la police.

À l'origine, je distribuais Mister Firley sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En novembre 2022, je l'ai placée dans le domaine public.

## Mitigate




J'ai publié Mitigate le 20 mars 2012. L'idée était d'imaginer une police de machine à écrire plus étroite que le pica (10 cpi, soit 10 caractères par pouce) ou l'elite (12 cpi). Le dessin condensait les proportions tout en gardant assez de détails pour rester lisible. Certaines lettres, comme le « k », ont été courbées pour économiser de la largeur, et les parties centrales du « M » et du « W » étaient tronquées. Le « m » minuscule perdait son empattement central. Ces ajustements permettaient à Mitigate d'occuper moins d'espace horizontal tout en gardant l'apparence d'un caractère de machine à écrire.

J'ai prévu des styles usés pour simuler les traces du fonctionnement mécanique : rubans usés, empreintes irrégulières et impression grossière. Cela la rendait utile dans des contextes rétro où l'on recherchait l'aspect d'une machine à écrire, mais où l'espace horizontal était limité. Elle n'était pas destinée au travail éditorial contemporain, mais plutôt à des projets recherchant une allure comprimée et analogique.

Le 14 novembre 2024, j'ai mis à jour Mitigate en nettoyant les tracés vectoriels, en réorganisant les graisses et en affinant l'approche et le crénage. La famille gardait sa cohérence visuelle tout en devenant plus fiable techniquement. Elle continue d'être distribuée comme police payante.

## Mixolydian




J'ai publié Mixolydian le 20 février 2012. Le dessin se fondait sur des traditions américaines de lettrage industriel, comme les alphabets Standard de la Federal Highway Administration et les gabarits de dessin technique, qui contrastaient avec les modèles européens plus connus, comme DIN. Mon but était d'explorer les qualités simples et utilitaires de ces sources américaines et d'en faire la base d'un caractère sans empattement orienté vers le texte, plutôt que de les réserver au titrage et au lettrage.

Le nom venait de la théorie musicale. J'étudiais les modes musicaux à l'époque, et « Mixolydian » me plaisait pour sa sonorité et son rythme. La famille a été dessinée pour servir aussi bien dans le texte qu'en titrage et en lettrage, avec des proportions capables de s'adapter aux différents corps. J'ai aussi publié un compagnon appelé Mixolydian Titling, composé d'un style entièrement en capitales disponible sous une licence gratuite pour applications de bureau. Sa structure était cohérente avec celle de la famille principale : seule la casse différait.

Je n'ai pas vu Mixolydian utilisée dans des projets notables. Le 25 novembre 2024, j'ai mis à jour la famille en affinant les courbes, en réorganisant les noms des graisses et en améliorant les métriques

verticales. Le dessin de base restait le même, mais la famille gagnait en cohérence et devenait plus facile à utiliser. Mixolydian reste payante, tandis que Titling reste gratuite.

## Mlurmlry



J'ai publié Mlurmlry le 5 mai 1997. Le dessin a commencé comme une modification de Neuropol : j'ai condensé les formes et les ai retracées à la main, ce qui produisait des contours irréguliers. Le résultat était un caractère expérimental de titrage et de lettrage à l'aspect déformé. Le nom était volontairement difficile à prononcer et choisi pour son caractère abstrait.

À l'origine, je distribuais Mlurmlry sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En août 2020, je l'ai placée dans le domaine public.

## Mob Concrete



J'ai publié Mob Concrete le 4 février 1999. Le dessin était dérivé de Vibrocentric, elle-même une version élargie de Hemi Head. Mob Concrete exagérait encore ces formes épaisses, pour créer un style brut aux formes de blocs.

Le nom venait d'un numéro de David Letterman autour des paroles « We built this city on rock and roll », transformées en « We built this city on mob concrete ». À l'origine, je distribuais le caractère sous

une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En août 2020, j'ai placé Mob Concrete dans le domaine public.

## Mochon




J'ai publié Mochon le 11 novembre 2015. Le caractère se fondait sur le lettrage à la main de Donald Mochon, ancien doyen de la School of Architecture de RPI, dont le travail au crayon gras mêlait contrôle et irrégularité d'une manière distinctive. Un admirateur m'a envoyé des numérisations de son lettrage, et la texture et le rythme des formes m'ont frappé. Comme les spécimens variaient en taille et en résolution, j'ai décidé de construire mon propre système plutôt que de les retracer directement.

Pour retrouver cet effet, j'ai travaillé avec des crayons gras Mitsubishi Dermatograph, dessinant chaque lettre environ vingt-cinq fois jusqu'à trouver trois variantes qui conservaient le caractère brut tout en restant cohérentes comme police. J'ai ensuite utilisé une fonction OpenType de variantes contextuelles pour faire alterner les variantes, afin que les lettres répétées ne paraissent pas identiques. Le résultat était destiné au titrage et au lettrage, mais je l'imaginais aussi dans des bulles de bande dessinée, là où une allure libre et faite à la main convenait.

En petit clin d'œil à Donald Mochon, j'ai inclus sa mascotte en forme d'oiseau, que j'ai retracée et ajoutée comme glyphe décoratif. Mochon n'a pas été utilisée dans des projets notables, mais elle était pour moi un hommage à un créateur dont le lettrage m'avait fait forte impression. Elle reste payante.

## Model Worker



J'ai lancé Model Worker le 9 août 1997. J'ai créé le dessin avec une plume Speedball endommagée, que j'avais modifiée à l'aide d'une pince. En écrivant avec elle sur du papier d'imprimante ordinaire, j'obtenais des traits bruts et irréguliers : la plume déchirait les fibres du papier et l'encre pénétrait de manière inégale. J'ai numérisé les résultats et les ai vectorisés automatiquement pour produire le caractère. Le nom venait de la chanson « Model Worker » de Magazine.

À l'origine, je distribuais le caractère sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En novembre 2022, j'ai placé Model Worker dans le domaine public.

## Moja



J'ai publié Moja le 23 août 2009. Contrairement à la plupart de mes caractères antérieurs, elle était vendue à l'origine, plutôt que distribuée gratuitement. Je l'ai développée en adaptant mon dessin Meloche et en lui appliquant un effet de texture de fourrure. Le processus consistait à générer des textures avec un logiciel spécialisé, à composer les résultats dans Photoshop, puis à vectoriser automatiquement les caractères. Le nom venait d'un mot japonais désignant un type particulier de cheveux.

En juin 2021, j'ai mis à jour Moja en supprimant des caractères obsolètes, en corrigeant des incohérences et en agrandissant les caractères d'environ vingt pour cent. En novembre 2022, j'ai placé le caractère dans le domaine public.

## Mold Papa




J'ai lancé Mold Papa le 14 avril 1999. Le caractère était dérivé de Soul Mama, un dessin sans empattement avec contours et ombres portées, et de son compagnon simplifié Soul Papa. Mold Papa était une variante déformée de Soul Papa, créée comme une expérience distincte sur les formes.

À l'origine, je distribuais Mold Papa sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En août 2020, je l'ai placée dans le domaine public.

## Monofonto




J'ai publié Monofonto le 11 novembre 1999. Elle était conçue comme un caractère à chasse fixe pour l'écran, avec Bell Centennial comme principale influence. J'ai repris ses pièges à encre profonds, son approche serrée et ses proportions étroites, en les adaptant à une structure numérique à chasse fixe. À l'époque, les pièges à encre étaient un détail stylistique séduisant, même dans le travail numérique, et je voulais voir comment ils se comporteraient dans un dessin à largeur fixe.

Le caractère est devenu connu de façon inattendue après avoir été licencié par l'intermédiaire de Monotype pour la série Fallout de Bethesda. Je n'avais pas participé directement à cet accord : son apparition dans les jeux m'a donc surpris. Au fil du temps, la famille s'est développée au-delà du style normal d'origine, mais cette version est restée disponible sous une licence gratuite.

Le 18 juin 2021, j'ai révisé Monofonto pour réduire les pièges à encre exagérés et la mettre en accord avec les préférences du moment. L'année suivante, le 25 novembre 2022, je l'ai de nouveau mise à jour en redessinant le zéro et en éliminant les pièges à encre restants dans toute la famille. Cette mise à jour ajoutait aussi la prise en charge du grec, du cyrillique et du vietnamien. Monofonto reste payante, avec le style normal toujours disponible gratuitement.

## Montebaldo




J'ai publié Montebaldo le 27 mai 2024. C'était ma tentative de créer une égyptienne à contraste inversé, catégorie dans laquelle les empattements sont plus épais que les fûts. Historiquement, ces dessins sont liés aux caractères French Clarendon ou Italienne devenus populaires à la fin du XIXe siècle, puis réapparus dans la scène psychédélique des années 1960. Des pochettes d'albums comme Headquarters de The Monkees ou des illustrations de Yellow Submarine montraient comment ces styles se glissaient dans les créations éphémères de la culture pop. Je voulais reconnaître cette histoire sans insister sur les habituelles associations au « cow-boy » ou au « cirque ».

Pour y parvenir, j'ai réduit certains détails ornementaux, en évitant notamment une terminaison enroulée sur le R et en utilisant un a minuscule simplifié. Mes principales références venaient du catalogue de Photo-Lettering Inc. de 1973, qui contenait beaucoup d'égyptiennes étroites peu connues, à la saveur plus européenne que western. La famille comptait huit styles, allant de l'ultrafin au très gras. Maintenir la cohérence des courbes fondées sur des rayons dans autant de graisses demandait beaucoup de travail manuel : j'ai rempli des pages de calculs pour m'assurer que la géométrie restait cohérente d'un dessin maître à l'autre.

Montebaldo visait le titrage et le lettrage orientés vers la mode, mais elle n'a pas connu d'utilisation notable depuis sa sortie. Malgré des ventes décevantes, je la considère comme une exploration minutieuse de la façon de présenter les formes Italienne dans un contexte moderne.

## Moon Cresta




J'ai publié Moon Cresta le 5 avril 2012. Elle a commencé comme une interprétation libre de Sans de Frederic Goudy, mais j'ai simplifié la structure et arrondi les terminaisons pour adoucir son ton. Le résultat était moins anguleux et plus accueillant que l'original de Goudy. Mon but était de prendre un ancien caractère sans empattement qui aurait autrement pu paraître sévère et de lui donner une allure plus calme et plus adaptable.

Le caractère était conçu pour fonctionner aussi bien dans le texte qu'en titrage et en lettrage. Au départ, je n'ai publié qu'un seul style normal. En février 2022, j'ai élargi la famille à Light, Light Italic,

Regular et Italic. Cette même mise à jour corrigeait aussi les guillemets, ajoutait des fractions, affinait la ponctuation et supprimait des caractères obsolètes pour la maintenir à jour techniquement.

Le nom venait du jeu d'arcade Moon Cresta de 1980. Je l'avais choisi par jeu, pour éviter un titre vieillot ou à consonance historique. Moon Cresta n'a pas été utilisée dans des projets notables, mais elle reste disponible comme police payante.

## Motorcade



J'ai publié Motorcade le 23 septembre 1997. Le dessin a commencé comme une adaptation de mon caractère Inflammable Age, que j'ai retravaillé dans Lightwave 3D pour créer un style aux formes de blocs tridimensionnels. Le résultat ressemblait au lettrage des graphismes de course des années 1960, avec un puissant effet 3D très contrasté.

À l'origine, je distribuais Motorcade sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En août 2020, je l'ai placée dans le domaine public.

# Movatif




J'ai publié Movatif le 29 avril 2009. C'était essentiellement une modification de Coolvetica, ajustée pour correspondre à la tendance de la fin des années 2000 aux caractères géométriques sans empattement, à l'approche serrée et aux ligatures inclinées agressives. À l'époque, je voyais beaucoup de créateurs modifier à la main des polices comme Avant Garde Gothic pour exagérer les paires de lettres en biais : j'ai donc construit une famille qui intégrait cet effet dès le départ.

Movatif était exclusivement destinée au titrage et au lettrage. La famille comprenait sept graisses, mais pas d'italiques. Je me suis plutôt concentré sur les ligatures, en créant une grande variété de paires inclinées qui renforçaient la construction géométrique. Cela donnait au caractère une allure plus tournée vers la mode, reflet de la recherche de formes plus incisives et stylisées chez les créateurs de cette période.

La famille n'a pas connu d'utilisation notable, mais je l'ai révisée le 25 novembre 2024 pour réorganiser les noms de ses graisses et les rendre cohérents avec le reste de mon catalogue. Cette mise à jour ne modifiait pas le dessin lui-même. Movatif reste payante.

## Mufferaw




J’ai publié Mufferaw le 7 avril 2003. Elle a commencé comme une commande d’une équipe allemande de bande dessinée qui me demandait de créer un caractère sur mesure pour sa BD en ligne. J’ai produit un dessin qui me semblait répondre à leurs besoins, mais il a été refusé. Plutôt que de jeter ce travail, je l’ai gardé et lui ai donné un nom lié à mes racines dans la vallée de l’Outaouais. Le nom vient de Joseph Montferrand, connu localement comme Big Joe Mufferaw, héros populaire canadien-français célébré dans des récits de Bernie Bedore et dans une chanson de Stompin’ Tom Connors.

La famille comprenait deux graisses, trois chasses, des italiques et des styles en contour, tous inspirés du lettrage de bande dessinée. Dès sa sortie, le style normal de Mufferaw était offert comme police gratuite, tandis que la famille élargie était vendue commercialement. Cet équilibre entre distribution gratuite et payante l’a aidée à circuler plus largement qu’elle ne l’aurait fait autrement.

Mufferaw a reçu une mise à jour technique le 25 mai 2021, qui supprimait des caractères obsolètes, corrigeait des irrégularités de courbes et ajustait l’approche des points de suspension. Une nouvelle révision, le 13 novembre 2024, modernisait les tables de noms internes pour la compatibilité avec les logiciels, affinait encore les contours et ajoutait un symbole de paragraphe (§). Elle reste distribuée selon le même modèle gratuit et payant.

## Naftalene




J'ai lancé Naftalene le 11 mars 1998. Le dessin se fondait sur un lettrage trouvé sur une caisse d'oignons : un passionné de polices m'en avait envoyé une image, et j'ai adapté ce style anguleux en caractère numérique. J'y voyais une transposition du brutalisme architectural dans les formes typographiques. Le nom était un jeu sur NAFTA, alors associé au commerce agricole, en particulier au transport d'oignons.

À l'origine, je distribuais Naftalene sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En novembre 2022, je l'ai placée dans le domaine public.

## Nagomi




J'ai publié Nagomi le 18 octobre 2006. Le nom signifie « tranquillité » en japonais, et mon intention était de retrouver cette ambiance dans un caractère au pinceau pour le titrage et le lettrage. Ma femme, Chikako, a peint les hiraganas et les katakanas, que j'ai numérisés et transformés en caractères numériques. J'ai légèrement stylisé les traits, mais gardé la structure générale intacte. Pour l'alphabet latin, j'ai dessiné un jeu de caractères qui s'accordait avec l'ambiance des kanas afin que les deux systèmes puissent fonctionner ensemble visuellement.

Elle était conçue comme un caractère de titrage et de lettrage qui transmettait une atmosphère calme. À l'origine, j'avais inclus les hiraganas et les katakanas, mais omis les kanjis, ce qui limitait son utilité comme police japonaise. Le jeu latin était dessiné avant tout pour s'accorder avec les kanas, plutôt que comme un système autonome.

Nagomi a reçu une mise à jour technique le 25 juin 2021, qui supprimait des caractères obsolètes, ajustait les métriques verticales et améliorait les fractions. Le 15 novembre 2024, la version 2.103 enrichissait le jeu en ajoutant un obèle (†) et un symbole de paragraphe (§). Elle n'est pas apparue dans des projets notables, mais reste disponible comme police payante.

## Naked Power




J'ai publié Naked Power le 8 juin 2010. Le caractère était directement inspiré d'Eagle Bold de Morris Fuller Benton, datant de 1934, créé à l'origine pour le logo Blue Eagle de la National Recovery Administration, puis largement utilisé dans des affiches gouvernementales. Eagle Bold s'est aussi retrouvé dans la culture populaire, sur la pochette de « Heroes » de David Bowie et sur « Moonwalker » de Michael Jackson. Plutôt que de faire une reprise stricte, j'ai dessiné Naked Power en privilégiant la lisibilité des minuscules : les capitales étaient formées pour les accompagner. Là où Eagle Bold tendait vers le titrage et le lettrage tout en capitales, je voulais un caractère qui fonctionne aussi bien dans le texte qu'en titrage et en lettrage.

À l'époque, les caractères géométriques sans empattement dominaient le graphisme, et j'avais le sentiment que cette tendance avait déjà trop duré. Naked Power était ma tentative de proposer une autre voie, toujours stylisée, mais plus terre à terre, avec une gamme de graisses allant de Hairline à Bold. L'intention était d'offrir une option contemporaine qui garde un peu de son caractère ancien, tout en étant plus pratique dans le texte.

Le caractère a été mis à jour le 15 novembre 2024, avec une réorganisation des noms des graisses pour mieux refléter leurs positions relatives dans le système. Book devenait Light, Light était renommée Extra-Light, Extra-Light devenait Thin et Ultra-Light était reclassée en Hairline. Naked Power n'a pas été utilisée dans des projets notables, mais reste disponible comme police payante.

## Nasal



J'ai publié Nasal le 14 septembre 1997. Elle était dérivée de Nasalization, avec un effet de flou appliqué pour adoucir les contours. Nasal est sortie quelques semaines après Nasalization.

À l'origine, je distribuais le caractère sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En août 2020, j'ai placé Nasal dans le domaine public.

## Nasalization



J’ai publié Nasalization le 12 mai 1997. Le dessin a commencé comme une extrapolation des trois lettres du logo « worm » de la NASA. Je n’ai pas retracé directement les formes d’origine : je les ai dessinées à l’œil, en étendant le système à un alphabet complet. La première version ne comportait que des capitales. J’ai ensuite reconstruit la famille avec des minuscules, ce qui lui donnait plus de souplesse : dans de courts passages de texte, le caractère peut maintenant aller au-delà de sa vocation initiale de titrage et de lettrage.

Dans les premières années, j’avais inclus des styles en contour, en 3D et usés, mais je les ai supprimés dans les années 2010. Cette décision marquait un changement de philosophie : ces ajouts avaient servi à donner l’impression d’une famille plus grande, sans apporter de vraie valeur aux créateurs. À partir de là, je me suis concentré sur une famille de base plus nette et plus utile.

Nasalization est apparue dans des contextes très visibles. CNN l’a utilisée pour l’identité de Crossfire, et, en 2021, j’ai été surpris de la voir sur la sonde martienne Perseverance de la NASA. Je n’avais pas participé à cette utilisation et ne l’ai découverte qu’après leur publication sur les réseaux sociaux.

Le 18 juin 2021, la famille a été mise à jour avec des signes prime, des fractions corrigées et la suppression de caractères obsolètes. Une nouvelle révision, le 25 novembre 2024, réorganisait les noms des graisses pour les harmoniser avec le reste de mon catalogue. Nasalization reste une famille payante, même si le style normal est toujours disponible sous une licence gratuite.

## Negotiate

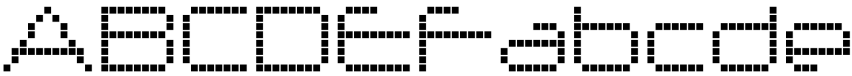



J’ai publié Negotiate le 10 mars 2008. Le dessin était librement inspiré de Clearface Gothic de Morris Fuller Benton, mais je ne cherchais pas à en faire une reprise directe. J’ai plutôt exploré un concept où une extrémité de chaque trait était arrondie et l’autre plate. Au début, je l’appliquais systématiquement, mais, une fois les lettres vues dans des phrases, je l’ai ajusté de manière plus intuitive, en équarrissant certaines extrémités arrondies quand cela améliorait la lisibilité. L’effet donnait un caractère qui semblait suspendu entre tendances géométriques et humanistes.

Negotiate a été construite comme une famille pour le texte, avec cinq graisses et les italiques correspondantes. J’ai inclus des chiffres elzéviriens parce qu’ils s’intègrent bien aux compositions en minuscules, ce qui me semblait important pour le texte. Pour la rendre plus accessible, j’ai proposé le style normal sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l’usage commercial, tandis que la famille complète restait payante.

Le 15 novembre 2024, j’ai révisé la famille pour uniformiser les noms des graisses dans mon catalogue. Book était renommée Light, et Light était reclassée en Extra-Light. Ces changements amélioraient la cohérence sans modifier le dessin de base. Negotiate n’a pas été utilisée dans des projets notables, mais elle reste disponible selon ce modèle gratuit et payant.

# Nerdropol



J'ai publié Nerdropol le 19 octobre 2012. L'idée venait directement de mes années dans l'industrie du jeu vidéo, où je devais souvent construire à la main des polices en pixels pour des systèmes de rendu de texte sur mesure. À l'époque, si un jeu avait besoin d'une police comme Handel Gothic, je tapais du texte avec elle dans Photoshop et le retouchais à la main pour en faire une police en pixels, généralement avec de fortes restrictions de palette. Neuropol était l'un des dessins souvent retravaillés ainsi : j'ai donc décidé de créer une version déjà pixellisée de Neuropol X, publiée séparément.

La ressemblance avec Neuropol était intentionnelle : Nerdropol devait donner l'impression d'une réinterprétation matricielle de ce dessin. Pour préserver l'authenticité de son aspect, j'ai limité le crénage à des incréments de pixels entiers. Elle était destinée au titrage et au lettrage plutôt qu'au texte, pour retrouver l'allure des anciennes polices matricielles tout en gardant un ton futuriste.

Nerdropol n'est pas apparue dans des projets notables, mais elle reste distribuée comme police payante.

## Nesobrite

ABCDEFabcdef1234

J'ai publié Nesobrite le 27 mars 2007. Le dessin puisait dans le lettrage industriel et mettait l'accent sur une construction modulaire, en forme de boîtes. Je la destinais surtout au titrage et au lettrage, où sa géométrie rigide pouvait suggérer force et utilité sans être adoucie en une forme plus humaniste.

La famille comprenait à l'origine plusieurs graisses et chasses, et je l'ai élargie en 2022 en ajoutant des italiques. Cette mise à jour améliorait aussi l'approche et corrigeait des détails techniques qui avaient vieilli depuis sa sortie. D'autres mises à jour ont suivi : le 18 juin 2021, j'ai nettoyé les tracés vectoriels et supprimé des caractères obsolètes, et, le 15 novembre 2024, j'ai modernisé les tables de noms et affiné les contours pour les harmoniser avec mes autres familles.

Nesobrite n'est pas apparue dans des projets notables, mais elle continue d'être distribuée comme famille payante avec sa gamme complète de graisses et de chasses.

## Neurochrome



J'ai publié Neurochrome le 8 octobre 1997. Le concept était simple : j'ai pris Neuropol et l'ai rendue dans Lightwave, un logiciel de modélisation 3D, en appliquant extrusion, biseautage et reflets pour

lui donner l'aspect du chrome. Le résultat tenait davantage du spectacle que d'un outil pratique, et je ne m'attendais pas à ce qu'elle serve beaucoup.

Neurochrome a toujours été distribuée comme police gratuite. Je ne l'ai jamais vue apparaître dans des projets notables, et elle servait davantage d'expérience d'application d'effets de modélisation 3D aux caractères que de dessin utilisable au quotidien.

## Neuropol




J'ai publié Neuropol le 27 octobre 1996. Le dessin était influencé par Digital Sans de Brendel Type Studio, datant de 1974, que j'admirais depuis l'enfance sans en connaître le nom. Je n'ai pas tenté une reprise directe : j'y ai plutôt ajouté ma touche personnelle. Dans une entreprise de jeux vidéo où je travaillais, nous avions une borne d'arcade Tempest dont l'affichage à faisceau vectoriel avait des ratés. Les lignes tronquées produites par la machine ont inspiré les terminaisons coupées de Neuropol, tandis que les extrémités arrondies devaient évoquer la lueur des tracés vectoriels. Dès le départ, elle était destinée au titrage et au lettrage.

Sa diffusion rapide tenait en partie au moment où elle était arrivée. Mon site Larabie Fonts figurait parmi les premiers résultats pour « free fonts » dans les moteurs de recherche, ce qui a fait largement télécharger Neuropol. Le dessin rejoignait les tendances de la fin des années 1990 et s'est lié à l'esthétique Y2K. J'ai été surpris de lui voir acquérir une association culturelle aussi forte : d'autres polices étaient plus courantes à l'époque, mais l'essor de Neuropol, puis le recul de son utilisation, ont ancré son lien avec cette période. Un

compte Instagram appelé Neuropollution documente aujourd'hui ses apparitions dans le monde, ainsi que des dessins dérivés comme Neuropolitical.

Je n'ai jamais reçu de retours directs de créateurs à l'apogée de son succès, mais je comprenais l'attrait de ses traits tronqués. En 2002, je l'ai reconstruite sous le nom de Neuropol X, en resserrant l'approche et en la développant en une famille complète de cinq graisses, trois chasses et des italiques. La même année, j'ai aussi publié Neuropol Nova, qui poussait plus loin les éléments futuristes. En 2015, j'ai republié l'originale sous le nom de Neuropol '96, en réponse aux créateurs qui préféraient toujours la première version. Enfin, en avril 2024, j'ai placé Neuropol dans le domaine public, dans le cadre d'un effort plus large pour libérer les anciennes polices qui n'avaient pas de familles payantes associées.

## Neuropol Nova



J'ai publié Neuropol Nova le 24 octobre 2002 comme une exagération délibérée de Neuropol. Neuropol poussait déjà une esthétique futuriste : Nova l'amplifiait, surtout dans les capitales M, N et W, que j'avais dessinées dans un style unicase. Toute la famille avait un effet de pochoir. Les minuscules étaient moins radicales, mais les capitales montraient clairement qu'elle n'était pas destinée à la lecture courante : c'était strictement un caractère de titrage et de lettrage pour les contextes qui demandaient une atmosphère plus étrange, plus science-fiction que ce que Neuropol X pouvait offrir.

Neuropol Nova partageait l'année de sortie de Neuropol X, mais jouait un autre rôle. Si X était une famille rationalisée visant la polyvalence, Nova en était le pendant extraterrestre, exagérant les traits tronqués jusqu'à frôler les limites du reconnaissable. Je ne la voyais pas comme pratique : elle était réservée au titrage et au lettrage. Au fil des années, je n'ai pas rencontré d'utilisations notables.

La famille a été mise à jour pour assurer sa cohérence technique. Le 25 juin 2021, j'ai supprimé des caractères obsolètes, révisé les guillemets et amélioré les fractions et les points de suspension. Le 16 novembre 2024, la version 2.2 réorganisait les conventions de noms, passant de l'ordre chasse/graisse à graisse/chasse — par exemple, Condensed Bold devenait Bold Condensed — pour obtenir un comportement prévisible dans les logiciels de création. Neuropol Nova reste distribuée sous licence commerciale.

## Neuropol X




J'ai publié Neuropol X le 24 octobre 2002 comme remplacement définitif de la Neuropol originale. Je l'ai reconstruite de fond en comble, avec une approche plus serrée, des extrémités de traits affinées et des caractères retravaillés, comme le Z, qui retrouvait son sommet plat. La famille s'élargissait en un système de cinq graisses et trois chasses, avec les italiques assorties. J'ai évité les extrêmes : une graisse Black ne fonctionnait pas bien avec les extrémités arrondies des traits, et une Hairline était peu pratique. La famille se concentrait donc sur des graisses intermédiaires utilisables.

Neuropol X conservait les qualités futuristes et l'esthétique techno de l'originale, mais les rationalisait pour un usage plus cohérent en titrage et en lettrage. Dans les années 2010, j'ai encore élargi ses fonctions avec de nouvelles interpolations et une prise en charge linguistique plus étendue, notamment le grec, le cyrillique et le vietnamien, ainsi que des symboles monétaires actualisés. La famille a été utilisée dans des projets comme les jeux WhipCrack (2009) et Galactic Arms Race (2013).

Le 16 novembre 2024, la version 3.1 introduisait une convention de noms révisée. L'ordre de la chasse et de la graisse était inversé pour correspondre aux normes du secteur : des noms comme « Condensed Bold » devenaient ainsi « Bold Condensed », pour assurer la cohérence entre logiciels. Neuropol X reste disponible comme famille payante, avec le style normal distribué sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial.

## Neuropolitical




J'ai publié Neuropolitical le 15 décembre 1997, en réponse à des demandes de version équarrie de Neuropol. Je n'avais pas de vision particulière de son utilisation : il s'agissait surtout de donner aux gens l'option qu'ils demandaient. J'ai supprimé les terminaisons arrondies de Neuropol et ajusté l'approche, ce qui créait une allure plus plate et plus sévère. Pour moi, ce changement rompait le lien entre les formes arrondies et leurs terminaisons, et le résultat m'a toujours semblé une interprétation plus faible de Digital Sans d'Elsner+Flake, qui avait inspiré Neuropol.

Même si j'ai développé Neuropolitical au début des années 2010 en une famille de sept graisses et des italiques, je ne l'ai jamais comptée parmi mes meilleurs dessins. Quand je la vois utilisée, je ressens souvent de la déception, en comparaison de ce que j'éprouve en voyant Neuropol ou Neuropol X. Pourtant, certains créateurs préfèrent clairement son style plus carré et dépouillé.

Le 16 novembre 2024, la version 5.2 réorganisait les noms des graisses pour les clarifier. Book était renommée Light, Light devenait Extra-Light, Extra-Light devenait Thin et Ultra-Light était renommée Hairline. Le style normal a toujours été gratuit sous une licence commerciale pour applications de bureau, tandis que le reste de la famille reste payant.

## Neuzon




J'ai publié Neuzon le 11 mai 2007, après avoir découvert Tempo dans un vieux catalogue. Tempo, dessinée par Robert Hunter Middleton en 1930, était parfois décrite comme une cousine américaine de Futura. Son style Bold Extended n'était pas disponible sous forme numérique, mais on le voyait sur des enseignes dans toute l'Amérique du Nord, notamment dans le logo de Shopper's Drug Mart au Canada. Je n'avais pas assez de documents fiables pour tenter une reprise fidèle : j'ai donc pris une autre direction. J'ai donné à Neuzon un aspect usé par le temps, une sorte de version numérique de ce à quoi d'anciennes polices d'enseignes auraient pu ressembler si elles avaient survécu jusqu'à aujourd'hui.

Neuzon a reçu une mise à jour en juin 2021 : j'ai supprimé des caractères obsolètes comme le L avec point et le E avec brève, remplacé les guillemets inversés par des guillemets corrects et affiné certains contours. Une autre mise à jour a suivi le 17 novembre 2024, corrigeant de petits problèmes graphiques et ajoutant le symbole de paragraphe (§). Neuzon a toujours été vendue comme caractère commercial plutôt que publiée gratuitement. Je ne connais pas d'utilisations notables en circulation, mais, pour moi, le dessin reste une réinterprétation d'un style de caractères autrefois courant, puis tombé dans l'oubli.

## New Brilliant




J'ai publié New Brilliant le 1er février 1998, à une époque où je produisais plusieurs caractères à l'esthétique techno. Son dessin est très large, avec une construction géométrique et des interruptions délibérées dans les traits, proches de l'aspect fragmenté des graphismes de science-fiction, comme le logo de Blade Runner. La police était destinée au titrage et au lettrage dans des contextes à l'esthétique techno ou de science-fiction, mais sa largeur extrême limitait son utilité pratique.

New Brilliant était à l'origine distribuée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. Je ne l'ai jamais vue adoptée de manière notable, sans doute parce que ses proportions étaient trop exigeantes pour la plupart des projets. Malgré cela, je trouve encore que le dessin garde un intérêt visuel quand on l'utilise avec parcimonie, là où il y a assez d'espace horizontal pour l'accueillir. En août 2020, j'ai placé New Brilliant dans le domaine public.

## Night Court




J'ai lancé Night Court le 3 décembre 1997. Le dessin présentait une forme ornementale récurrente, apparue d'abord sur le N, puis appliquée à d'autres lettres. Le résultat était un caractère expérimental de titrage et de lettrage aux formes très inhabituelles.

En août 2020, j'ai placé Night Court dans le domaine public.

## Nightporter




J'ai publié Nightporter le 1er octobre 1997. Le dessin a été créé en prenant Fragile Bombers et en lui appliquant un effet d'ondulation dans Photoshop, ce qui produisait une texture déformée sur les formes des lettres.

Dans les années 2010, j'ai repris le caractère en prenant pour base une version plus récente de Fragile Bombers. J'ai ajouté des ligatures OpenType pour réduire la répétition du motif d'ondulation. Le nom venait de la chanson « Nightporter », sur l'album « Gentlemen Take Polaroids » de Japan. En août 2020, j'ai placé Nightporter dans le domaine public.

## NK57




J'ai présenté NK57 Monospace le 29 janvier 2015. Mon objectif était de créer une police adaptée aux programmeurs, avec plusieurs chasses, pour leur permettre de faire tenir un nombre précis de caractères sur différents panneaux d'affichage. La famille a été lancée avec soixante styles au total : six graisses, cinq chasses et des italiques. Elle était à chasse fixe : chaque caractère avait une chasse identique d'une graisse à l'autre, ce qui garantissait un alignement constant quel que soit le style choisi.

J'ai dessiné les lettres en pensant à la clarté. Les caractères souvent confondus, comme le zéro et le O majuscule, ou le l minuscule et le chiffre 1, ont reçu des formes distinctes. J'ai également inclus des caractères de dessin en blocs pour les bordures, ainsi qu'un vaste ensemble de symboles mathématiques et techniques. Ces éléments figuraient dès la première version, car je voulais que la police paraisse complète d'emblée. NK57 a d'abord été distribuée avec une licence bureautique autorisant gratuitement l'usage commercial.

En avril 2024, je l'ai placée dans le domaine public. Cela me semblait logique à ce stade, puisqu'il n'y avait pas de polices complémentaires payantes à entretenir. NK57 n'a jamais été très reconnue dans les grands projets, mais elle a servi le public auquel elle était destinée : les programmeurs qui avaient besoin de souplesse dans une police à chasse fixe.

## No Clocks




J'ai publié No Clocks le 21 avril 2000. Le caractère remontait à 1997, quand j'ai créé un dessin pour Real Doll, une entreprise qui préparait un projet de gamme de poupées robots et cyborgs sous le nom de Replicants. Elle demandait un style large et futuriste, proche de China/Chimes, un caractère des années 1970 qui a plus tard influencé mon dessin Korataki. Elle n'avait besoin que de minuscules pour une maquette de site web. En paiement de ce travail, j'ai reçu une copie de Fontographer sous licence, qui a remplacé la version piratée que j'utilisais. Le projet n'a jamais été poursuivi, mais j'ai ensuite achevé le dessin et l'ai publié sous le nom de No Clocks. Le nom venait de la chanson de Pylon du même titre.

Au départ, je distribuais No Clocks sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En août 2020, je l'ai placée dans le domaine public.

## Nulshock



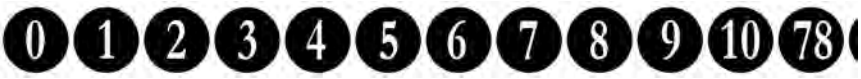

J'ai publié Nulshock le 30 mai 2014. J'admirais Good Times, mais je trouvais qu'elle gardait trop la marque de ses origines dans le lettrage de Pontiac. Je voulais donc dessiner quelque chose avec des formes similaires de capsules, mais qui soit entièrement à moi. Je lui ai donné le nom d'un sort des jeux Final Fantasy. Les lettres ont une allure large, à l'esthétique techno, avec une touche de la simplicité du

logo worm de la NASA, mais je me concentrais sur la construction d'une famille sans empattement aux courbes mécaniques nettes et aux proportions soigneusement équilibrées.

La première publication comprenait sept graisses et un jeu de symboles mathématiques et monétaires. Nulshock Bold était distribuée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial, tandis que les autres graisses étaient payantes. Le 7 juillet 2022, j'ai élargi la famille avec des styles obliques. Il ne s'agissait pas de simples inclinaisons : j'avais ajusté les fûts pour compenser les déformations causées par le cisaillement. Cette mise à jour ajoutait aussi des symboles monétaires, améliorait la fonction de fractions OpenType, supprimait des caractères obsolètes, corrigeait les guillemets inversés et affinait l'approche et le crénage. Une nouvelle mise à jour, le 17 novembre 2024, réorganisait les noms des graisses pour rendre le système plus clair.

Je n'ai pas vu Nulshock adoptée dans des projets notables, mais je l'ai toujours considérée comme un travail plus réussi que Good Times sur le plan de l'équilibre et de la précision. Elle reste dans mon catalogue comme une famille structurée et polyvalente à l'esthétique techno.

## Numberpile




J'ai publié Numberpile le 26 avril 2001 comme un outil simple pour ajouter des nombres cerclés aux cartes et aux schémas. La première version comprenait 80 nombres cerclés et était distribuée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage

commercial. Il n'était pas simple d'y accéder : je fournissais un tableau pour aider, mais la saisie devenait peu commode au-delà des petits nombres.

Plus tard, j'ai ajouté des fonctions OpenType à la police. On pouvait ainsi taper un nombre entre parenthèses et le voir automatiquement converti en nombre cerclé, jusqu'à 200. Cette version comprenait aussi des contours nettoyés, qui rendaient les caractères plus nets et plus cohérents. Cette amélioration rendait la police beaucoup plus facile à utiliser en pratique.

En novembre 2022, j'ai placé Numberpile dans le domaine public. Elle n'avait alors aucun style compagnon payant, et je faisais progressivement passer les polices gratuites autonomes à des licences ouvertes. Je ne l'ai jamais vue apparaître dans des projets notables, mais elle remplissait une fonction pour ceux qui avaient besoin de nombres cerclés dans un format simple et direct.

## Numbers with Rings




J'ai lancé Numbers with Rings le 14 décembre 2013 comme une solution plus polyvalente que les anciennes polices de nombres cerclés. Les systèmes existants reposaient généralement sur des symboles précomposés, ce qui limitait leur souplesse. Mon approche utilisait la logique OpenType pour faire jouer aux encadrements eux-mêmes le rôle de variables, en les ajustant à la largeur du contenu. Cela permettait de cercler des nombres jusqu'à 999999, ainsi que des lettres ou des combinaisons de lettres et de chiffres.

Le côté technique était exigeant. J'ai dû construire des systèmes d'éléments de substitution pour éviter les vides et assurer le bon alignement des formes avec différents moteurs de rastérisation. Comme OpenType ne permet pas de variables, les encadrements portaient la logique d'ajustement à leur place. Le 12 mai 2021, j'ai mis à jour la police pour prendre en charge les jeux de variantes stylistiques 1–3 et révisé le manuel pour expliquer ces nouvelles fonctions.

Numbers with Rings était avant tout destinée aux usages professionnels dans les cartes, l'architecture, les schémas et les supports pédagogiques. Je ne l'ai pas vue adoptée dans des projets notables, mais elle reste un produit payant dans mon catalogue. Le nom venait d'un jeu sur « Numbers with Wings », une chanson du groupe new wave The Bongos. Plus tard, j'ai développé Encercle comme une évolution plus simple du même système, conçue pour réduire la complexité pour les utilisateurs.

## Nyxali




J'ai publié Nyxali le 12 mars 2007. Les capitales, les chiffres et une partie de la ponctuation venaient directement de mon caractère antérieur Gnuolane. Je les ai placés dans un nouveau contexte, en les traitant comme s'ils avaient été frappés au poinçon métallique. Mon inspiration venait des lettres frappées dans le métal ou le cuir, souvent à l'aide de poinçons métalliques. Au départ, j'avais envisagé les plaques d'identité militaires comme modèle, mais cela ne me semblait pas mécaniquement plausible. J'ai plutôt imaginé un

dispositif de frappe avec une encoche de repérage en haut, qui maintiendrait chaque poinçon dans le bon sens. Cette contrainte fictive a façonné l'aspect de la police.

Le dessin était destiné au titrage et au lettrage dans des contextes militaires ou industriels. Pour renforcer le réalisme, j'ai programmé des paires de lettres alternatives qui imitaient les irrégularités des véritables empreintes frappées. En 2021, j'ai mis à jour la police en supprimant des caractères obsolètes comme le L avec point et le E avec brève, et j'ai ajusté les métriques verticales pour améliorer la compatibilité entre navigateurs. Nyxali a toujours été distribuée comme caractère payant, et je ne l'ai pas vue apparaître dans des projets notables.

## Octin




J'ai lancé Octin le 16 octobre 2007. À l'époque, seules quelques polices sportives octogonales étaient disponibles, et aucune ne proposait une gamme cohérente de graisses avec des options avec et sans empattement. J'ai décidé de construire une famille plus vaste et d'y ajouter des versions texturées, alors inhabituelles dans ce genre. Dès le départ, Octin comprenait les six variantes : Sports, College, Prison, Stencil, Vintage et Spraypaint. Les textures de Spraypaint et de Vintage faisaient partie de la première publication : les styles Vintage étaient en fait fondés sur une texture de T-shirt numérisée.

Chaque variante était publiée avec un style gratuit, tandis que les autres étaient vendus commercialement. Ce modèle a aidé la famille à se faire remarquer, et je voyais souvent les versions gratuites sur des pancartes de manifestations. Octin s'est aussi retrouvée dans des

projets professionnels : Octin Stencil figurait dans l'exposition Comeback Season: Sports After 9/11 au National September 11 Memorial & Museum, Octin College était utilisée dans le livre A Donkey's Tale de Maximilien Binard, et Octin Vintage apparaissait sur des étiquettes de bière Steamworks et dans la refonte de l'identité de Wachusett Brewing Company de 2024.

J'ai mis à jour la famille le 18 juin 2021, en supprimant des caractères obsolètes comme le L avec point et le E avec brève, et en remplaçant les guillemets inversés par des guillemets corrects. Le 17 novembre 2024, la version 1.3 réorganisait les noms des graisses dans College, Prison, Sports et Stencil : Book devenait Light, et Light était renommée Extra-Light. Cette mise à jour ajoutait aussi le symbole de paragraphe (§) aux six variantes. Malgré une concurrence plus forte au fil des années, Octin reste une valeur sûre de mon catalogue grâce à sa gamme et à sa polyvalence.

## Octoville




J'ai publié Octoville le 20 octobre 1999. Le dessin était influencé par le caractère du titre du film de science-fiction « Outland », mais je voulais le rendre distinct. Elle est devenue un caractère compact et octogonal, aux minuscules de faible hauteur d'x. Le nom est un jeu sur « Alphaville », le film de Jean-Luc Godard, mêlant mon intérêt pour la science-fiction et la typographie.

À l'origine, je distribuais Octoville sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En novembre 2022, je l'ai placée dans le domaine public.

# Octynaz




J'ai lancé Octynaz le 15 décembre 2006. C'était essentiellement une version très usée de Tandelle Bold, privée de ses minuscules. Je voulais aller plus loin dans les esthétiques grunge et postapocalyptiques, en exagérant les dégâts bien au-delà de ce que j'avais fait dans mes polices antérieures. Les formes des lettres étaient très maculées, débordant souvent largement de leurs limites, et j'utilisais des ligatures pour permettre à de longues traînées de traverser plusieurs lettres à la fois. J'ai aussi rempli les contreformes pour donner une impression de détérioration et d'encrassement.

Octynaz a été créée pour le titrage et le lettrage en général, surtout dans les contextes qui demandaient un aspect agressif ou chaotique. Dès le départ, elle était distribuée comme caractère payant. Le 25 juin 2021, je l'ai mise à jour en supprimant des caractères obsolètes comme le L avec point et le E avec brève, en remplaçant les guillemets inversés par des guillemets corrects, en resserrant les points de suspension et en affinant les contours pour éliminer des erreurs comme les points superposés et les torsions. Ces ajustements n'ont pas beaucoup changé son apparence, mais ont amélioré l'efficacité du fichier.

Je n'ai pas vu Octynaz utilisée dans des projets notables, mais elle reste dans mon catalogue comme l'un des dessins usés les plus extrêmes que j'ai produits.

## Ohitashi




J’ai publié Ohitashi le 9 novembre 2006. Le dessin est une cursive de style pinceau, influencée par le lettrage des emblèmes automobiles des années 1970 et du début des années 1980. Je voulais transposer cette allure élégante et stylisée dans une police capable de fonctionner en titrage et en lettrage, ainsi que dans des blocs de texte plus importants. Le nom venait de la cuisine japonaise : l’ohitashi est un plat simple de légumes bouillis assaisonnés de sauce soja, et je trouvais que la sonorité du mot convenait au caractère.

La police était destinée au titrage, au lettrage et au texte dans des corps plus grands, plutôt qu’à la lecture continue. En 2021, j’ai révisé la famille en supprimant des caractères dépassés comme le L avec point, le E avec brève et quelques autres, tout en corrigeant les guillemets inversés. La mise à jour améliorait la compatibilité entre logiciels sans changer l’apparence générale du dessin.

Ohitashi a toujours été distribuée comme caractère payant, et je ne l’ai pas vue utilisée dans des projets notables. Elle reste dans mon catalogue comme l’un des dessins inspirés du pinceau qui relient l’esthétique automobile à celle d’une police cursive.

## Oil Crisis



J'ai publié Oil Crisis le 27 août 2000. Le caractère est né d'une collection de magazines Consumer Reports des années 1970 et du début des années 1980, que j'avais trouvée en aidant ma tante à vider le sous-sol de sa mère. Chaque numéro contenait des schémas de voitures comme la Dodge Omni et la Chevrolet LUV. J'ai numérisé ces illustrations et tenté de les vectoriser automatiquement, mais la qualité d'impression et les détails des dessins donnaient de mauvais résultats. J'ai fini par redessiner la plupart des voitures à la main.

Le résultat final était une police de symboles représentant des voitures et des camions des années 1970. À l'origine, je distribuais Oil Crisis sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En août 2020, je l'ai placée dans le domaine public.

## Oliver's Barney




J'ai lancé Oliver's Barney le 27 octobre 1997. Le dessin était inspiré d'un lettrage remarqué sur la façade d'un vieux grand magasin en Angleterre lors de mon premier séjour. Les lettres semblaient dater des années 1940 : elles étaient équarries, simples et géométriques, dans un style souvent appelé lettrage « tuyau de poêle », car les formes ressemblent à des morceaux de tuyau coudés, avec des lignes droites et des coins arrondis. Je n'avais vu ce lettrage que brièvement, mais il m'avait fait forte impression.

Le nom venait de deux sources pendant ce même voyage. Le jeune Oliver, dont un des parents était cousin de ma première femme, était obsédé par son jouet Barney le dinosaure, et j'ai fait le lien avec la chanson « Oliver's Army » d'Elvis Costello. Au départ, j'ai publié le caractère sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. La première version était grossière, avec une approche irrégulière qui reflétait mes débuts comme créateur. Dans les années 2010, je l'ai révisée en améliorant l'approche et en affinant les détails. En avril 2024, j'ai placé Oliver's Barney dans le domaine public.

## Operational Amplifier



J'ai publié Operational Amplifier le 7 février 1999. C'était un dessin aux formes équarries, à l'esthétique techno, qui privilégiait fortement les formes inclinées et élargies, ce qui limitait son utilité. Dans les années 2010, j'ai révisé le caractère en réduisant l'inclinaison et en ajustant les proportions pour le rendre plus fonctionnel.

À l'origine, je le distribuais sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En août 2020, j'ai placé Operational Amplifier dans le domaine public.

# Optoisolator




J'ai publié Optoisolator le 23 février 2024. Le dessin a commencé comme une expérience avec les coins intelligents (« smart corners ») de FontLab. Je voulais voir ce qui se passerait si les contours extérieurs des lettres restaient strictement équarris, tandis que les courbes intérieures étaient adoucies selon des rayons précis. Le résultat était un caractère à l'extérieur anguleux et aux arcs intérieurs lisses, créant des espaces négatifs très marqués. J'ai appliqué ce traitement de manière cohérente à tous les glyphes.

Le nom venait de composants électroniques appelés opto-isolateurs, ou optocoupleurs, qui transfèrent des signaux entre des circuits isolés à l'aide de la lumière. Le parallèle me plaisait : la police équilibre un extérieur technologique anguleux avec des courbes plus organiques à l'intérieur.

Optoisolator a été publiée exclusivement pour les titres, le titrage et le lettrage, pas pour le texte. Elle a toujours été payante, sans styles gratuits. Jusqu'ici, je ne l'ai pas vue utilisée dans des projets notables, et je ne prévois pas de lui ajouter de graisses ou de styles au-delà de sa première publication.

## Orange Kid




J'ai publié Orange Kid le 30 mai 1999. C'était une réplique stricte de la police principale utilisée dans le jeu Super Nintendo Earthbound. À l'époque, je n'y avais pas joué moi-même : un admirateur m'avait envoyé des captures d'écran, qui me donnaient tout ce qu'il fallait pour reproduire la police en pixels. Le nom venait directement du personnage Orange Kid d'Earthbound.

En 2009, j'ai enrichi la police avec un alphabet grec complet et un jeu latin étendu, incluant le vietnamien. Le dessin est resté un style unique tout au long de son existence. Elle était à l'origine distribuée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. Le 23 avril 2024, je l'ai placée dans le domaine public, pour qu'on puisse librement l'utiliser et la modifier.

Je n'ai jamais vu Orange Kid utilisée dans des projets notables, mais elle avait toujours été conçue comme une préservation fidèle d'un élément reconnaissable d'Earthbound. Des années après avoir créé la police, j'ai enfin joué moi-même à la série Mother, ce qui m'a donné tardivement un lien personnel avec le dessin.

## Order




J'ai publié Order le 14 juin 2010. Elle était directement fondée sur Univers, que j'avais étudiée à partir de spécimens des anciennes versions en métal. Je n'ai ni retracé ni mesuré les originaux, mais j'ai

gardé leurs proportions en redessinant les lettres. Le but était de créer un caractère contemporain sans empattement pour le titrage et le lettrage, qui rappelle la structure d'Univers tout en portant mes propres détails.

Le caractère était uniquement distribué comme famille payante, sans styles gratuits. Le 25 juin 2021, je l'ai révisé en supprimant des caractères dépassés comme le L avec point, le E avec brève et quelques autres. Cette mise à jour corrigeait aussi les guillemets inversés et des erreurs de courbes qui nuisaient à l'efficacité, mais ces changements ne modifiaient pas l'apparence extérieure du dessin.

Order était destinée au titrage et au lettrage en général, plutôt qu'à la documentation technique ou aux usages propres à l'écran. Je ne l'ai pas vue utilisée dans des projets notables, mais elle reste dans mon catalogue comme l'un de mes dessins modernistes simples sans empattement.

## Otoboke




J'ai publié Otoboke le 5 février 2007. Le dessin était inspiré des caractères psychédéliques des années 1960, particulièrement Davida, et de formes ludiques rappelant les fantômes de Pac-Man. Pour explorer des proportions inhabituelles, j'ai esquissé les lettres à l'envers avant de les numériser dans le bon sens. Le résultat était un caractère de titrage et de lettrage très irrégulier, aux formes exagérées, semblables à des ballons.

Le caractère a toujours été destiné à un large éventail d'usages en titrage et en lettrage, plutôt qu'à un genre restreint. Il a été publié commercialement, sans styles gratuits. Le 25 juin 2021, je l'ai révisé en supprimant des caractères dépassés comme le L avec point, le E avec brève et d'autres, en corrigeant les guillemets inversés, en resserrant les points de suspension et en rendant plus net l'effet de lignes floues. Ces ajustements amélioraient l'efficacité tout en préservant son allure excentrique.

Otoboke n'est pas apparue dans des projets notables, mais elle reste dans mon catalogue comme l'un de mes caractères les plus expérimentaux, reliant le graphisme psychédélique des années 1960 aux irrégularités de l'ère numérique.

## Outright



J'ai publié Outright le 22 juillet 1998. Je l'avais d'abord appelée Outright Televism. Le dessin était une interprétation à l'esthétique techno des années 1990 d'un style Art nouveau, avec des formes de blocs, des contreformes irrégulières et des éléments évasés. Je voulais que les formes évoquent à la fois le lettrage stylisé des années 1960 et les styles fondés sur le dessin vectoriel très courants dans les années 1990.

À l'origine, je la distribuais sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En août 2020, j'ai placé Outright dans le domaine public, pour qu'on puisse librement l'utiliser ou la modifier.

## Overload




J'ai présenté Overload le 11 décembre 1997. Le dessin était fondé sur Eurostile, également connue sous le nom de Microgramma ; j'en ai conservé la structure modulaire, tout en la modifiant avec des formes abîmées qui évoquaient une image vidéo dégradée. J'ai aussi ajouté des variantes du A et du E, qui permettaient d'obtenir un effet unicase. Le nom venait de la chanson « Overload » des Talking Heads.

Le 17 février 2022, j'ai publié une mise à jour majeure. J'ai redessiné de nombreux caractères, élargi la couverture linguistique et ajouté des symboles monétaires et mathématiques. Les variantes du A et du E ont été conservées sous forme de fonctions OpenType ; j'ai également affiné les accents et ajouté des fractions et des ordinaux numériques. En novembre 2022, j'ai placé Overload dans le domaine public.

## Owned



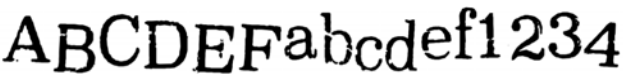

J'ai publié Owned le 29 juillet 2005. Mon but était de retrouver l'aspect de l'écriture urbaine au feutre sans m'appuyer sur des photographies de graffitis. Je me promenais avec un carnet de croquis et étudiais la manière dont les gens griffonnaient des lettres sur les murs et les surfaces, puis je m'exerçais au feutre pour en imiter le mouvement. Ce qui me frappait le plus, c'était l'inclinaison

vers la gauche et la façon dont les traits prolongeaient souvent une lettre dans la suivante. J'ai inclus des ligatures dès le départ pour accentuer ces irrégularités et ces liaisons naturelles.

Owned a toujours été distribuée comme caractère payant, destiné au titrage et au lettrage en général. Le 25 juin 2021, je l'ai mise à jour en supprimant des caractères dépassés comme le L avec point, le E avec brève et d'autres. J'ai aussi remplacé les guillemets ouvrants inversés par des guillemets corrects, ajusté les métriques verticales en réduisant la taille des caractères d'environ dix pour cent, et corrigé des erreurs de courbes qui s'étaient glissées dans les contours.

Je n'ai pas vu Owned apparaître dans des projets professionnels ou notables, mais elle reste dans mon catalogue comme une tentative de transposer l'allure du graffiti au feutre dans une police fonctionnelle.

## Oxeran




J'ai publié Oxeran le 18 avril 2007. Le nom était inspiré de Ranxerox, un personnage de bande dessinée cyberpunk. Le caractère a commencé comme une commande non exclusive : un client voulait une police qui s'accorde avec Clarendon, qu'il utilisait déjà, mais avec une allure plus brute, inspirée du punk. Une fois le projet terminé, j'étais libre de la publier commercialement.

Oxeran était dessinée avec des contours déchiquetés et des textures rugueuses, pour lui donner une apparence brute et rebelle. J'ai intégré des ligatures OpenType dès le départ, permettant des paires de lettres alternatives qui contribuaient à rompre la monotonie de la composition. L'un de ses traits distinctifs est un style gras en contour, avec une texture usée.

Le caractère a toujours été distribué comme police payante, sans styles gratuits. Le 25 juin 2021, je l'ai mis à jour en supprimant des caractères dépassés comme le L avec point, le E avec brève et d'autres, tout en corrigeant des incohérences et en ajustant les métriques verticales pour améliorer la compatibilité entre navigateurs.

Elle a été utilisée par le client initial, mais je n'ai pas vu Oxeran apparaître dans des projets notables depuis sa sortie.

## Paint Boy



J'ai lancé Paint Boy le 2 juin 1997. Le caractère est né d'expériences avec une nouvelle fonction d'Adobe Illustrator, qui permettait de transformer des objets en formes de pinceau. J'ai dessiné un pinceau, converti ce dessin en forme de pinceau dans le logiciel et m'en suis servi pour dessiner les lettres.

Le nom venait de l'époque où je travaillais au grand magasin Woolco. Au rayon quincaillerie, je me surnommais pour rire « Hardware Boy ». Après mon transfert au rayon peinture, le surnom est devenu « Paint Boy », que j'ai ensuite utilisé pour ce dessin. L'approche ressemblait à celle de mon caractère Holy Smokes, où j'utilisais des cigarettes comme forme de pinceau.

Paint Boy était au départ publiée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En août 2020, je l'ai placée dans le domaine public.

## Pakenham




J'ai publié Pakenham le 30 mars 2001. Elle venait de mon caractère antérieur Blue Highway, lui-même influencé par Steile Futura. Avec Pakenham, je voulais un dessin plus robuste et plus contemporain, capable de fonctionner aussi bien en titrage et en lettrage que dans le texte.

La première publication comprenait un style distribué sous une licence gratuite pour applications de bureau, puis s'est développée en « Pakenham Deluxe », avec plusieurs graisses, disponible exclusivement chez MyFonts pendant quelques années. Le 9 novembre 2006, je l'ai élargie en une famille complète et publiée sous Typodermic Fonts, tandis que l'ancienne Pakenham Deluxe était retirée. Tous les ajouts ultérieurs — graisses supplémentaires, chasses, italiques et styles à effets — étaient vendus comme polices payantes. Pakenham a connu des usages professionnels : Reebok l'a utilisée au milieu des années 2000, ce qui a donné une certaine visibilité à la famille.

J'ai mis à jour la famille le 25 juin 2021, en supprimant des caractères dépassés comme le L avec point et le E avec brève, en corrigeant les guillemets inversés et en améliorant la compatibilité avec les navigateurs. Une nouvelle mise à jour, le 17 novembre 2024, uniformisait les conventions de noms dans toute la famille : Book était renommée Regular, Light devenait Extra-Light, et ainsi de suite.

# Palamecia




J'ai publié Palamecia le 26 juillet 2012. Le dessin était une expérience : créer un caractère qui reste lisible à de très basses résolutions. Au lieu de partir de contours à haute résolution et de les réduire, je travaillais dans une fenêtre d'aperçu à basse résolution et construisais les formes à partir de polygones. Les lettres prenaient forme comme des silhouettes découpées : les espaces négatifs en définissaient la structure, plutôt que les squelettes et les traits habituels. Cette approche donnait à la police une apparence simplifiée et résistante, capable de supporter les changements d'échelle et le flou sur des appareils à interface utilisateur. Le nom venait d'un boss de la série Final Fantasy.

Palamecia a été publiée comme police payante. Elle a peu attiré l'attention à l'époque et ne s'est presque pas vendue. Quelques années plus tard, j'ai donc publié un compagnon gratuit tout en capitales appelé Palamecia Titling. Cette version utilisait le même jeu de glyphes que l'originale, mais sous forme de capitales.

En novembre 2024, la version 1.001 corrigeait des erreurs dans les tables de noms, qui causaient de rares problèmes d'affichage dans certaines applications. Cela améliorait la stabilité générale sans changer le dessin. Je n'ai pas vu Palamecia ou Palamecia Titling utilisées dans des projets notables, mais le caractère représente une approche peu conventionnelle de la lisibilité à basse résolution.

# Paltime




J'ai publié Paltime le 20 décembre 2006, comme suite à mon caractère antérieur Budmo. Budmo avait établi l'idée d'une police imitant les lumières d'une enseigne (« marquee lights »), mais je voulais une version plus décontractée. Paltime a été construite comme un caractère de titrage et de lettrage tout en capitales, avec des points lumineux dessinés en même temps que les contours, plutôt qu'ajoutés après coup. Cela assurait la cohérence du rythme et de l'approche. Les capitales étaient fondées sur mon caractère antérieur Bleeker.

Pendant le développement, j'ai essayé d'autres formes de points, comme des étoiles et des cœurs. Les étoiles poussaient le logiciel à ses limites techniques, au bord du plantage à cause de leur complexité, tandis que d'autres formes expérimentales ne pouvaient même pas être enregistrées. J'ai finalement limité la famille aux points, aux cœurs et aux étoiles. Le caractère a toujours été distribué comme produit payant, sans styles gratuits.

Le 25 mai 2021, j'ai mis à jour Paltime. Cette révision supprimait des caractères dépassés comme le L avec point et le E avec brève, remplaçait les guillemets inversés par des guillemets corrects et ajustait légèrement les métriques verticales. Ces changements amélioraient la compatibilité sans modifier l'apparence du dessin. Paltime a toujours été destinée aux enseignes, au titrage et au lettrage. Je ne l'ai pas vue utilisée dans des projets notables, mais elle reste dans mon catalogue comme un style lumineux décoratif.

## Pants Patrol



J'ai publié Pants Patrol le 5 mai 1998. Elle a été conçue comme une dérivée de mon caractère antérieur 20th Century Font, plus tard reconstruit et relancé sous le nom de Wevli après qu'un problème de marque a empêché de continuer à utiliser le nom d'origine. Pants Patrol était essentiellement une version plus grasse de ce dessin, avec une texture rayée pour produire un effet de gravure sur bois ou de veinage du bois. Le nom Pants Patrol a été choisi indépendamment du dessin.

Pants Patrol était au départ distribuée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En août 2020, je l'ai placée dans le domaine public.

## Paraaminobenzoic



J'ai publié Paraaminobenzoic le 11 août 1997. C'était l'une de mes premières expériences de caractères de titrage pour la science-fiction. Je l'ai construite avec un procédé auquel je recourais beaucoup à l'époque : dessiner les glyphes sous forme d'images bitmap, les flouter dans Photoshop pour adoucir leurs bords, puis vectoriser automatiquement le résultat. Le nom venait de l'acide para-aminobenzoïque, une substance chimique qui avait attiré mon attention par la forme longue et inhabituelle de son nom.

La première version avait un jeu de caractères limité et était distribuée gratuitement. Le 26 mars 2012, je l'ai reconstruite avec de nouveaux contours, une prise en charge élargie du latin et un ensemble complet de symboles monétaires et mathématiques. J'ai remplacé la plupart des signes de ponctuation d'origine lors de cette refonte. En 2022, j'ai placé Paraaminobenzoic dans le domaine public, avec d'autres anciennes polices gratuites qui n'avaient pas de styles complémentaires payants.

Le dessin était destiné exclusivement au titrage de science-fiction, et non au texte courant. Je ne l'ai pas vue utilisée dans des projets marquants, mais elle témoigne de mon intérêt précoce pour les formes inspirées du MICR, simplifiées selon une approche moins complexe et plus graphique.

Pastor of Muppets

J'ai publié Pastor of Muppets le 7 octobre 1997. C'était une police gratuite pour l'usage commercial, inspirée du logotype de Metallica et dont le nom était un jeu de mots sur leur album Master of Puppets, sorti en 1986. Je l'ai créée sans comprendre à quel point elle touchait aux marques de Metallica. À l'époque, elle circulait largement sur les premiers sites de partage de polices et était reprise dans des parodies faisant référence au groupe.

Plus de dix ans après sa sortie, les avocats de Metallica m'ont contacté. Au lieu de contester, je leur ai officiellement cédé les droits, ce qui a mis fin à ma possibilité de distribuer la police. Je l'ai retirée de partout où je le pouvais, au mieux de mes moyens. Son nom posait aussi un autre problème de marque : Disney détient des droits sur « The Muppets ». Cela n'a jamais débouché sur une plainte formelle, mais j'y voyais un risque supplémentaire et une autre raison de ne pas conserver la police dans mon catalogue.

Pastor of Muppets n'a été utilisée que dans des contextes parodiques ou par des fans, généralement pour faire allusion à Metallica. En dehors de ceux-ci, je ne l'ai pas vue apparaître dans des projets professionnels ou autorisés. C'est l'un des rares cas où j'ai entièrement renoncé aux droits de distribution ; une fois cédée, elle appartenait à Metallica et échappait à mon contrôle.

## Pastrami on Rye




J'ai publié Pastrami on Rye le 23 août 2013. Elle est née d'une collaboration avec Scott, mon vieil ami du lycée. Nous imaginions souvent des projets annexes, et celui-ci était lié à l'idée de faire une bande dessinée avec des morceaux de feutre découpés. Nous n'avons jamais produit la BD, même si j'ai acheté beaucoup de feutre. La police elle-même était inspirée du style de lettrage de Frank and Ernest, une bande dessinée publiée dans les journaux que j'admirais depuis l'enfance. Plutôt que d'imiter la plume et l'encre, je l'ai dessinée comme si elle était découpée dans du feutre, avec des contours bruts et construits.

Pour renforcer cet aspect fait à la main, j'ai inclus une alternance automatique des lettres et des chiffres dans les fonctions OpenType, afin que les caractères répétés ne paraissent pas identiques. Cela donnait l'impression de lettres découpées et placées individuellement. Le caractère a toujours été un seul style payant, sans versions gratuites.

En novembre 2024, la version 1.001 corrigeait un petit défaut graphique et ajustait la table de noms pour améliorer la compatibilité entre applications. Je n'ai pas vu Pastrami on Rye

utilisée dans des projets notables, mais elle reste dans mon catalogue comme un caractère ancré dans la sensation tactile du lettrage découpé.

## PCTL 4800 & 9600

ABCDEFabcdef1234

J'ai publié PCTL4800 et PCTL9600 le 29 janvier 2017. Le projet a commencé comme une commande de Bioware pour leur jeu vidéo Anthem. Ils voulaient quelque chose qui rappelle la précision technique de DIN, mais avec le côté futuriste d'un dessin d'ingénierie. Pour y parvenir, j'ai créé deux familles apparentées. PCTL4800 comprenait des encoches dans les coins, évoquant les découpes de repérage des cartes mémoire et des composants techniques, tandis que PCTL9600 les omettait pour une allure plus nette. Les deux étaient des alternatives stylistiques, plutôt que des variations fonctionnelles.

Chaque famille était publiée en six graisses avec italiques, reflet de la tendance de la fin des années 2010 aux familles plus vastes et plus polyvalentes. Elles étaient distribuées comme polices payantes dès le départ. Le nom PCTL n'a pas de sens intrinsèque, tandis que les chiffres étaient librement inspirés des désignations des modèles de consoles Atari.

Anthem n'a pas répondu aux attentes commerciales, mais les caractères eux-mêmes se sont révélés parmi mes familles pour le texte les plus fonctionnelles. Ils restent dans mon catalogue sans autres mises à jour depuis leur première publication, et je ne les ai pas vus adoptés dans des projets notables en dehors d'Anthem.

## Peatloaf



J'ai lancé Peatloaf le 22 octobre 1997. Elle était fondée sur mon dessin antérieur Yawnovision, avec un traitement grunge qui masquait beaucoup des faiblesses structurelles de l'original. La texture donnait aux lettres un caractère brut, évoquant à la fois des qualités médiévales et venues d'un autre monde. Sa construction modulaire accentuait cette apparence inhabituelle.

Le nom était un jeu sur « meatloaf », transformé en « peatloaf » pour un ton légèrement irrévérencieux qui convenait au dessin.

Peatloaf était au départ publiée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En août 2020, je l'ai placée dans le domaine public.

## Permanence



J'ai publié Permanence le 13 mars 2012. Le caractère a commencé comme un projet personnel lié à un podcast que je lançais avec Scott, mon ami de longue date. Pour la pochette, je voulais parodier le livre Future Shock d'Alvin Toffler, paru en 1970. Le titre fait référence à son idée de la « mort de la permanence », où la société postindustrielle serait définie par des biens temporaires et des relations éphémères. Les lettres elles-mêmes étaient une

extrapolation du caractère de la couverture originale de Future Shock, qui partageait certains traits avec les lettrages pour la reconnaissance de caractères à encre magnétique des années 1960.

Permanence a été publiée comme un seul style payant, avec des ligatures dès le départ. Elle était surtout conçue pour le titrage et le lettrage, avec la même allure austère et mécanique qui rendait la couverture de Future Shock si frappante. Je ne lui ai apporté aucune mise à jour importante depuis sa sortie, et je ne l'ai pas vue apparaître dans des projets notables au-delà de son inspiration initiale.

## Pirulen




J'ai publié Pirulen le 11 septembre 2004. Le dessin était ma tentative de créer une alternative futuriste à Bank Gothic. Je voulais une police qui partage ses proportions carrées, mais évite le style de gravure du tournant du siècle, qui donnait à Bank Gothic une allure plus adaptée aux vieux certificats d'actions qu'à la science-fiction. Le nom venait d'un sort de feu du jeu de rôle Skies of Arcadia, où il s'écrit Pyrulen : je l'ai légèrement modifié pour la police.

La première publication comprenait un seul style normal, proposé en téléchargement gratuit. Le 9 mai 2012, je l'ai développée en une famille de six graisses avec italiques, toutes distribuées comme polices payantes. Le style gratuit d'origine restait disponible, mais les styles supplémentaires étaient vendus commercialement. Dès sa première sortie, Pirulen comprenait des variantes stylistiques

comme un A en forme de lambda. Au fil du temps, les demandes fréquentes d'un A avec barre transversale m'ont amené à en ajouter aussi une version barrée.

Le 25 juin 2021, j'ai mis à jour la famille en supprimant des caractères dépassés comme le L avec point et le E avec brève, en remplaçant les guillemets inversés et en corrigeant les métriques verticales. Une nouvelle mise à jour, le 10 février 2024, réglait des problèmes de compatibilité et uniformisait le crénage.

Pirulen a connu certains usages professionnels : elle a été adoptée pour le titre de Lemnis Gate, un jeu de tir en arène de 2021. En dehors de cela, je l'ai surtout vue utilisée dans des projets de science-fiction et sur le thème de la technologie.

## Plain Cred 1978



J'ai publié Plain Cred 1978 le 14 avril 1999. Le dessin était un caractère géométrique sans empattement, dérivé de mon caractère antérieur Street Cred. Il était influencé par les compositions au lettrage à la main des années 1970 et partageait des traits avec Avant Garde Gothic d'Herb Lubalin, surtout les A, M, V et W inclinés, qui évoquaient un lettrage sur mesure.

Le « 1978 » du nom renvoyait à la période que je voulais évoquer. Les proportions du dessin étaient peu conventionnelles, et il lui manquait le raffinement de son inspiration. Son compagnon rayé, Street Cred, reprenait le même concept de manière plus efficace visuellement.

Plain Cred 1978 était au départ publiée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En août 2020, je l'ai placée dans le domaine public.

## Planet Benson



J'ai lancé Planet Benson le 2 décembre 1997. Le dessin se fondait sur les styles de graffitis que j'observais dans le Grand Toronto, des œuvres élaborées du quartier de Parkdale à Toronto aux lettrages grossiers des villes de banlieue. Planet Benson puisait davantage dans ces derniers, en adoptant volontairement un caractère peu soigné et maladroit. La publication portait le nom de Planet Benson 2, après une première version moins développée.

Le nom venait d'un concept imaginé de mondes spécialisés. Après avoir vu un magasin appelé World of Shoes à Mississauga, j'ai envisagé des planètes entières consacrées à un seul thème. L'idée d'une planète dédiée à la sitcom télévisée Benson a mené au nom Planet Benson.

Le caractère était d'abord distribué sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En avril 2024, je l'ai placé dans le domaine public.

## Plasmatic



J'ai publié Plasmatic le 16 novembre 1997. Le dessin prenait OCR-A comme point de départ, mais je le poussais vers un style déformé et psychédélique. Je voulais un caractère qui paraisse mécanique, mais distordu, presque comme s'il était passé par un filtre numérique instable. Le nom venait directement du groupe punk The Plasmatics.

Plasmatic était à l'origine publiée comme police gratuite. En 2012, je l'ai reconstruite avec un jeu latin élargi, des fractions et un ensemble plus complet de ponctuation et de symboles. Cette version remplaçait la plupart des contours d'origine, tout en gardant le même dessin général. Le 2 mars 2022, je l'ai placée dans le domaine public avec d'autres anciennes polices gratuites de mon catalogue.

Le caractère a toujours été un style unique, destiné exclusivement au titrage et au lettrage. Je n'ai pas vu Plasmatic utilisée dans des projets notables, mais elle reste un témoignage de mes expériences de la fin des années 1990 avec les lettres déformées.

## Plastic Bag



J'ai publié Plastic Bag le 2 octobre 1997. C'était ma tentative de construire un caractère à partir d'unités hexagonales, plutôt que des grilles rectangulaires habituelles des polices inspirées d'afficheurs à segments. La structure était influencée par le lettrage à segments des

LCD, mais je voulais que la géométrie modulaire paraisse inhabituelle et rigide, presque inconfortable à lire. Le nom venait du groupe punk X-Ray Spex et de sa chanson « Plastic Bag ».

Plastic Bag était à l'origine une police gratuite. Le 26 mars 2012, j'ai redessiné les accents et étendu la prise en charge à d'autres langues utilisant l'alphabet latin. À part cela, elle est restée un style unique. Le 22 février 2022, je l'ai placée dans le domaine public, avec d'autres de mes premiers dessins gratuits.

Le caractère a toujours été destiné au titrage et au lettrage, pas au texte. Un usage notable était celui d'une marque secondaire de lunettes de vue sur ordonnance distribuées par Owndays au Japon dans les années 2010. Autrement, je ne l'ai pas vue largement utilisée.

## Po Beef



J'ai publié Po Beef le 6 décembre 2006. L'idée était de faire un caractère sans empattement très gras, qui exagère la graisse et les proportions jusqu'à la maladresse. Les lettres avaient des formes de blocs comprimées, laissant peu de place à la subtilité ou au raffinement. Le nom devait sonner de manière abrupte et peu élégante, à l'image du dessin lui-même.

Po Beef était distribuée comme police payante dès le départ. Elle était uniquement destinée au titrage et au lettrage où l'impact comptait plus que la lisibilité. Le 25 juin 2021, je l'ai mise à jour en supprimant des caractères dépassés comme le L avec point et le E avec brève, en corrigeant les guillemets, en resserrant les points de

suspension et en nettoyant des erreurs techniques dans les contours. Ces changements ne modifiaient pas son allure générale, mais rendaient le fichier plus efficace.

Je n'ai pas vu Po Beef utilisée dans des projets notables. Elle reste l'un de mes dessins les plus volontairement maladroits, construit pour mettre la graisse et la présence au-dessus du fini.

## Poke




J'ai publié Poke le 26 mai 1999. Le dessin a commencé avec une structure d'égyptienne aux formes plutôt équarries, que j'ai combinée avec des formes décoratives rayées rappelant les graphismes de hot-rods. Le résultat était un caractère de titrage et de lettrage aux contrastes peu conventionnels entre lettres rigides et détails ornementaux. Le nom venait du mot « cowpoke », en référence à la base d'égyptienne du dessin.

Pendant de nombreuses années, Poke était distribuée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En août 2020, je l'ai placée dans le domaine public.

## Polarband




J'ai publié Polarband le 27 octobre 2010. Le dessin se fondait sur les caractères de titrage et de lettrage à filet intérieur du début du XXe siècle, qui utilisaient souvent de fines lignes intérieures pour alléger

des lettres épaisses. Je l'ai développé comme un système de calques : le style Back apportait un remplissage plein, Regular ajoutait un fin filet intérieur, et Fron isolait ce filet pour permettre de le combiner avec de la couleur ou d'autres effets.

Polarband était publiée comme police payante dès le départ. Elle a toujours été destinée au titrage et au lettrage, où sa construction en calques pouvait servir aux affiches, aux enseignes ou à des titres gras.

Le 25 juin 2021, j'ai révisé la famille en supprimant des caractères dépassés comme le L avec point et le E avec brève, en corrigeant les guillemets, en renforçant les accents et en actualisant la fonction de fractions. Ces ajustements amélioraient la cohérence technique sans modifier l'apparence. À part cela, Polarband n'a pas été utilisée dans des projets notables et n'a pas nécessité d'autres mises à jour.

## Polarized



J'ai publié Polarized le 20 mai 2022. Le dessin se fondait sur le lettrage à segments des afficheurs LCD, mais j'ai remplacé les extrémités plates des traits segmentés traditionnels par des terminaisons pointues. Cela donnait au caractère une allure plus incisive, plus cristalline, tout en gardant la construction modulaire sous-jacente. Le nom faisait référence aux filtres de lumière polarisée, reliant le dessin au monde de l'optique et de la technologie.

Polarized a été publiée comme famille payante de cinq graisses, chacune avec une oblique, toutes incluses dès le départ. Elle était conçue pour le titrage, le lettrage et le texte, avec assez de graisses et

d’espace entre les lettres pour fonctionner dans des compositions longues tout en gardant son caractère segmenté. Il n’y a pas eu de mises à jour depuis sa première publication.

Je n’ai pas vu Polarized utilisée dans des projets notables, mais elle reste dans mon catalogue comme un dessin modulaire à segments, qui met l’accent sur la précision angulaire.

## Polyflec




J’ai publié Polyflec le 28 juin 2007, à une époque où j’étais plongé dans les esthétiques techniques et industrielles. C’est un caractère sans empattement aux formes équarries, conçu pour refléter la précision incisive qui m’attirait alors, en partie influencé par ce que je voyais dans le dessin des camions contemporains. J’ai inventé le nom moi-même : il n’a pas de source extérieure.

L’un de ses traits distinctifs est la façon dont j’ai introduit des cassures angulaires là où les courbes se refermeraient normalement, comme dans le trait inférieur du C. Au lieu de remonter en douceur, il remonte brusquement selon un angle faible. Ce traitement traverse de nombreux glyphes et donne au caractère une allure volontairement mécanique et un peu maladroite. Je me poussais aussi sur le plan technique, en produisant une gamme de graisses plus vaste que d’habitude. Mes progrès en interpolation l’ont permis, mais m’ont aussi appris combien les graisses intermédiaires demandent de soin pour éviter l’engorgement ou une finesse excessive.

Le 25 mai 2021, j'ai mis à jour la famille pour supprimer des caractères obsolètes, remplacer les guillemets inversés, corriger des incohérences d'approche, redessiner l'ogonek et ajouter des signes prime. Une nouvelle mise à jour a suivi le 10 juillet 2022 : j'ai ajouté des italiques, un eszett capital et plusieurs nouveaux symboles monétaires. Elle n'a jamais connu d'usage notable, mais elle reste un instantané de mon style à l'époque et de mes expériences avec les formes industrielles et les familles à plusieurs graisses.

## Pop Up Fontio



J'ai publié Pop Up Fontio le 7 août 1999. Le caractère était construit à partir de mon dessin antérieur Lockergnome, que j'avais modifié en supprimant les courbes pour créer des lettres polygonales. J'ai ensuite importé les formes dans Lightwave, une application de modélisation 3D, où j'ai extrudé chaque lettre et l'ai placée au-dessus d'une forme modélisée de boîte à surprise. Chaque caractère était rendu sous des angles légèrement différents pour ajouter de la variation. Le nom faisait référence à la série télévisée Pop-Up Video, populaire à l'époque.

Pop Up Fontio a été distribuée pendant de nombreuses années sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En août 2020, je l'ai placée dans le domaine public.

## Port Credit




J'ai lancé Port Credit le 25 mai 1999. Le caractère était une tentative de créer une sans empattement humaniste librement modelée sur Optima. Le dessin incorporait des détails enroulés qui lui donnaient un caractère ornemental, mais le résultat manquait de l'équilibre et du raffinement de son inspiration. Le nom venait du quartier de Port Credit à Mississauga, en Ontario, où je vivais à l'époque.

Port Credit a été distribuée pendant de nombreuses années sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En août 2020, je l'ai placée dans le domaine public.

## Pound




J'ai publié Pound le 21 janvier 2008. Mon but était de dessiner un caractère gras sans contreformes, qui puise dans l'Art déco tout en intégrant une influence Arts and Crafts. Je l'ai construit autour de formes géométriques simples : l'absence de contreformes donnait à des lettres comme O, P et D un aspect plein et rempli. Pour ajouter une autre dimension, j'ai créé des formes imbriquées utilisables avec des ligatures, mais qui n'étaient pas essentielles au dessin. J'ai aussi donné aux contours une qualité rustique et légèrement irrégulière, évoquant des empreintes de caractères en bois ou une impression à la Linotype.

Peu après sa sortie, Pound a été adoptée par Coca-Cola pour une campagne mondiale liée à la Coupe du monde de football de la FIFA de 2010. Cette année-là, je l'ai vue sur des présentoirs de magasins, des affiches et des emballages d'autocollants Panini. Cette exposition a donné un fort élan commercial à la police autour de 2010. En même temps, j'ai développé un compagnon simplifié appelé Pound Web. Il supprimait la plupart des détails texturés et des imbrications pour accélérer le rendu comme police web, tout en gardant les contours ondulés et irréguliers. Pound Web a été intégrée à la famille principale et reste disponible aux côtés du style original.

Pound a toujours été destinée au titrage et au lettrage dans une seule graisse, et je ne l'ai jamais développée en une famille complète. Avec le recul, elle semble liée à un moment précis. Son mélange de simplicité géométrique, de texture rustique et de formes imbriquées me rappelle mes expériences avec des influences hybrides à la fin des années 2000.

## Presicav




J'ai publié Presicav le 1er mai 2008. Le point de départ était Tempo Bold Extended de Ludlow, mais je ne voulais pas faire une reprise directe. J'ai plutôt traité la graisse la plus forte comme une interprétation relativement fidèle de l'original, puis poussé le côté léger de la famille dans des directions plus étranges. Dans la version ultralégère, les panses se reliaient aux fûts de manière peu conventionnelle, et l'interpolation entre les extrêmes produisait des graisses au caractère inhabituel bien à elles. Cette tension entre

styles gras et légers donnait à la famille une personnalité changeante : les graisses les plus fortes avaient une allure ancienne, tandis que les plus légères penchaient vers l'expérimental.

La première publication comprenait six graisses. Le 5 août 2018, j'ai élargi la famille avec des italiques. Une mise à jour technique, le 18 novembre 2021, corrigeait un problème qui empêchait Presicav Bold d'apparaître dans les anciennes applications. Une autre mise à jour, la version 2.1 du 1er novembre 2024, renommait Ultra-Light en Thin pour la cohérence et corrigeait un problème d'exportation qui causait des erreurs de rendu dans le style le plus fin.

Presicav n'a jamais trouvé son public et a peu attiré l'attention, mais elle était pour moi une expérience : laisser un caractère changer de personnalité au fil de ses graisses plutôt que lui imposer l'uniformité.

## President Gas




J'ai publié President Gas le 30 septembre 1997. L'idée venait d'un logo sur un pot de peinture pour la maison : quelques lettres seulement, mais assez pour me donner envie de construire un alphabet complet. Je l'ai dessiné avec des proportions géométriques et des formes octogonales, en gardant un dessin équarri et anguleux pour le titrage et le lettrage. Le nom venait de « President Gas », une chanson de The Psychedelic Furs.

Les capitales avaient une forte présence géométrique, qui fonctionne encore bien à mes yeux. Les minuscules étaient moins réussies. J'avais fait la hauteur d'x trop basse, et leurs proportions n'étaient pas

assez étroites pour bien contraster avec les capitales. Avec le recul, le dessin aurait peut-être été plus réussi comme famille tout en capitales.

À l'origine, elle n'avait qu'un style. En 2012, j'ai retravaillé la police : l'approche et le crénage ont été remplacés, les accents redessinés, la ponctuation enrichie et la prise en charge étendue à d'autres langues utilisant l'alphabet latin. En novembre 2022, j'ai placé President Gas dans le domaine public. Elle n'a jamais vraiment été adoptée, mais elle représente une première étape de mon exploration des caractères géométriques rigides pour le titrage et le lettrage.

## Pretender

ABCDEFGHIJK12345

J'ai publié Pretender le 15 juillet 2014. L'idée venait directement du lettrage de la couverture d'une partition de 1935 pour la ballade en valse « Mexicali Rose ». J'ai repris les formes des mots de cette couverture et les ai développées en un caractère complet. Le E de la source ressemblait davantage à un E en forme de croissant — un C avec une barre transversale —, tandis que le L avait une forme en crochet, presque comme un J inversé. Ces détails donnaient le ton au reste du dessin.

La couverture elle-même avait une allure Art déco, mais montrait aussi les débuts de tendances industrielles. Les formes aux côtés droits et l'approche large annonçaient le style industriel émergent de l'époque. Mon but était de garder intact ce mélange d'élégance déco et de rudesse de l'ère des machines, pour que Pretender semble liée à son époque tout en fonctionnant dans un contexte moderne.

Le nom venait de « The Great Pretender », la chanson de The Platters. Il me semblait convenir à un caractère qui imite une époque antérieure tout en étant un nouveau travail. Pretender était gratuite pour l'usage commercial depuis sa sortie en 2014 jusqu'en avril 2024, quand je l'ai placée dans le domaine public. Je n'ai publié aucune mise à jour pendant cette période.

## Pricedown




J'ai publié Pricedown le 30 novembre 1997. Elle a commencé comme ma réinterprétation de Pinto Flare, un caractère de titrage et de lettrage du début des années 1970. J'ai gardé la structure équarrie et les curieuses lettres unicases avec des descendantes à paraphes, mais j'ai dessiné ma version de façon plus dure et plus anguleuse, par rapport à l'allure plus douce de Pinto Flare.

Le style était familier avant même que les polices numériques ne deviennent courantes : Pinto Flare apparaissait dans Tag Team Wrestling de Data East, en arcade en 1984 et sur NES en 1986. Ma version, en revanche, s'est surtout liée à la série Grand Theft Auto de Rockstar Games. À l'époque, je travaillais comme directeur artistique chez Rockstar Toronto, tandis que le bureau de New York utilisait ma version gratuite de Pricedown sans savoir qu'elle était de moi. La communauté l'a depuis associée à la franchise, mais je n'ai jamais travaillé sur le titre précis qui l'a rendue célèbre.

Dans les années 2010, j'ai développé Pricedown en une famille complète. Le style gratuit d'origine était renommé Pricedown Black, et de nouvelles graisses étaient ajoutées avec un codage de ligatures OpenType pour automatiser les descendantes à paraphes et une

couverture linguistique plus vaste. Le 12 mai 2021, je l'ai mise à jour avec des variantes stylistiques améliorées, des fractions OpenType étendues et la suppression de caractères obsolètes. La version 5.200, publiée en novembre 2024, réorganisait les noms des graisses pour les clarifier et corrigeait l'absence d'un point d'exclamation inversé dans le style Hairline.

Avec le recul, sa popularité me frappe, mais je n'ai pas l'impression qu'elle reflète beaucoup ma personnalité. Elle reste essentiellement une copie proche du logotype « Price is Right ». Même son nom, mélange de « Price is Right » et de « Showcase Showdown », reconnaît davantage cet héritage que ma propre voix de créateur.

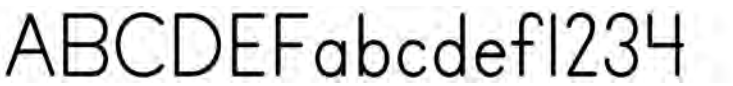
## Prime Minister of Canada




J'ai lancé Prime Minister of Canada le 21 septembre 1998. Le dessin était influencé par Great Thumbprint Drawing Book d'Ed Emberley, paru en 1977. Son style de dessin simple et accessible me suggérait un caractère de bande dessinée lettré à la main, que j'ai développé avec des formes irrégulières et humoristiques pour en retrouver l'esprit. Le nom avait été choisi au hasard. Il n'avait pas de sens particulier ni de lien avec le dessin.

Prime Minister of Canada a été distribuée pendant de nombreuses années sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En avril 2024, je l'ai placée dans le domaine public.

# Primer




J'ai publié Primer le 18 septembre 1997, en pensant aux enseignants. Elle s'appelait à l'origine Primer Print, d'après les gros crayons utilisés au début de la scolarité. Le dessin était destiné aux fiches d'exercices où les enfants repassent sur les lettres et les écrivent en lettres d'imprimerie, pas à la lecture continue. Dès le départ, elle comprenait des capitales et des minuscules, puisque le but était de refléter l'alphabet que les enfants apprenaient.

Après sa sortie, les enseignants me demandaient souvent des adaptations. Leurs demandes portaient généralement sur le I, le J, le q, le 1 et le 9. Certains voulaient un I sans empattement, d'autres un J et un 1 avec empattements. Le q était parfois redessiné avec une descendante droite ou un crochet incliné, et le 9 était quelquefois transformé en cercle avec un bâton, ressemblant à un 6 tourné. Ces adaptations reflétaient les différentes conventions pédagogiques de l'époque.

J'ai ensuite expérimenté une version en tirets fondée sur un style d'écriture à la main allemand, mais elle a fini par être abandonnée. En évoluant, Primer a posé les bases de la famille Report, que je concevais comme une extension et une amélioration. Primer était expressément destinée aux fiches d'exercices pour enseigner l'écriture en lettres d'imprimerie, tandis que Report était conçue pour mieux convenir à la lecture tout en évoquant le style des feuilles d'entraînement.

Le 12 mai 2021, j'ai mis à jour Primer avec des améliorations techniques. La fonction de variantes stylistiques était améliorée pour un meilleur accès dans InDesign, les fractions étaient étendues pour

accueillir des numérateurs et des dénominateurs plus longs, des signes prime étaient ajoutés et les caractères obsolètes supprimés. Primer est restée disponible sous une licence gratuite pour l'usage commercial jusqu'en avril 2024, quand je l'ai placée dans le domaine public.

## PRINTF




J'ai publié PRINTF le 4 avril 2007. Le dessin prenait ses racines dans l'aspect des imprimantes à chaîne IBM des années 1960. Ces machines faisaient défiler une chaîne de caractères à travers la page, tandis que des marteaux frappaient le ruban au bon moment, produisant un effet imprimé distinctif. Pour garder une vitesse élevée, elles utilisaient souvent des jeux de caractères réduits, généralement limités aux capitales. PRINTF reflète cette histoire avec un dessin tout en capitales. Elle était dérivée de mon caractère net Linefeed, qui avait des minuscules inventées, mais PRINTF a toujours été strictement en capitales.

Pour simuler les irrégularités texturées de l'impression à chaîne, j'ai inclus des ligatures fondées sur des digrammes et des trigrammes courants tirés de listes de cryptographie. Elles contribuaient à réduire l'impression de lettres identiques répétées. Le résultat évoquait les étiquettes d'abonnement, les permis de conduire, les cartes de bibliothèque et d'autres imprimés de l'époque.

Le nom vient de « printf », la fonction de sortie formatée de la bibliothèque standard du C, qui a elle-même des racines dans Algol 68. Ce lien renforçait le thème informatique. Le 25 juin 2021, j'ai publié une mise à jour technique : caractères obsolètes et ligatures

redondantes supprimés, métriques verticales ajustées pour la compatibilité entre navigateurs et contours affinés pour corriger des erreurs de courbes. Le style du dessin ne changeait pas.

Aujourd'hui, PRINTF sert au titrage et au lettrage. Elle est surtout utilisée dans des projets nostalgiques ou pour des accessoires qui doivent paraître authentiques pour l'époque représentée, plutôt que pour de longs textes ou du graphisme fonctionnel contemporain.

## Propaniac



J'ai publié Propaniac le 5 mai 2018. Le dessin était inspiré de la pochette du single « Neutron Dance » des Pointer Sisters de 1984, créée par Shoot That Tiger Creative Services à Londres. Je n'ai pas retracé le lettrage : j'ai fondé mon travail sur les mêmes formes géométriques de style Memphis qui donnaient son allure à l'original. Certaines formes rappellent l'Art déco, mais la base était la géométrie forte et anguleuse typique des années 1980.

Je l'ai appelée Propaniac pour mettre en valeur des lettres précises — A, C, N, O, P et R — qui montraient le mieux, à mes yeux, les qualités du caractère. Le résultat était un dessin postmoderne de titrage et de lettrage, à l'allure clairement liée à une époque, ancré dans le style vif et expérimental de cette décennie.

Propaniac a été distribuée pendant six ans sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. Je ne l'ai jamais révisée, et, en avril 2024, je l'ai placée dans le domaine public. Elle n'a jamais été adoptée dans des projets notables, mais elle reste un témoignage de ma tentative de retrouver un moment visuel précis des années 1980.

## Pulse State



J'ai publié Pulse State le 17 juillet 1997. Le caractère a été conçu pour le titrage et le lettrage d'horreur. J'ai dessiné les lettres à la main sur papier, en les façonnant pour qu'elles ressemblent à des structures organiques enchevêtrées, comme des nerfs ou des veines. Le nom venait de la chanson « Pulse State » de Future Sound of London.

Pendant de nombreuses années, Pulse State était distribuée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En août 2020, je l'ai placée dans le domaine public.

## Pupcat



J'ai publié Pupcat le 6 juillet 2001. Le dessin était influencé par le lettrage des affiches de cinéma des années 1960, surtout le style utilisé dans le film The Pleasure Seekers de 1964. Je voulais retrouver cette allure décontractée et décorative pour en faire un caractère complet. Pupcat était construite comme un dessin unicase : la plupart des lettres prenaient des formes de capitales, mais j'utilisais les formes minuscules des A, E et R. Ses traits évasés, qui s'élargissaient aux extrémités, accentuaient son caractère rétro.

Le nom venait de Pepsi, mon chat de l'époque, que j'appelais souvent « Pupcat ». J'ai commencé avec un seul style, distribué sous une licence gratuite pour l'usage commercial. Dans les années 2010, j'ai

développé Pupcat en une famille de quatre graisses et des italiques. Ces ajouts n'étaient pas gratuits, mais donnaient plus de souplesse aux créateurs.

Le dessin lui-même n'a pas changé après cet élargissement. Le 10 décembre 2021, j'ai mis à jour Pupcat pour corriger un problème technique qui empêchait certains styles d'apparaître dans les menus de polices, et j'ai supprimé des caractères obsolètes. La version 5.2, publiée en novembre 2024, affinait encore les tables de noms pour assurer la cohérence entre applications et ajoutait le symbole de paragraphe (§).

Pupcat n'a jamais été liée à un projet unique, mais je la voyais souvent utilisée dans le graphisme en général. Elle reste l'un de mes caractères les plus visibles, même si elle n'a jamais été associée à une marque ou à un titre précis.

## Pyrite



J'ai publié Pyrite le 27 janvier 1998. Le caractère était directement inspiré du logo de Def Leppard dessiné par Alan Schmidt, avec ses formes triangulaires déchiquetées. Comme le logo ne se fondait pas sur un caractère fonctionnel, le défi était de faire fonctionner ces formes ensemble sans collisions ni vides maladroits. Cette difficulté a marqué les premières versions de Pyrite.

Dès le départ, je l'ai mise à la disposition du public. Plus tard, dans les années 2010, j'ai ajouté des ligatures et des variantes OpenType pour régler ces problèmes de dessin. À part la ligature de deux O, le travail portait surtout sur le L. Son trait inférieur était dessiné avec différents angles d'extrémité selon le contexte, et j'ai créé plusieurs

ligatures LL ainsi que des variantes pour les formes accentuées du L. Ces ajouts contribuaient à rendre le caractère plus cohérent et plus utilisable.

Pyrite a connu des usages réels dans la musique : elle apparaissait sur des pochettes d'albums et de singles de Peaches en 2003 et en 2009. Le 20 juillet 2021, j'ai publié une mise à jour qui améliorait les fractions, supprimait des caractères obsolètes et corrigeait des collisions d'accents et les guillemets inversés. En novembre 2022, j'ai placé Pyrite dans le domaine public. Elle n'a pas changé depuis.

## Quadaptor




J'ai publié Quadaptor le 23 septembre 1999. Le dessin se fondait sur le lettrage du logo des amplificateurs Dynaco. Seules les lettres présentes dans ce logo servaient de références directes : le reste de l'alphabet était extrapolé à partir de sa géométrie. Je n'ai pas retracé les formes, mais en ai construit de nouvelles en imitant la structure modulaire et géométrique de l'original.

L'élément distinctif est la panse triangulaire du d minuscule, qui donnait au caractère son allure inhabituelle. Ce détail a guidé l'évolution du reste du dessin. Quadaptor gardait une logique strictement géométrique et modulaire, ce qui la liait à sa source sans en faire une copie directe.

Le caractère était proposé sous une licence gratuite pour l'usage commercial dès le départ. Il n'a jamais été adopté dans des projets notables, mais est resté disponible jusqu'à ce que je le place dans le

domaine public en novembre 2022. À part les corrections techniques de cette dernière publication, les formes des lettres n'ont jamais été révisées.

## Quadrangle




J'ai publié Quadrangle le 11 décembre 1997. C'était un caractère aux formes équarries, à l'esthétique techno et aux coins chanfreinés, conçu comme une police géométrique simple pour le titrage et le lettrage. Le nom reflétait son apparence rectiligne. Elle a peut-être été influencée par mon dessin antérieur Vipnagorgialla, mais je ne peux pas confirmer ce lien avec certitude.

Pendant de nombreuses années, Quadrangle était distribuée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En novembre 2022, je l'ai placée dans le domaine public.

## Quadrillion




J'ai publié Quadrillion le 7 octobre 2021. C'était une réinterprétation parallèle de mon caractère antérieur Ethnocentric, dont je n'avais jamais été satisfait. Ethnocentric était tout en capitales, et mes tentatives répétées d'y ajouter des minuscules avaient toujours échoué. Ses traits aux extrémités pointues fonctionnaient pour des thèmes automobiles et de course agressifs, mais je trouvais qu'il fallait une autre approche pour des usages plus larges.

Quadrillion répondait à ces problèmes. Je lui ai donné des terminaisons arrondies plutôt que des coupes pointues, ce qui convenait au ton scientifique et technologique que je voulais. Les capitales étaient redessinées avec des proportions plus régulières, ce qui améliorait l'approche et le crénage. Structurellement, les lettres suivaient un modèle de capsule : des rectangles aux extrémités en demi-cercle, comme la forme d'une gélule. Quadrillion était construite comme une famille large à l'esthétique techno, avec six graisses et des italiques, pour offrir de la souplesse en titrage et en lettrage tout en gardant sa cohérence.

Elle n'était pas destinée à remplacer directement Ethnocentric, mais à proposer une alternative de meilleure qualité, qui sauve les meilleures idées en abandonnant ce qui me semblait avoir échoué. En novembre 2024, la version 1.1 affinait la famille en renommant la graisse Ultra-Light en Thin et en corrigeant un problème d'ordre dans les menus de polices, qui faisait apparaître les styles les plus fins hors de leur place. Aucune autre modification stylistique n'a été apportée après la première publication.

## Quasix




J'ai publié Quasix le 10 janvier 2006. L'idée m'est venue en réparant un magnétoscope. La complexité de ses mécanismes internes me frappait : chaque pièce fonctionnait avec élégance dans son contexte, mais les éléments pris séparément étaient maladroits et purement utilitaires. Cette philosophie s'est retrouvée dans le dessin de Quasix. Les lettres sont construites à partir de formes laides et fonctionnelles prises isolément, dont la seule cohésion vient de la constance de cette laideur.

Quasix a été publiée dans un seul style, comme caractère industriel compact pour les titres. En 2015, j'ai élargi sa couverture linguistique à davantage de langues utilisant l'alphabet latin et ajouté du crénage par classes. Environ dix ans après la sortie initiale, j'ai publié Quasix Titling, une version gratuite qui ne comprenait que les capitales. J'espérais qu'elle trouverait peut-être sa place comme variante simplifiée et accessible.

Malgré ces efforts, Quasix n'a jamais vraiment été adoptée et n'a pas connu d'usage notable dans l'édition ou les identités de marque. Elle reste une expérience qui reflète mon intérêt pour la transposition de l'efficacité invisible des pièces mécaniques dans les caractères, même si le résultat était peu conventionnel et peu utilisé.

## Quinine



J'ai lancé Quinine le 3 mars 1997. Elle avait été développée comme un caractère aux formes douces, à l'esthétique techno, pour le titrage et le lettrage, et dérivée d'un dessin inédit appelé Quinoline. Quinine mêlait des lettres arrondies à des détails angulaires inhabituels, pour une apparence ultramoderne, mais peu raffinée.

Le caractère était au départ distribué sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En août 2020, j'ai placé Quinine dans le domaine public.

## Quixotic



J'ai publié Quixotic le 12 mars 1997. Elle avait été créée dans les dernières années de la tendance typographique grunge et prenait la forme d'un dessin déconstruit pour le titrage et le lettrage. Le processus consistait à modifier un caractère existant dans Photoshop, en supprimant et en déformant des parties des lettres pour produire des formes fragmentées qui accentuaient des structures fines et affaiblies.

Le dessin était librement influencé par des caractères de style beatnik comme Ad Lib, mais portait la fragmentation exagérée associée à la typographie grunge. En 1997, cette approche perdait déjà en popularité, ce qui limitait son accueil.

Pendant de nombreuses années, Quixotic était distribuée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En août 2020, je l'ai placée dans le domaine public.

## Radio Stars



J'ai lancé Radio Stars le 21 août 1997. C'était un caractère aux formes plutôt équarries, pour le titrage et le lettrage, avec des extrémités de traits arrondies pour adoucir son apparence. Le nom venait d'une chanson de Kraftwerk, reflétant son lien avec une esthétique électronique rétro.

Dans sa forme d'origine, le caractère souffrait de courbes irrégulières, surtout dans des lettres comme le D. Dans les années 2010, j'ai révisé Radio Stars, en corrigeant l'alignement et l'approche pour rendre le dessin plus cohérent.

Pendant de nombreuses années, Radio Stars était disponible sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En avril 2024, je l'ai placée dans le domaine public.

## Radios in Motion




J'ai publié Radios in Motion le 16 octobre 1999. Le caractère avait été créé à la demande d'un amateur qui voulait un outil pour enseigner le morse. Chaque lettre et chaque chiffre étaient représentés par leur suite de points et de traits en morse, avec le caractère correspondant affiché en dessous. J'ai aussi produit une autre version, Radios in Motion Hard, qui omettait les lettres et les chiffres pour ceux qui voulaient s'exercer à décoder directement les symboles.

Les caractères de base étaient adaptés de mon dessin Larabiefont. Le nom venait de la chanson « Radios in Motion » de XTC, choisie pour son lien avec les communications radio.

Radios in Motion a été distribuée pendant de nombreuses années sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En novembre 2022, je l'ai placée dans le domaine public.

## Rafika




Quand j'ai lancé Rafika le 26 avril 2001, je voulais créer un caractère qui respire l'authenticité et la rudesse. Je suis parti d'un fac-similé d'un caractère géométrique sans empattement typique du milieu du XXe siècle, quelque chose comme Futura, puis je me suis déchaîné dessus dans Photoshop. La magie a vraiment opéré quand j'ai ajouté à la main ces coulures d'encre et ces taches. Je voulais que Rafika semble avoir été peinte au pochoir sur une surface rugueuse, puis laissée aux intempéries. Le nom « Rafika », un nom coranique indirect signifiant « ami », « aimable », « doux » ou « bien élevé », me semblait convenir au caractère sympathique et accessible de la police, malgré son aspect brut. Rafika a eu un succès immédiat. Elle apparaissait partout, et, pour une raison qui m'échappe, la communauté reggae l'a vraiment appréciée. Je suppose que son allure décontractée et artisanale leur plaisait. Maintenant, je dois l'avouer, la vectorisation automatique de la première version était un peu un fouillis de défauts. Il y avait des cassures, des torsions et des chevauchements qui pouvaient causer des problèmes dans certains logiciels. Au début des années 2010, j'ai fait un grand nettoyage de Rafika. Elle a toujours l'air sale et grunge — c'est son charme, après tout —, mais la qualité améliorée évite ces défauts agaçants. Pendant de nombreuses années, Rafika était disponible sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En avril 2024, j'ai décidé de la placer dans le domaine public.

## Raincoat




J'ai publié Raincoat le 11 septembre 2006. Le dessin se fondait sur le lettrage de The Best of Rod Stewart (1976), qui le montrait en illustration dans des vêtements des années 1920. Le lettrage du titre de l'album avait une forte allure Art déco, que j'ai adaptée en un caractère fonctionnel. Parmi les détails principaux figuraient un trait diagonal se terminant au bas du D, l'absence de barres transversales dans le B et le R, et un trait central rectiligne et diagonal, incliné vers la droite, sur le S.

Raincoat était un dessin à un seul style, toujours proposé comme police payante. Je l'ai une fois enrichie du cyrillique parce que j'en avais besoin pour mes propres invitations de mariage, mais, à part cela, elle n'a jamais été utilisée dans des projets notables.

## Rainforest




J'ai publié Rainforest le 7 octobre 2009, à la suite d'une commande d'Apple. Ils avaient demandé un caractère pour un logiciel de montage vidéo, qui évoque l'aspect du logo de Jurassic Park sans le copier directement. Je ne crois pas qu'Apple ait finalement utilisé la police, mais le projet m'a poussé dans une direction que je n'aurais peut-être pas explorée autrement.

Rainforest puisait dans des caractères du début du XXe siècle comme Neuland de Rudolf Koch et Othello de Monotype. Comme dans le logo de Jurassic Park, les lettres sont plus condensées, avec des proportions qui accentuent la masse verticale. La logique des traits ne reflète pas exactement celle d'Othello, mais il y a une ressemblance dans la manière de découper et de façonner les formes. Le dessin donnait un caractère de titrage et de lettrage en petites capitales, avec une structure grasse et organique.

Dès sa première publication, Rainforest comprenait des variantes simples, en contour et en calques à lignes fines. Ces styles permettaient de construire des effets superposés ou de les utiliser séparément. Le 25 juin 2021, j'ai mis à jour la famille pour supprimer des caractères obsolètes, ajuster la largeur des points de suspension, redessiner le symbole du dong vietnamien, améliorer les fractions OpenType et affiner les contours pour corriger des erreurs de courbes qui causaient des problèmes dans certaines applications.

## Rakesly



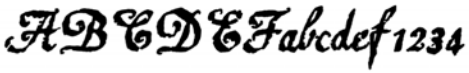

J'ai publié Rakesly le 25 septembre 2014. Mon but était de créer un caractère sans empattement qui puise dans les principes généraux des caractères métalliques de la fin du XIXe et du début du XXe siècle, sans en copier directement aucun. Je travaillais à l'intuition, en combinant des styles droits dont la répartition de l'épaisseur des traits s'inspirait en partie des caractères à empattement pour le titrage et le lettrage, avec des italiques évoquant des influences industrielles Art déco. Un exemple est le A italique au sommet arrondi, une forme courante dans le lettrage Art déco.

La famille a été lancée avec six graisses et des italiques, puis j'ai ajouté Rakesly Iron, une variation texturée. Ces styles n'étaient pas fondés sur des empreintes d'impression typographique, mais construits numériquement. J'ai superposé des textures répétables dans Photoshop, en les décalant automatiquement selon différents angles, puis converti les résultats en 1 bit et les ai vectorisés automatiquement. Le processus créait des textures denses et détaillées qui évoquaient la densité de l'impression typographique.

Le 1er mars 2022, j'ai mis à jour Rakesly en améliorant les fractions OpenType, en ajoutant des symboles monétaires actuels et un ß capital, et en supprimant des caractères obsolètes. J'ai aussi ajouté les textures Rakesly Iron sous les styles Regular, Italic, Bold et Bold Italic. En novembre 2024, j'ai réorganisé les graisses : Book était renommée Light, Light devenait Extra-Light, Extra-Light devenait Thin et Ultra-Light devenait Hairline. Rakesly était gratuite au départ, mais j'ai rendu les styles texturés Iron payants au moment de les ajouter.

Rakesly n'a jamais connu beaucoup d'usages pratiques, mais elle était pour moi l'occasion d'explorer les premières idées de caractères sans empattement dans un contexte contemporain et d'expérimenter la création de textures dans un processus numérique.

## Raymond



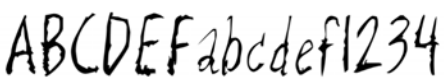

J'ai publié Raymond le 7 février 2007. Le dessin cherchait à retrouver l'irrégularité du lettrage estampé. J'ai commencé par créer un fin tracé de squelette fondé sur un caractère historique dont je ne me souviens plus du nom. J'ai ensuite repassé sur ce squelette avec une

plume pour introduire de la rudesse. Les contours étaient affinés dans Photoshop, où je mêlais la retouche numérique aux ajustements à la main sur tablette graphique pour produire une texture plus naturelle. J'ai aussi introduit des désalignements délibérés : quand le dessin paraissait trop précis, il perdait l'impression d'authenticité que je recherchais.

Le résultat était un caractère cursif à l'aspect brut et texturé, évoquant un estampage irrégulier. Le nom Raymond lui donnait une identité personnelle supplémentaire, mais le dessin lui-même n'était pas lié à une référence visuelle précise.

Le 4 juin 2021, j'ai mis à jour Raymond. La révision supprimait des caractères obsolètes, améliorait la gestion des variantes stylistiques dans des applications comme InDesign et ajustait les métriques verticales pour la compatibilité entre navigateurs. Raymond était distribuée sous une licence commerciale et n'a jamais été publiée comme police gratuite ni placée dans le domaine public.

## Razor Keen




J'ai publié Razor Keen le 18 août 1997. Elle avait été conçue comme un caractère de titrage et de lettrage d'horreur. J'ai créé les lettres avec une plume de cartographie sur du papier journal. L'outil métallique pointu entaillait la surface du papier et faisait se répandre l'encre de manière irrégulière, produisant des textures déchiquetées qui se retrouvaient dans le dessin numérisé. Le nom venait d'une chanson d'Adam Ant et reflétait le caractère incisif des lettres.

Razor Keen était disponible pendant de nombreuses années sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En novembre 2022, je l'ai placée dans le domaine public.

## Reagan




J'ai publié Reagan le 11 décembre 2007. Le dessin se fondait sur le lettrage de vieux T-shirts des années 1980, avec le caractère Letraset Pretorian comme influence la plus proche. Pour construire la version texturée, j'ai d'abord créé une interprétation numérique nette de Pretorian à partir de numérisations de spécimens. J'ai ensuite appliqué de la peinture acrylique au rouleau sur du jersey, l'ai laissée sécher et se craqueler, fait fléchir le tissu pour créer plus de fissures et numérisé les résultats. Ces textures étaient répétées dans des calques Photoshop pour donner aux lettres l'aspect usé d'une impression sur tissu que je voulais.

Reagan comprenait un vaste ensemble de ligatures, pas seulement pour les doubles lettres courantes, mais aussi pour des digrammes et des trigrammes. Leur dessin tenait compte de la fréquence d'utilisation en anglais, en français, en allemand et dans d'autres langues. Cela rendait la texture moins répétitive et plus authentique dans les compositions longues.

Le caractère a été publié dans un seul style. Malgré sa construction soignée, je ne connais pas d'utilisation de Reagan dans des projets notables. Elle est davantage restée une expérience sur la simulation de textures de T-shirts imprimés.

## Recharge




J’ai publié Recharge le 28 septembre 2012. Elle était conçue comme une famille complète dès le départ, avec plusieurs graisses et des italiques. Le concept venait d’idées explorées auparavant dans Ethnocentric, mais je le traitais comme un remaniement indépendant plutôt que comme un successeur. Là où Ethnocentric avait des coupes plus pointues et plus agressives, Recharge se construisait autour d’une structure plus équarrie, avec des extrémités de traits en biais placées surtout à l’intérieur des lettres. Cela permettait aux formes de rester cohérentes sans créer de problèmes d’approche.

La famille était complète à sa sortie, avec une approche uniforme des proportions et de la géométrie. Comme les coupes en biais étaient limitées aux traits intérieurs, le crénage et les interactions entre lettres voisines étaient plus faciles à gérer que dans mon travail antérieur. Recharge avait une allure plus stable et technique, adaptée au titrage et au lettrage dans les contextes où l’on voulait un ton futuriste.

Le dessin n’a jamais connu d’adoption notable dans des projets ou des identités de marque, mais je l’entretenais avec des mises à jour techniques. Le 19 novembre 2024, la version 1.1 ajustait l’ordre dans les menus de polices pour que les graisses les plus fines s’affichent correctement dans les applications.

## Refuel

ABCDEFabcdef1234

J’ai publié Refuel le 7 décembre 2016. Le dessin venait de mon intérêt pour le lettrage octogonal des avions. Au départ, je pensais qu’il reflétait les marquages militaires contemporains, mais j’ai découvert plus tard que le lettrage des avions modernes avait évolué vers des formes courbes : le style octogonal était plutôt une convention du milieu du XXe siècle. J’ai poursuivi cette piste quand même, en construisant une grande famille polyvalente dans ce style.

Refuel se distinguait des autres caractères octogonaux par son étendue. Je proposais six graisses, six chasses et des italiques, ainsi qu’un jeu complet de minuscules dessinées avec la même logique angulaire que les capitales. Elle prenait aussi en charge le latin étendu, le grec et le cyrillique, pour une couverture linguistique peu commune dans les familles de titrage et de lettrage de ce type.

Le caractère n’a jamais connu d’adoption notable, mais il avait été construit pour être complet et adaptable. Le 19 novembre 2024, j’ai mis à jour la convention de nommage pour suivre les pratiques courantes : des styles comme « Condensed Bold » devenaient « Bold Condensed ». J’ai aussi corrigé un problème avec le i à ogonek. Les formes des lettres elles-mêmes n’ont pas changé. Refuel a toujours été une publication commerciale : aucun style n’a jamais été gratuit.

# Regra




J'ai publié Regra le 21 juin 2006. Elle avait été construite dans le contexte du design industriel du milieu des années 2000, quand l'électronique grand public privilégiait souvent les plastiques brillants, les surfaces en biais et les proportions compactes. Je voulais transposer ces qualités dans les caractères. Le résultat était une famille équarrie et futuriste, sans les interruptions de traits mentionnées par erreur dans des notes antérieures.

À sa sortie, Regra était une simple famille de graisses sans italiques. Le 22 octobre 2009, j'ai élargi le jeu de caractères au latin étendu. Les italiques ont été ajoutées bien plus tard, en 2022, pour donner à la famille une gamme stylistique plus large. La structure du dessin restait cohérente : les principales mises à jour portaient sur la couverture linguistique et les corrections techniques.

Regra n'a jamais connu d'usage notable dans les identités de marque ou le design de produits, mais je l'entretenais en y apportant des améliorations. En juin 2021, je l'ai mise à jour avec des symboles monétaires supplémentaires, de meilleures fractions OpenType et un ß capital. Le 27 octobre 2022, j'ai ajouté les italiques, corrigé un problème de métriques verticales et ajouté d'autres monnaies, comme le rouble russe, la livre turque et la roupie indienne. Regra a toujours été payante et n'a jamais été proposée dans des styles gratuits.

# Relish Gargler



J’ai publié Relish Gargler le 27 décembre 1999. Elle devait retrouver l’énergie des graphismes de jeux anciens, avec une structure octogonale grasse dont les proportions la distinguaient des autres polices du genre. Les côtés et les parties supérieures des octogones étaient plus courts que les diagonales, ce qui donnait aux lettres un rythme déséquilibré et angulaire. Je lui ai aussi donné une hauteur d’x inhabituellement grande, qui la rapprochait d’un dessin à casse unique.

Relish Gargler a été publiée dans un seul style, sans autres graisses ni italiques. Elle a circulé pendant de nombreuses années sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l’usage commercial, mais n’est jamais devenue l’un de mes dessins les plus utilisés. À la fin de 2025, elle n’était que 256e au classement des téléchargements de mes polices sur Dafont. Le 20 juillet 2021, j’ai mis à jour la famille en améliorant les fractions OpenType pour accepter des numérateurs et des dénominateurs plus longs, en supprimant des caractères obsolètes et en corrigeant les guillemets.

En avril 2024, j’ai placé Relish Gargler dans le domaine public. Avec le recul, c’est le nom, volontairement désagréable, qui ressort : ce décalage est devenu sa qualité la plus mémorable, même s’il éclipsait le dessin lui-même.

## Remissis




J'ai publié Remissis le 19 juillet 2016. L'idée était de réintroduire une caractéristique largement perdue à l'ère numérique : les traits presque horizontaux. Dans les anciens caractères métalliques, de légers angles pouvaient apparaître naturellement, mais les systèmes de hinting numérique avaient tendance à forcer leur alignement sur une horizontale parfaite, en éliminant cette subtilité. Avec la généralisation des écrans à haute résolution, je voulais voir si je pouvais retrouver cet effet.

Ce traitement presque horizontal se voit surtout dans les lettres qui ont des traits supérieurs ou inférieurs, comme E, F, L, T et Z. J'ai dessiné ces angles à la main, en travaillant hors de la grille pour préserver une qualité naturelle plutôt que d'imposer une logique géométrique stricte. Le but était d'évoquer de la douceur et un rythme organique sans glisser vers un côté ludique. Remissis a été publiée comme une famille de sept graisses avec des italiques, prenant en charge le latin étendu, le grec et le cyrillique.

Dès le départ, Semi-Bold était proposée comme style gratuit, tandis que le reste de la famille restait payant. Le caractère a été peu adopté dans la pratique, mais me servait d'expérience pour résister aux horizontales rigides du rendu numérique. Le 19 novembre 2024, j'ai réorganisé les graisses pour plus de clarté : Book était renommée Light, Light devenait Extra-Light et Extra-Light devenait Thin. Les formes des lettres elles-mêmes n'ont pas changé.

## Renju




J'ai publié Renju le 23 août 2009. Elle avait été conçue comme une suite à Gomoku, qui était un dessin tout en capitales. Pour Renju, j'ai ajouté des minuscules et appliqué une texture de tampon en caoutchouc créée dans Photoshop. La texture était volontairement irrégulière, et j'ai donc aussi construit des ligatures pour éviter la répétition quand des lettres identiques se trouvaient côte à côte.

Renju n'a jamais eu qu'un seul style et a été publiée commercialement, mais elle a complètement échoué sur le marché. Aucun distributeur n'en a vendu un seul exemplaire, et elle a finalement été retirée de mon catalogue. La texture la rendait moins polyvalente que Gomoku, limitant ses applications malgré l'ajout des minuscules.

Je n'ai apporté aucune révision stylistique après la première publication. En novembre 2022, j'ai placé Renju dans le domaine public, refermant son chapitre de police commerciale. Elle reste l'un des rares cas où l'un de mes dessins n'a absolument pas trouvé preneur malgré son développement complet.

## Report




J'ai publié Report le 20 avril 2007. Elle avait été développée comme un prolongement plus lisible de Primer, principalement destinée à des fiches d'exercice pour apprendre à écrire à la main. Report

reprenait la logique géométrique de Primer, mais mettait l'accent sur la lisibilité, avec des détails issus des modèles d'écriture manuelle, comme un I à barres, un 9 fait d'un rond et d'un bâton et un 4 à angle droit. Ces détails la rattachaient aux conventions du lettrage pédagogique tout en la rendant plus adaptée à la lecture continue.

La première publication comprenait Regular et Bold, sans italiques. Le 11 décembre 2015, j'ai ajouté Semi-Bold et Italics, élargissant la famille. Report a aussi évolué techniquement au fil du temps. Le 6 mars 2008, j'ai ajouté des caractères du latin étendu ainsi que des fractions OpenType et des chiffres en exposant et en indice. Le 19 mai 2021, j'ai amélioré les variantes de caractères, étendu les possibilités des fractions OpenType et corrigé les guillemets.

Même si je n'ai pas personnellement suivi son utilisation dans les ouvrages publiés, je sais que Report s'est vendue régulièrement, surtout aux enseignants et aux éditeurs pédagogiques.

## Report School




J'ai publié Report School le 4 septembre 2008. Elle avait été développée à la demande d'un client qui aimait la structure de Report, mais ne pouvait pas utiliser un caractère sans empattement arrondi dans son projet. Le résultat était essentiellement un complément de Report aux extrémités équarries, très proche dans sa construction, mais avec des terminaisons coupées à plat. J'ai ajouté Regular, Bold et Heavy avec des italiques dès le départ.

Le nom était surtout un choix pratique. Je voulais qu'il soit clairement lié à Report, tout en servant d'étiquette commode pour l'édition pédagogique et les moteurs de recherche. Comme Report,

Report School recevait des remarques d'enseignants et d'éditeurs, et j'ajoutais souvent des variantes de caractères en réponse à ces demandes. Les variantes différaient parfois de celles de Report, parce que je traitais les deux comme des projets distincts.

Report School a toujours été une police payante. Au fil du temps, je l'ai affinée pour répondre aux besoins techniques. Le 12 mai 2021, j'ai mis à jour la famille en améliorant les variantes stylistiques pour les rendre plus accessibles dans des applications comme InDesign, en redessinant le S et le s, en ajoutant des fractions superposées à barre horizontale et un autre ß, et en étendant la fonction de fractions OpenType pour accepter des numérateurs et des dénominateurs plus longs. Ces mises à jour la rapprochaient des normes actuelles de l'édition tout en préservant son rôle initial de solution lisible pour l'éducation et les documents techniques.

## Restore

ABCDEFGHIJK12345

J'ai publié Restore le 8 juin 2008. Au début, je l'appelais R6D8, un clin d'œil aux noms des droïdes de Star Wars. La famille a été lancée avec sept graisses, mais, après l'acquisition de la franchise Star Wars par Disney, j'ai décidé de choisir un nom sans rapport, et en 2011 elle était devenue Restore. Le dessin était ma tentative de remonter les influences du logo de Star Wars jusqu'à leurs racines dans les graphismes industriels allemands du début du XXe siècle, notamment des enseignes et des logos de tracteurs que j'avais trouvés lors d'une recherche approfondie d'images. J'ai construit Restore comme un caractère géométrique pour les titres, avec des formes imbriquées et des proportions ajustées pour garder l'équilibre.

Elle a toujours été une police payante et n'a jamais été destinée à un usage gratuit ou dans le domaine public. Je voulais retrouver le caractère incisif et industriel du design allemand de cette époque plutôt que reproduire directement le logo de Star Wars. Je n'ai pas reçu de remarques notables ni constaté d'adoptions marquantes liées à son aspect autoritaire, mais elle est restée dans ma bibliothèque.

J'ai révisé Restore quelques fois. Le 25 juin 2021, j'ai supprimé des caractères obsolètes, corrigé les guillemets, ajusté la largeur des points de suspension et amélioré l'approche et la cohérence. En novembre 2024, j'ai réorganisé le système de graisses pour plus de clarté : Book devenait Light, Light était renommée Extra-Light et Extra-Light était renommée Thin. La même mise à jour ajoutait un signe de paragraphe (§) pour élargir les possibilités. Ces ajustements maintenaient la famille au niveau des normes OpenType contemporaines tout en préservant son concept d'origine.

## Reversal




J'ai publié Reversal le 9 mars 2010. Jusque-là, une grande partie de mon travail portait sur des structures plutôt équarries et superelliptiques, mais, avec ce caractère, je voulais passer à quelque chose de plus doux. Le dessin était influencé par les formes arrondies que je voyais dans la Suzuki Lapin et d'autres produits contemporains. Plutôt que des coins pointus, je dessinais des formes plus proches de cercles écrasés. Le but était de créer un caractère net et moderne, agréable à lire en paragraphes tout en gardant une allure futuriste. Dès le départ, j'ai inclus sept graisses avec des italiques.

Elle a toujours été une police payante, jamais une police gratuite ni dans le domaine public. Je l'ai construite en privilégiant la fluidité générale du texte plutôt que des fonctions techniques spécialisées. Au fil du temps, je l'ai mise à jour pour suivre l'évolution des normes. Le 25 juin 2021, j'ai supprimé des caractères obsolètes, corrigé les guillemets, affiné les contours pour corriger des erreurs de courbes et étendu les fonctions OpenType pour améliorer les fractions et ajouter des signes prime. En novembre 2024, j'ai réorganisé les graisses : Book devenait Light, Light était renommée Extra-Light, Extra-Light devenait Thin et Ultra-Light était changée en Hairline.

Avec le recul, Reversal marque un moment où je m'éloignais volontairement des structures angulaires vers quelque chose de plus accessible, tout en gardant une apparence épurée adaptée aux longs passages de lecture.

## Rexlia




J'ai publié Rexlia le 2 juin 2008. L'inspiration est venue en marchant dans la rue et en voyant un Hummer H2. Contrairement au Humvee militaire d'origine, le H2 avait des lignes plus droites et une finition plus adaptée au grand public, tout en restant imposant. Ce mélange de robustesse et de raffinement a donné le ton à Rexlia. Je l'ai dessinée comme un caractère industriel pour les titres, avec des lettres octogonales adoucies par des bords arrondis, en cherchant la clarté et la cohérence dans les titres. À sa sortie, elle comprenait sept graisses, sans italiques.

Le style Regular a toujours été proposé sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial, tandis que le reste de la famille est resté payant. Je l'ai dessinée pour les projets qui demandaient un style gras et mécanique sans sacrifier la lisibilité. Il n'y a pas eu d'adoption notable au début, mais je l'ai gardée dans mon catalogue comme une option stable pour les thèmes industriels ou techniques.

J'ai mis à jour Rexlia plusieurs fois pour la maintenir à jour. Le 25 juin 2021, j'ai supprimé des caractères obsolètes, amélioré les fractions OpenType, corrigé les guillemets, ajouté des signes prime et affiné les variantes stylistiques avec des caractères accentués supplémentaires. Le 14 mars 2023, j'ai ajouté du crénage, amélioré la qualité des tracés, réglé des problèmes dans les graisses fines, ajouté le symbole de la roupie indienne et mis à jour les noms dans les menus pour la compatibilité. En novembre 2024, j'ai réorganisé le système de graisses — Book devenait Light, Light devenait Extra-Light et Ultra-Light devenait Thin — et ajouté de nouveaux styles Oblique. Ces changements permettaient à Rexlia de rester conforme aux normes modernes des polices tout en gardant son ton industriel.

## Rimouski



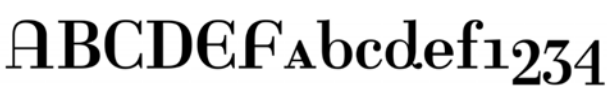

J'ai publié Rimouski le 12 novembre 2005. À l'époque, les caractères inspirés d'Avant Garde étaient encore courants, mais un caractère géométrique arrondi sans empattement ne l'était pas. Je voulais créer quelque chose de géométriquement strict, mais aux bords plus doux. Le résultat était un caractère sans empattement arrondi, où des pointes aiguës rencontraient des courbes lisses. J'ai ajouté de petites

particularités, comme l'encoche dans le K, pour la distinguer un peu dans un genre encombré. Au début, la famille n'avait que Regular et Bold.

Elle a toujours été une police payante. Le 8 août 2014, j'ai élargi la famille avec Ultra-Light, Light et Semi-Bold. J'ai rendu Semi-Bold gratuite comme expérience de marketing : les dessins arrondis de style Avant Garde étaient alors beaucoup plus courants, et je voulais attirer l'attention sur Rimouski en proposant une graisse gratuite. Les italiques sont arrivées plus tard, le 11 juillet 2022, avec un Eszett capital et plusieurs symboles monétaires.

J'ai aussi affiné les aspects techniques au fil du temps. Le 12 mai 2021, j'ai mis à jour les variantes stylistiques, corrigé les guillemets, amélioré les fractions OpenType, supprimé des caractères obsolètes et nettoyé les contours. Les variantes stylistiques permettaient de remplacer certains caractères par des formes en biais pour une apparence moins rigide, donnant un peu de variété à la police. Je n'ai pas vu Rimouski utilisée dans des projets notables, mais elle reste dans ma bibliothèque comme une option géométrique arrondie.

## Rina




J'ai publié Rina le 3 juin 2000. Le dessin était influencé par la tendance des années 1990 à modifier les caractères classiques, un style associé à Neville Brody. J'ai utilisé des éléments de Bodoni, en découpant et en recombinant des parties des lettres pour créer des structures modifiées qui s'écartaient de l'original.

Le résultat portait les marques de son époque et ne correspondait pas aux évolutions ultérieures du style. Dans les années 2010, j'ai repris Rina et affiné les contours pour rendre le caractère plus cohérent et plus utilisable.

Rina a d'abord été publiée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En août 2020, je l'ai placée dans le domaine public.

## Rinse




J'ai publié Rinse le 5 juillet 2007. Je voulais faire un caractère dans le style des vieux T-shirts, mais, plutôt que de partir du Cooper Black habituel, je me suis fondé sur Goudy Heavyface Italic. Cela donnait aux lettres une autre saveur tout en restant dans l'allure que j'avais en tête. Pour créer la texture, j'ai travaillé avec du tissu et de la peinture. J'ai appliqué la peinture sur le tissu avec un rouleau en caoutchouc, l'ai laissé vieillir au soleil, puis l'ai froissé avant de le numériser. J'ai aussi ajouté en calques des textures répétables de nuages par différence, décalées à chaque glyphe, pour garder une texture cohérente mais irrégulière. Le résultat était un seul style de titrage et de lettrage, conçu pour ressembler à une impression usée et assouplie par l'usage.

Elle a toujours été une police payante. Je la destinais strictement au titrage et au lettrage pour les graphismes et les titres, pas aux textes longs. Les ligatures de paires de lettres ajoutaient de la variation et évitaient que la texture paraisse répétitive. Rinse n'a pas été adoptée

dans des projets notables à ma connaissance, mais elle reste dans mon catalogue comme une option texturée et usée pour le travail de style ancien.

## Riot Act

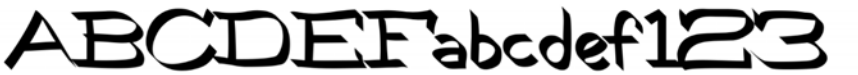


J'ai lancé Riot Act le 6 août 1997. Le dessin se fondait sur des esquisses au crayon que j'avais numérisées et converties en formes numériques, pour créer des lettres évoquant des formes organiques et viscérales. Les premières numérisations produisaient des tracés vectoriels irréguliers, difficiles à affiner.

Dans les années 2010, j'ai repris Riot Act avec une autre approche. Plutôt que d'essayer de corriger les courbes d'origine, j'ai reconstruit les formes avec de courts segments droits. Cette méthode donnait au dessin une apparence plus cohérente et permettait de fermer certaines formes, ce qui les rendait plus faciles à remplir pour le coloriage.

Le nom venait de la chanson « Riot Act » d'Elvis Costello and the Attractions. Le caractère a d'abord été publié sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En août 2020, j'ai placé Riot Act dans le domaine public.

## Robokoz




J'ai publié Robokoz le 11 octobre 1997. Elle avait été réalisée dans Fontographer avec une tablette graphique et une plume. Contrairement à certains de mes autres caractères de cette année-là, celle-ci avait été terminée rapidement et sans beaucoup de retouches.

Le nom venait de mon ami Robert Kozliner, surnommé Robokoz. Le dessin ne reflétait pas la force de ce nom aussi bien qu'il aurait pu le faire.

Robokoz a d'abord été publiée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En août 2020, je l'ai placée dans le domaine public.

## Romantic Jets




J'ai publié Romantic Jets le 19 mai 2011. Le dessin était façonné par l'architecture brutaliste que je vois souvent autour de Nagoya. Je voulais en transposer un peu l'impression dans la typographie, et j'ai donc introduit de petites ouvertures carrées de repérage dans les lettres, pour évoquer des fenêtres de bâtiments. Le reste des formes était angulaire et géométrique, tendant vers une esthétique techno. Elle n'a jamais eu qu'un seul style et était vendue comme police payante.

Ces ouvertures carrées donnaient au caractère son aspect le plus distinctif, même si, à d'autres égards, il était proche de nombreux dessins techno de l'époque. Je les considérais comme décoratives plutôt que fonctionnelles : leur rôle était d'ajouter une résonance architecturale, plutôt que d'améliorer l'approche ou la lisibilité. Romantic Jets était destinée au titrage et au lettrage, et je ne connais pas d'adoption notable.

Le 18 juin 2021, je l'ai mise à jour en supprimant des caractères obsolètes et des ligatures superflues, en corrigeant les guillemets inversés, en améliorant les fractions OpenType et en ajustant la fonction de variante stylistique du A pour la rendre plus accessible. Ces changements aidaient à garder sa compatibilité avec les logiciels contemporains tout en préservant l'idée architecturale d'origine.

## Rothwell




J'ai lancé Rothwell le 30 mai 2001, dans une période où je me concentrais sur les caractères modulaires. Elle avait été conçue comme un dessin à casse unique pour le titrage et le lettrage, avec une allure militariste et spatiale. Les lettres reposaient largement sur la forme de capsule présente dans beaucoup de mes caractères, exagérée ici pour accentuer l'esthétique de la fin des années 1990. Le dessin produisait des contours austères et modulaires, d'une allure froide et technique.

Rothwell a été publiée en deux versions : Regular et Army. Une évolution ultérieure a introduit un traitement octogonal, lui aussi appelé Rothwell Army, qui accentuait l'impression militariste. Le caractère portait le nom de mon ami Scott Rothwell.

Le 3 février 2022, j'ai mis à jour Rothwell. La révision comprenait des ajustements d'approche et de crénage, des caractères redessinés, des formes identiques pour les capitales et les minuscules et une prise en charge OpenType élargie avec des fractions, des caractères en indice et en exposant. La mise à jour élargissait aussi la couverture linguistique, ajoutait de la ponctuation et des symboles monétaires et affinait les accents.

Rothwell a d'abord été publiée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En avril 2024, je l'ai placée dans le domaine public.

## Rukyltronic



J'ai publié Rukyltronic le 19 septembre 2012. C'était ma version du lettrage dont je me souvenais dans les jeux vidéo britanniques des années 1980, surtout les titres pour les systèmes Sinclair et Spectrum. Le dessin ne se fondait pas sur un seul caractère, mais sur la tendance plus générale de ces jeux à utiliser des formes en biais et futuristes, dessinées dans des grilles bitmap grossières. Je voulais retrouver cette allure de basse résolution et de bricolage dans une police numérique contemporaine.

Rukyltronic a toujours été destinée au titrage et au lettrage pour des graphismes d'inspiration rétro. La famille n'a jamais eu de variantes de graisse, mais, dès le départ, je proposais un ensemble de styles à effets. Regular est construite avec des pixels carrés pleins, sans espaces entre eux. Grid, Lattice, Mesh et Network utilisent tous des pixels carrés avec des espacements variables entre eux. Dot remplace les pixels par des cercles, Star par des étoiles, et Screen

simule l'effet des lignes de balayage d'un écran à tube cathodique. Pour préserver l'authenticité de l'aspect bitmap, j'ai limité le crénage à des incréments de pixels entiers.

Elle a toujours été une police payante, et je n'ai jamais publié de mise à jour. Rukyltronic reste dans ma bibliothèque comme un instantané figé de l'époque qu'elle devait évoquer.

## Rustproof Body



J'ai lancé Rustproof Body le 13 janvier 1999. Le dessin était inspiré du logo automobile DeLorean, que je voyais souvent sur une voiture garée le long de mon trajet quotidien. J'ai dessiné les lettres de mémoire plutôt qu'à partir d'un modèle direct, ce qui produisait une interprétation plutôt qu'une reproduction authentique.

La nature modulaire du logo d'origine aurait permis une réplique plus fidèle, mais ma version était devenue davantage une variation personnelle. Le choix du nom suggérait un lien direct avec la DeLorean, ce qui, avec le recul, a peut-être suscité des attentes irréalistes quant à sa fidélité.

Rustproof Body a été publiée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En novembre 2022, je l'ai placée dans le domaine public.

## Sad Films




J'ai publié Sad Films le 26 mai 1997. Elle reflétait l'esthétique techno des années 1990, avec une inclinaison marquée caractéristique de ce style. Une version antérieure, appelée Bad Films, comprenait de petites encoches rondes dans les lettres, mais je les ai supprimées par la suite, parce qu'elles n'amélioraient pas le dessin.

Dans les années 2010, j'ai essayé d'affiner encore Sad Films, mais les changements étaient limités par la nature du dessin d'origine. Elle est un exemple de caractère étroitement lié à son époque plutôt qu'un concept durable.

Le nom venait d'une chanson du groupe new wave New Musik, créant une association inhabituelle avec l'apparence techno du caractère. Sad Films a d'abord été publiée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial, et, en août 2020, je l'ai placée dans le domaine public.

## Salsbury




J'ai publié Salsbury le 23 mai 2006. Elle est née de mon travail sur des polices de sous-titrage codé, où la réglementation de la FCC exigeait un caractère cursif sans définir ce que cela signifiait. J'ai expérimenté différentes approches et fini par essayer de simuler le lettrage au pinceau avec des polygones. Je prenais Dom Script comme modèle, et j'ai aussi étudié Flash d'Edwin W. Shaar. J'ai

construit les formes comme des polygones pour qu'elles restent nettes sur les écrans de sous-titrage à basse résolution, en les testant constamment dans une fenêtre d'aperçu avec du texte blanc sur fond noir.

Même si j'ai finalement choisi une autre police pour le projet de sous-titrage, je n'ai pas abandonné cette expérience. Je l'ai plutôt publiée comme un caractère indépendant. Le nom venait du Salisbury steak, avec une légère faute d'orthographe. Elle n'a jamais eu qu'un seul style et a toujours été vendue comme police payante.

La première publication comprenait un large éventail de signes de ponctuation et de symboles, mais la couverture du latin accentué était élémentaire. Le 30 mars 2015, j'ai étendu les accents pour rendre le caractère plus utile. À part cela, je ne l'ai pas révisé davantage, et je ne connais pas d'adoption dans des contextes notables.

## Sandoval




J'ai lancé Sandoval le 8 février 2001. Elle a commencé comme une modification de mon dessin antérieur Sofachrome. J'ai réduit la largeur des capitales, créé un jeu de minuscules, appliqué une inclinaison prononcée et ajouté une coupure horizontale traversant chaque lettre.

Le résultat était une variation qui ressemblait beaucoup à Sofachrome : les minuscules, en particulier, n'apportaient pas grand-chose au dessin. Sandoval a attiré peu d'attention par rapport à son prédécesseur.

Le caractère a été publié sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En août 2020, je l'ai placé dans le domaine public.

## Sappy Mugs



J'ai publié Sappy Mugs le 25 février 2004. L'idée venait de mon habitude de remplir les tableaux blancs du bureau d'esquisses rapides, souvent absurdes, quand je travaillais dans l'industrie du jeu vidéo. J'ai ensuite transféré cette même énergie sur une tablette graphique, produisant un ensemble de petites illustrations que j'ai réunies dans une police de pictogrammes.

Au début, Sappy Mugs n'apparaissait que sur une page cachée de mon site, comme une sorte de surprise pour ceux qui tombaient dessus. Quelques années plus tard, je l'ai placée sur des sites de polices gratuites. Les dessins étaient spontanés et légers, comme les gribouillis sur tableau blanc qui les avaient inspirés.

Sappy Mugs a été publiée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En août 2020, je l'ai placée dans le domaine public.

# Sarasori




J'ai publié Sarasori le 3 juillet 2006. Elle venait d'une expérience où j'utilisais l'outil de mélange de mon logiciel de polices pour combiner deux caractères : Regra et un autre des miens, dont je ne me souviens plus. Ces mélanges « Frankenstein » produisaient généralement des résultats désordonnés, mais, cette fois, quelque chose a attiré mon attention. J'ai redessiné les formes à la main, en affinant les détails inattendus qui étaient apparus. Le dessin final était un caractère rectiligne pour le titrage et le lettrage, avec des empattements techniques, qui devait évoquer à la fois la précision et une qualité légèrement surréaliste. À sa sortie, la famille comprenait Regular, Bold et Black, sans italiques.

Elle a toujours été une police payante. Le 4 juin 2021, je l'ai mise à jour en supprimant des caractères obsolètes, en corrigeant les guillemets, en ajoutant des signes prime, en améliorant les fractions OpenType et en ajustant les métriques verticales pour une meilleure compatibilité. Le 9 juillet 2022, j'ai ajouté des styles italiques et élargi la couverture des symboles monétaires. Ces révisions élargissaient le jeu de caractères sans changer le dessin de base.

Sarasori n'a pas connu d'adoption notable, même si, environ un an après sa publication, je l'ai vue sur l'enseigne d'un restaurant à Montréal. C'était inhabituel, puisque la plupart de mes polices commerciales apparaissaient rarement sur des enseignes à l'époque. Même si elle n'est jamais devenue l'un de mes dessins les plus utilisés, j'en suis venu à la préférer à Regra à cause des particularités apparues pendant son développement inhabituel.

## Saved by Zero

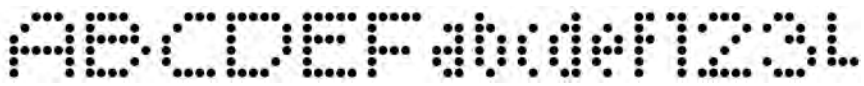



J'ai publié Saved by Zero le 17 mai 1998. Le dessin se fondait sur les titres dont je me souvenais dans le magazine Omni, qui avait une allure de science-fiction distinctive dans les années 1980 et 1990. Les lettres étaient dessinées avec des courbes semblables à des vers pour faire écho à ce style de science-fiction rétro. Je ne cherchais pas à recréer le lettrage personnalisé exact d'Omni, mais je voulais retrouver l'impression de technologie futuriste que le magazine transmettait.

Le nom venait de « Saved by Zero », une chanson de The Fixx sur la méditation zen. Il me semblait bien aller avec cette police à l'allure venue d'un autre monde. Saved by Zero a d'abord été publiée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial, et, en avril 2024, je l'ai placée dans le domaine public.

Je l'ai mise à jour le 20 juillet 2021, en corrigeant les guillemets inversés et en étendant la fonction de fractions OpenType pour accepter des numérateurs et des dénominateurs plus longs. À part cela, je ne l'ai pas révisée davantage.

# Sayso Chic



J’ai publié Sayso Chic le 15 septembre 2005. Elle a commencé comme une commande pour des panneaux d’affichage à LED. Le client avait besoin d’une police pour faire défiler du texte sur des panneaux pour messages courts, construits avec des modules de pixels carrés. Ces panneaux avaient une résolution très limitée, et les lettres devaient donc rester lisibles dans un espace vertical réduit. J’ai élargi les capitales pour qu’elles attirent davantage l’œil et réduit la largeur des minuscules pour faire tenir plus de mots par ligne. Cela donnait aux messages défilants un contraste rythmé entre de grandes initiales frappantes et du texte compact.

Sayso Chic n’a jamais eu qu’un seul style. Dès le départ, je la distribuais sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l’usage commercial. Le 3 décembre 2008, j’ai élargi le jeu de caractères au latin étendu. En 2012, j’ai révisé les métriques verticales pour améliorer la compatibilité entre applications. Le 1er janvier 2020, j’ai placé la police dans le domaine public.

Même si le nom me paraissait ringard, je l’ai gardé comme élément de l’identité du projet. Elle avait été conçue pour du matériel à LED, et je ne l’ai pas vue utilisée en dehors de ce cadre.

## Scheme




J'ai publié Scheme le 27 mars 2008. L'inspiration ne venait pas du texte dactylographié lui-même, mais du lettrage sur les touches des machines à écrire, puis sur celles des premiers claviers d'ordinateur. Ces formes techniques arrondies sans empattement avaient une qualité utilitaire que je voulais retrouver. Pour l'adoucir, j'ai donné aux minuscules une allure plus ludique, avec quelques boucles et du rebond dans les traits. Le résultat était un contraste entre des capitales qui portaient l'allure mécanique et ancienne et des minuscules qui rendaient le caractère plus accessible. À sa sortie, Scheme comprenait quatre graisses : Light, Book, Regular et Bold.

Elle a toujours été une police payante. Début 2009, j'ai élargi le jeu de caractères au latin étendu. Le 3 juillet 2022, j'ai publié une mise à jour plus importante qui ajoutait des italiques, améliorait l'équilibre des fractions et des caractères en exposant et en indice et renforçait la fonction de fractions OpenType pour accepter des numérateurs et des dénominateurs plus longs. En novembre 2024, j'ai réorganisé les graisses : Book devenait Light et Light était renommée Extra-Light, pour clarifier la progression de la famille.

Scheme n'a pas été adoptée dans des contextes notables à ma connaissance, mais je l'ai gardée dans ma bibliothèque comme un caractère qui équilibre une inspiration technique et des minuscules plus accueillantes.

## Screengem




J'ai publié Screengem le 18 octobre 2000. Je l'ai construite avec des éléments de mon caractère Sui Generis, mais le but était différent : je voulais retrouver le style rebondissant de titrage et de lettrage mêlant les casses, qui avait été populaire dans les années 1960. Cette allure était revenue à la fin des années 1990 et au début des années 2000, surtout dans les dessins animés pour enfants, les jouets et les médias liés à l'esthétique Y2K. Screengem n'était pas copiée d'un seul caractère : je puisais plutôt dans la tendance générale pour en donner ma propre interprétation. Le résultat était un dessin ludique qui évoquait une époque antérieure tout en s'intégrant à la culture visuelle de son temps.

Elle a d'abord été publiée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En novembre 2022, je l'ai placée dans le domaine public. Je n'ai jamais publié de styles ni de graisses supplémentaires après la première publication.

Avec le recul, Screengem était liée à un moment très précis de la typographie et de la culture populaire. Elle avait été conçue dans la vague d'influences rétro de l'esthétique Y2K, mais je la considère maintenant comme l'une de mes expériences pour adapter un style du passé en quelque chose de contemporain sans faire une simple imitation.

## Scritzy X




J'ai lancé Scritzy X le 15 février 1996. C'était l'une de mes premières tentatives de créer une police, et peut-être la toute première. J'ai utilisé la fonction de grille de mon logiciel de polices et appliqué une inclinaison aux contours, ce qui lui donnait une allure angulaire et brisée. Je voulais créer quelque chose d'inhabituel, presque comme des pièces mécaniques retirées d'un appareil : fonctionnelles, mais peu attrayantes. La première publication n'avait pas le « X » dans son nom et était inclinée.

Dans les années 2010, je l'ai reprise. J'ai créé une version droite, sans inclinaison, épaissi certains des traits grêles et ajouté des accents et davantage de caractères. Cette révision la rendait plus complète, mais pas forcément plus séduisante : Scritzy avait toujours été voulue maladroite et laide. L'une des premières choses que j'ai faites avec elle était de l'extruder en 3D au travail, d'appliquer des effets de chrome et de l'imprimer. Le résultat était plus frappant comme objet rendu que comme texte plat.

Scritzy X a d'abord été publiée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial, puis placée dans le domaine public. Je la vois maintenant comme un point de départ dans mon parcours de dessinateur de caractères : brute, peu raffinée et peu conventionnelle, mais aussi comme la trace de ma volonté d'expérimenter et de bousculer les attentes quant à ce qu'une police devrait être.

## Scrubby




J'ai publié Scrubby le 31 juillet 2007. Mon but était de retrouver Bookman Swash Italic, si courante dans les années 1970, mais absente du paysage numérique. J'ai construit une version nette à partir de zéro, en numérisant de vieux catalogues et en reconstruisant les lettres avec la ponctuation et les accents. Une fois cela terminé, j'ai ajouté un effet d'usure. J'ai traité les contours dans Photoshop pour créer une qualité floue et ancienne, qui lui donnait l'aspect d'une impression usée.

Scrubby a toujours été destinée au titrage et au lettrage, pleine de paraphes exagérés et de variantes de lettres. Les variantes étaient programmées en OpenType pour se substituer automatiquement selon le contexte, afin de varier le texte et d'éviter la répétition. Le nom venait des jeans GWG Scrubbies, une marque que je me souvenais avoir portée enfant dans les années 1970.

Le 27 août 2021, j'ai mis à jour Scrubby en réduisant la largeur des points de suspension, en améliorant la fonction de paraphes et en attribuant des valeurs Unicode aux variantes de caractères pour les rendre plus accessibles. Elle a toujours été une police payante. Je ne l'ai jamais destinée à concurrencer Bookmania de Mark Simonson, qui était une reprise nette du même genre. Scrubby avait un autre but : fournir l'aspect flou et ancien que certains graphistes recherchent précisément.

## Send Cash



J'ai publié Send Cash le 23 janvier 1998, sous la marque Typodermic. Le processus de dessin a commencé avec mon caractère Axaxax, que j'ai étiré, assemblé, puis encore déformé dans Photoshop. Le résultat était un caractère grunge à l'esthétique techno. À l'époque, les polices grunge étaient courantes, mais se fondaient généralement sur des caractères traditionnels : Send Cash était inhabituelle parce qu'elle combinait l'esthétique usée avec une construction futuriste et techno.

Avec le recul, le nom était mal choisi. « Send Cash » reste l'une de mes décisions les plus faibles en matière de nom, sans lien significatif avec le dessin. Elle a d'abord été distribuée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial, et, en août 2020, je l'ai placée dans le domaine public.

## Senior Service



J'ai publié Senior Service le 13 juin 1997. L'idée m'est venue quand je travaillais sur les menus du jeu vidéo Dark Colony, où j'avais besoin de panneaux de contrôle futuristes avec de minuscules inscriptions en pixels et du jargon technique inventé. J'ai construit pour le jeu un système de lettrage haut de trois pixels, et il m'a assez plu pour en faire une police. Pour cela, je l'ai construit en pixels, agrandi dans Photoshop, flouté, puis rendu net à nouveau. Ce processus donnait à Senior Service son aspect brut et cyberpunk. Le résultat final était un

caractère pour les titres à l'esthétique techno et industrielle, avec des formes grasses et futuristes. Le nom venait d'une chanson d'Elvis Costello and the Attractions : il n'avait aucun rapport avec le dessin lui-même, mais je venais d'acheter un coffret de son œuvre, et le titre m'était resté en tête.

Senior Service a d'abord été publiée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. Le 20 juillet 2021, je l'ai mise à jour en ajustant les métriques verticales, en affinant les contours et l'approche, en redessinant les accents, en élargissant la couverture linguistique et en améliorant les fonctions OpenType avec l'ajout de signes prime. En avril 2024, je l'ai placée dans le domaine public.

Même si elle n'a jamais été très utilisée, elle reste l'une de mes préférées. Je la vois comme un produit de son époque, lié à la fascination de la fin des années 1990 pour le cyberpunk et le design futuriste. Même si ce n'est pas la police la plus lisible que j'ai faite, elle garde l'atmosphère que je voulais dès le départ.

## Sewn




J'ai publié Sewn le 7 février 2008. Mon but était d'imiter aussi fidèlement que possible le lettrage brodé à la machine. Je suis parti de mon caractère Doradani et ai appliqué un effet de gribouillis dans Illustrator pour simuler les points de couture. Au début, cela supportait mal les changements d'échelle : les grandes lettres semblaient faites de grosse corde, tandis que les petites avaient des fils trop fins pour être crédibles. Pour résoudre ce problème, j'ai

construit quatre versions distinctes — petite, moyenne, grande et très grande — pour que l'épaisseur du fil et la densité des points restent cohérentes quelle que soit la taille.

Pour rendre l'effet plus naturel, j'ai ajouté des ligatures pour certaines paires de lettres, afin que les points s'enchaînent comme dans une vraie broderie. Le 25 juin 2021, j'ai publié une mise à jour qui supprimait des caractères obsolètes, corrigeait une incohérence entre l'espace et l'espace insécable et remplaçait les guillemets ouvrants inversés par des guillemets corrects pour améliorer la prise en charge linguistique.

Sewn a toujours été une police payante. Elle avait été conçue pour le titrage et le lettrage, dans les situations où la simulation de lettres cousues comptait davantage que l'économie d'espace du texte ou la lecture longue.

## Sexsmith




J'ai publié Sexsmith le 30 mai 1999. À l'époque, j'expérimentais le dessin de polices sur un assistant numérique Palm Pilot, ce qui me poussait à faire des formes que je n'aurais probablement pas tentées sur papier ou sur un écran de taille normale. Le résultat était un caractère égyptien, librement inspiré des styles de la fin du XIXe siècle. Il avait de longs fûts, des empattements rectangulaires de style cottage et des courbes arrondies et artisanales qui lui donnaient une allure rustique. La première version était irrégulière : les chasses et les graisses ne concordaient pas toujours, et certaines lettres avaient des bizarreries, comme le p minuscule qui se

recourbait vers la gauche dans les caractères voisins, ou l'empattement du d minuscule qui pointait dans une direction inhabituelle.

Dans les années 2010, je l'ai retravaillée pour garder sa qualité brute et faite à la main tout en corrigeant les particularités les plus gênantes. J'ai redressé des contours irréguliers, rendu les proportions plus cohérentes et ajusté le dessin pour qu'il se tienne mieux à l'usage. Le 18 juin 2021, j'ai publié une autre mise à jour importante : les guillemets étaient corrigés, des signes prime ajoutés, l'approche et le crénage reconstruits et les fractions OpenType améliorées. J'ai aussi redessiné plusieurs glyphes, ajouté des ordinaux numériques et étendu la couverture à la plupart des langues utilisant l'alphabet latin, ainsi qu'au grec et au cyrillique.

Sexsmith a d'abord été publiée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En avril 2024, je l'ai placée dans le domaine public. Le nom venait du musicien canadien Ron Sexsmith, que j'écoutais beaucoup quand j'ai dessiné la police pour la première fois. Avec le recul, je vois ce caractère comme une trace de cette période de la fin des années 1990 : une expérience avec de nouveaux outils, imperfections comprises, que j'ai ensuite affinée sans lui enlever son déséquilibre d'origine.

## Sheaff




J'ai publié Sheaff le 16 juillet 2007. L'idée était de fusionner deux époques typographiques qui ne se rencontreraient normalement pas : les styles de titrage et de lettrage imbriqués du début des années 1970 et l'allure douce et arrondie courante dans la période

Y2K. Pour le concept d'imbrication, je me suis tourné vers Pricedown, elle-même fondée sur un caractère des années 1970 utilisé dans le logo de The Price is Right. En même temps, j'ai ajouté des courbes plus lisses et des formes d'allure plastique qui commençaient déjà à passer de mode en 2007. Le résultat était un caractère destiné à des effets d'imbrication complexes, avec six graisses et une version sans contreformes en option pour élargir ses applications.

Le 18 juin 2021, j'ai mis à jour Sheaff en supprimant des caractères obsolètes, en corrigeant les guillemets et en améliorant les fractions OpenType. La police a toujours été vendue commercialement et n'a jamais été gratuite ni dans le domaine public. Le nom venait d'une demande étrange : une femme m'avait demandé de donner à mon prochain caractère le nom de son petit ami. Ils se sont séparés peu après, laissant au dessin un nom qui lui allait mal. Avec le recul, je pense que ce décalage a contribué à son accueil limité.

Même si Sheaff n'a jamais vraiment été adoptée, je la vois comme une expérience de combinaison de deux langages typographiques différents. Elle n'a peut-être pas réussi à trouver un usage large, mais elle témoigne de ma volonté d'essayer des associations inhabituelles, même quand les résultats étaient plus curieux que pratiques.

## Shifty Chica 2




J’ai publié Shifty Chica 2 le 4 septembre 1998. C’était un nouveau dessin de l’ancienne Shifty Chica, que j’avais retirée parce qu’elle était construite sur le travail d’un autre dessinateur. Pour la nouvelle version, je suis reparti de zéro, avec des polygones massifs plutôt que des courbes. Aucun contour d’origine n’a été réutilisé.

Le concept venait de l’affiche du film Foxy Brown. Je cherchais des formes grasses et courbes, avec une allure funky. Shifty Chica 2 est un caractère à empattements avec des boucles prononcées, mais le dessin souffre de défauts sérieux. Les courbes ornées sont toujours actives et ne peuvent pas être désactivées, ce qui mène souvent à des collisions. Le a minuscule a une boucle inutile qui crée des raccords maladroits avec les autres lettres, surtout à côté d’un y. Ces problèmes rendent le caractère pénible à utiliser.

Le nom Shifty Chica 2 n’est pas particulièrement réussi, et, avec le recul, le caractère lui-même me paraît maladroit et raté. Je l’ai d’abord distribué sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l’usage commercial, et, en août 2020, je l’ai placé dans le domaine public.

# Shlop




J'ai publié Shlop le 2 février 1997. Je voulais un caractère d'horreur avec un effet de coulures et de suintement, sans le lier à une seule époque. C'est pourquoi je me suis fondé sur Alternate Gothic de Morris Fuller Benton, qui était restée d'usage courant tout au long du XXe siècle. Je l'ai numérisée dans un livre de caractères, retracée à la souris et ai façonné chaque coulure avec des points vectoriels. Ce n'était pas du dessin à la main au sens habituel : elle était construite numériquement, coulure par coulure. L'affiche de Blood Feast, de 1963, m'a donné l'idée d'ajouter des coulures semblables à du sang, mais je ne cherchais pas à la reproduire directement.

Shlop est devenue populaire de manière inattendue. À l'époque, il n'y avait pas beaucoup de polices de sang dégoulinant, et le retour des films de monstres et des bandes dessinées d'horreur des années 1960 dans les années 1990 la rendait bien adaptée au moment. Depuis, elle est apparue sur des produits et des enseignes d'Halloween, notamment dans les magasins Spirit Halloween, et dans le jeu d'action Knuckle Sandwich des années 2020. Son attrait a duré plus longtemps que je ne l'imaginais à sa première publication.

Les tracés vectoriels d'origine étaient bruts, et j'ai donc publié au fil des années des versions plus nettes. Le 3 mars 2009, j'ai ajouté Shlop Shloppy, une variante grunge conçue pour ressembler à un tampon en caoutchouc insuffisamment encré. Shlop ordinaire a toujours été proposée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial, mais Shlop Shloppy est restée un produit payant. Avec le recul, c'est un dessin simple réalisé au bon moment, et ce moment bien choisi a contribué à sa survie.

# Shnixgun




J'ai publié Shnixgun le 11 mai 2007. Je voulais retrouver l'aspect encré et texturé des caractères métalliques traditionnels, et j'ai donc retracé Franklin Card Gothic. Ce caractère m'avait toujours paru maladroitement proportionné : même s'il avait été dessiné dans les années 1920, il semblait plutôt venir du XIXe siècle. J'ai superposé mon tracé à Biondi, un caractère similaire que j'avais déjà fait, ce qui m'évitait de redessiner les accents et la ponctuation à partir de zéro.

Pour créer la texture usée, j'ai utilisé un dispositif inhabituel. Mon ordinateur portable exécutait un script qui reproduisait les actions de la souris, copiant chaque glyphe dans Photoshop. Un système de calques avec des textures répétables se décalait selon des valeurs prédéfinies pour éviter la répétition. Je convertissais l'image en 1 bit, puis la recollais dans FontLab pour la vectorisation automatique, la mise à l'échelle et le placement. Le processus était élaboré et impossible à reproduire aujourd'hui. En cours de route, j'ai manqué une étape : j'ai oublié de remplacer la lettre E. Son décalage avec le reste des caractères est devenu permanent quand j'ai perdu le système de textures d'origine.

J'ai mis à jour Shnixgun le 25 juin 2021, en supprimant des caractères obsolètes, en déplaçant la barre horizontale vers un autre emplacement Unicode et en ajustant les métriques verticales pour de meilleures performances dans les navigateurs. Shnixgun a toujours été une police payante. Elle n'a jamais connu d'usage notable, mais l'imperfection accidentelle de son E reste un rappel de la manière dont des particularités involontaires peuvent définir un dessin.

## Shookup




J'ai publié Shookup le 14 décembre 2013. Son inspiration principale venait des emballages de céréales de la fin des années 1960 et du début des années 1970, surtout Post Toasties vers 1973. Le lettrage exubérant de cette époque m'attirait, et je voulais le réinterpréter numériquement. Je gardais en tête depuis un moment l'idée d'un A en forme de cathédrale, au sommet pointu : Shookup m'a donné l'occasion de l'utiliser. J'ai aussi dessiné des terminaisons arrondies, notamment un S recourbé, des détails qui contribuaient à définir le caractère de la police.

La police comprenait à l'origine des minuscules, mais elles affaiblissaient l'impression d'ensemble. Dans ce cas, les capitales portaient plus efficacement le style, et j'ai donc converti le dessin en une famille tout en capitales. L'effet de désordre était mis en œuvre avec des variantes contextuelles chaînées, qui faisaient se décaler automatiquement les lettres et les chiffres pour une apparence vive et variée dans les logiciels prenant en charge OpenType.

Le nom venait de la chanson d'Elvis Presley « All Shook Up », qui me semblait bien convenir à l'énergie entraînante que je voulais transmettre avec la police. Shookup a toujours été une police payante et n'a été associée à aucun usage externe notable.

## Should’ve Known




J’ai publié Should’ve Known le 19 octobre 1999. Le dessin était influencé par Mason et Mason Sans de Jonathan Barnbrook, toutes deux publiées par Émigré au début des années 1990. J’ai emprunté l’idée des formes d’arcs gothiques, mais les ai appliquées à une structure industrielle grossière plutôt qu’aux formes romaines classiques que Barnbrook avait explorées. Le premier glyphe que j’ai dessiné était le M, où l’influence des arcs était la plus visible, et j’ai extrapolé le reste de l’alphabet à partir de là. La première version était brute, mais introduisait une tension inhabituelle entre l’ornement et une géométrie sans finesse.

À sa sortie, j’ai proposé Should’ve Known sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l’usage commercial, ce qui était ma pratique habituelle jusqu’à la fin de 2001. Elle circulait, mais la réalisation initiale limitait son utilité pour la plupart des designers. J’avais inclus un style ombré, mais, sans calques de remplissage appropriés, il apportait peu de valeur pratique et ajoutait de l’encombrement.

Le 20 juillet 2021, j’ai apporté une mise à jour importante au caractère. J’ai supprimé la version ombrée, corrigé les guillemets, réduit la largeur des points de suspension et ajusté les métriques verticales pour une meilleure compatibilité entre navigateurs. J’ai aussi retravaillé l’approche et le crénage, redessiné plusieurs caractères et ajouté des fractions, des ordinaux, des symboles mathématiques et une couverture linguistique plus large. En avril 2024, j’ai placé Should’ve Known dans le domaine public. Le nom

venait de la chanson d'Aimee Mann du même titre, que je trouvais adaptée à la nature irrésolue et légèrement contradictoire de la police.

## Silentina

ABCDEFabcdef1234

J'ai publié Silentina le 26 avril 2004. Le but était de recréer l'aspect des intertitres du cinéma muet, et j'ai donc étudié des captures d'écran de films comme The General de Buster Keaton et The Phantom of the Opera avec Lon Chaney. Pour retrouver les origines, j'ai consulté des catalogues de caractères métalliques, identifiant Pastel et Della Robbia comme sources probables. Silentina était divisée en deux polices apparentées : Silentina Movie, fondée sur Pastel, et Silentina Film, qui combinait les minuscules de Pastel aux capitales de Della Robbia pour refléter le mélange de polices souvent pratiqué dans les intertitres.

La douceur était l'un des traits distinctifs de Silentina. J'ai dessiné les contours sans arêtes vives, plutôt que d'appliquer des filtres ensuite, pour que les lettres aient l'air authentiques et s'intègrent directement aux projets sans floutage supplémentaire. Les bords doux aidaient aussi à éviter le scintillement dû à l'entrelacement dans les intertitres sur DVD. J'ai gardé les empattements volontairement vagues, pour qu'on puisse y voir aussi bien ceux de Pastel que ceux de Della Robbia, ce qui renforçait l'ambiguïté de la typographie des débuts du cinéma.

Silentina a servi dans de vrais films, notamment le long métrage The Artist de 2011. Le 22 novembre 2024, j'ai mis à jour Silentina Film pour corriger un problème avec le A à ogonek et moderniser les

tables de noms pour une meilleure compatibilité des menus. Les deux polices de la famille Silentina ont toujours été des produits payants. Les noms « Movie » et « Film » étaient choisis surtout pour le référencement, afin de les rendre plus faciles à trouver par les personnes cherchant des styles de l'époque du muet.

## Silicone




J'ai publié Silicone le 12 mai 2009. À l'époque, les bracelets en silicone étaient partout, et je voulais explorer l'idée de dessiner un caractère pour un usage inhabituel et arbitraire. Je me disais que les restrictions techniques créent souvent le style, et j'ai donc imaginé l'apparence d'un caractère destiné à être marqué en relief dans du silicone. Le dessin commençait avec des formes douces et arrondies, pour évoquer la qualité lisse et souple du matériau.

Même si le concept venait du lettrage en relief, je savais que Silicone servirait aussi comme caractère général de titrage et de lettrage. Je l'ai développée comme une famille sans empattement de sept graisses et de leurs italiques correspondantes, toutes publiées ensemble. La structure de la famille reflétait la tendance plus large de la fin des années 2000 vers de grands systèmes typographiques polyvalents.

Le 25 mai 2021, j'ai mis à jour la famille en corrigeant les incohérences de chasse, en supprimant des caractères obsolètes, en améliorant les fractions et en resserrant les points de suspension. J'ai aussi redessiné certaines courbes et remplacé les guillemets inversés par des guillemets ordinaires. Une autre mise à jour, le 22 novembre 2024, réorganisait les noms des graisses pour plus de clarté — Book

devenait Light, Light devenait Extra-Light, Extra-Light devenait Thin et Ultra-Light devenait Hairline — et corrigeait des problèmes de compatibilité des italiques dans certaines applications. Silicone a toujours été un produit payant et n'a pas connu d'usage externe notable.

## Sinzano



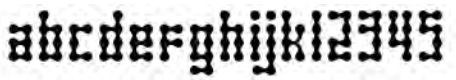

J'ai publié Sinzano le 29 juillet 2005, comme l'une de mes premières expériences avec les possibilités de variantes contextuelles d'OpenType. Je voulais retrouver l'aspect du lettrage imbriqué présent sur les pochettes d'albums de jazz et de lounge des années 1960 et 1970. Les dessins que j'étudiais semblaient faits à la main, puisque je n'ai jamais trouvé de police de photocomposition qui leur corresponde. Sinzano était construite pour automatiser ce style, en utilisant des méthodes numériques pour produire les mêmes imbrications denses qui demandaient auparavant une composition manuelle.

La première publication était un seul dessin, mais, le 3 novembre 2011, j'ai élargi la famille avec Sinzano Sans et Sinzano Display. La version Sans abandonnait les empattements évasés, tandis que Display était ajoutée sous contrat, même si j'aurais préféré la publier séparément avec sa propre identité. Malgré cela, les trois se sont retrouvées regroupées dans la même famille.

Le 18 juin 2021, j'ai mis à jour Sinzano, en supprimant des caractères obsolètes et des fractions précomposées, en réduisant le nombre de symboles mathématiques et la taille du fichier. Le caractère avait été bien accueilli à sa sortie et s'était très bien vendu. Il est apparu plus

tard sur les emballages de thé biologique King's Crown dans les années 2020 et sur l'album du Vestbo Trio *No Need for Words*, de 2013. Depuis le départ, Sinzano est une police payante.

## Skeletor Stance



J'ai publié Skeletor Stance le 14 juillet 1998. Le caractère est né d'une collaboration inhabituelle avec un inconnu qui m'avait contacté pour décrire une police qu'il avait imaginée en rêve. J'ai décidé d'interpréter sa description et d'en faire un dessin fonctionnel.

Le résultat était un caractère en pixels fait de points, avec, en plus, des formes colloïdales reliées qui lui donnaient une texture distinctive. Le concept était inhabituel et, même simple, produisait un effet visuel unique.

Le nom Skeletor Stance était choisi pour sa sonorité plutôt que pour un lien avec He-Man ou des médias associés. Le caractère a d'abord été distribué sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En août 2020, je l'ai placé dans le domaine public.

## Skirt



J'ai publié Skirt le 28 août 2007. Je voulais combiner la clarté et les proportions d'un caractère géométrique sans empattement avec les qualités plus douces d'un style humaniste. Je l'ai dessinée pour

donner l'impression d'être faite à la plume et d'être accessible, mais j'ai évité les ornements stéréotypés souvent associés au design féminin. Le nom devait suggérer une approche féminine, sans être ornementale. La famille comprenait trois graisses avec des italiques dès le départ.

Skirt s'inscrivait dans un mouvement plus large de la fin des années 2000, quand les designers cherchaient des caractères sans empattement plus chaleureux et plus accueillants que les modèles géométriques antérieurs. J'ai apporté quelques ajustements aux métriques verticales vers 2010, mais, à part cela, le dessin est resté stable. Le 25 juin 2021, j'ai mis à jour Skirt en supprimant des caractères obsolètes, en renforçant la prise en charge des fractions, en affinant les variantes stylistiques pour une compatibilité logicielle plus large, en ajustant les métriques verticales pour l'usage entre navigateurs et en ajoutant des signes prime.

Skirt a toujours été une police payante et, même si elle n'est jamais devenue très connue dans des projets commerciaux, elle reflète l'effort que je faisais à cette époque pour équilibrer l'accessibilité et le sérieux dans le dessin de caractères sans empattement.

## Skraype




J'ai publié Skraype le 11 janvier 2006. C'était un complément usé de Doradani, que j'avais dessinée auparavant. J'ai utilisé une tablette graphique dans FontLab pour ajouter des effets de grattage directement aux tracés vectoriels. Avec le recul, Doradani n'était pas une bonne base pour ce traitement. Ses formes inspirées de Frutiger rappelaient la vague de caractères sans empattement de la fin des

années 1980, qui ne s'accordait pas bien à la texture usée et chaotique que je cherchais à créer. Plus tard, quand j'ai développé Telephoto, j'ai révisé Doradani pour en faire une grotesque plus plausible du début du XXe siècle, mais Skraype est restée avec sa base moins convaincante.

Au départ, je vendais Skraype par mes distributeurs habituels, mais elle n'a jamais vraiment été adoptée : les ventes étaient presque inexistantes. Le nom venait d'une combinaison du mot « scrape » et de mon propre nom au milieu : en somme, j'y insérais « Ray ».

Le 4 juin 2021, j'ai mis à jour Skraype en corrigeant la chasse du caractère espace, en supprimant la ligature fi et des caractères obsolètes et en ajustant les métriques verticales. En novembre 2022, j'ai placé Skraype dans le domaine public. Même si elle n'a jamais été très utilisée, elle reflète mes expériences du milieu des années 2000 avec le lettrage numérique usé.

## Skrybylr



J'ai lancé Skrybylr le 8 décembre 2000. C'était un caractère de style graffiti, créé rapidement et sans beaucoup de retouches, et, avec le recul, il ne faisait pas partie de mes meilleurs dessins. Je ne l'ai pas largement diffusé au départ : je l'ai plutôt mis en ligne sous forme de lien caché sur le site Larabie Fonts, où on pouvait le découvrir par hasard. Plus tard, il est réapparu sur quelques sites de polices gratuites. Le nom Skrybylr n'a pas de signification particulière et n'était pas un titre particulièrement efficace. J'ai placé le caractère dans le domaine public en août 2020.

# Skygirls




J'ai publié Skygirls le 27 janvier 2010. Je m'intéressais aux caractères cursifs liés et étroitement enroulés qui apparaissaient dans les caractères métalliques du milieu du XXe siècle. Pour construire le dessin, j'ai retracé plusieurs caractères cursifs existants — Herald, Signal, Hauser, Penflow, Veltro, Kurier et Bison — pour établir un squelette de traits, puis y ai ajouté mes propres couches de détails. Kurier était la plus influente, mais j'ai emprunté des idées à toutes. Le résultat était un caractère cursif très stylisé, avec une impression d'urgence et de mouvement, plus proche d'une parodie des originaux que d'une reprise.

Skygirls a toujours été destinée aux titres : sa densité et ses raccords exagérés la rendent difficile à lire dans les compositions longues. Ce style très affirmé et cette faible lisibilité ont limité son adoption, et je ne connais pas d'usage notable jusqu'ici. Elle reflète quand même ma tentative de transposer les qualités excentriques de ces caractères cursifs dans une forme numérique contemporaine.

Le 18 juin 2021, j'ai mis à jour Skygirls en supprimant des caractères obsolètes, en élargissant la prise en charge des fractions, en corrigeant les guillemets et en affinant certaines courbes brutes. Skygirls a toujours été un produit payant.

## Sloe Gin Rickey



J'ai publié Sloe Gin Rickey le 27 octobre 1998. C'était un caractère cursif structuré, portant le nom du cocktail du même nom. Le dessin partageait des éléments avec mon caractère antérieur Deftone Stylus, mais Sloe Gin Rickey avait des ornements plus élaborés en forme d'ailes. Elle était aussi liée à un autre de mes projets, Kleptocracy, qui explorait des idées structurelles similaires. Même si elle était moins utilisée que Deftone Stylus, Sloe Gin Rickey représentait l'un de mes efforts pour développer cette direction stylistique.

Le caractère a d'abord été distribué sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En novembre 2022, je l'ai placé dans le domaine public.

## Snasm



J'ai publié Snasm le 28 avril 2006. Le dessin se fondait presque entièrement sur le logo de Super Famicom, que j'ai étendu en un alphabet complet. À ce stade, j'avais déjà fait plusieurs caractères dans un style similaire, et je n'avais donc plus besoin de références extérieures. J'ai construit Snasm comme une famille complète avec plusieurs graisses dès le départ.

Le nom venait des kits de développement SNASM utilisés pour les jeux Super Nintendo dans les années 1990. C'était une référence personnelle, puisque je savais que la plupart des gens ne la

reconnaîtraient pas. La société d'Hideo Kojima a acheté une licence de Snasm à un moment donné, mais la référence du nom lui échappait parce qu'il avait travaillé sur des jeux MSX plutôt que SNES à cette époque.

Snasm était une publication payante et se vendait régulièrement, avec un léger regain d'attention dans les années 2020, peut-être à cause du lien avec Kojima. J'ai mis à jour la famille le 22 novembre 2024, en redessinant les courbes pour plus de clarté, en uniformisant les tables de noms et en corrigeant les signes prime. Même si elle n'a pas été liée à d'autres projets précis, elle a continué à trouver des acheteurs comme caractère de titrage et de lettrage de la fin des années 2000, influencé par les graphismes japonais destinés au grand public.

## Snidely




J'ai publié Snidely le 6 octobre 1997. Elle avait été créée en dessinant les caractères au stylo, en les numérisant, puis en retraçant les résultats numériquement. Le dessin produisait des lettres bouclées, mais l'approche et les proportions étaient irrégulières. Les caractères entraient souvent en collision de manière maladroite, et l'ensemble de l'alphabet manquait de cohérence dans son mouvement.

Avec le recul, Snidely montrait l'importance de tester les lettres dans leur contexte et de construire un ensemble où tous les caractères s'accordent harmonieusement. C'était l'une de mes premières expériences, et je la considère comme un effort raté.

Snidely a d'abord été distribuée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En août 2020, je l'ai placée dans le domaine public.

## Snowa




J'ai publié Snowa le 23 août 2007. Elle a commencé comme une expérience avec l'outil de mélange de FontLab, qui fonctionne comme une forme plus tolérante d'interpolation multiple master. Si les masters n'ont pas de géométrie concordante, l'outil insère des points et transforme progressivement les formes de l'un vers l'autre, produisant des résultats imprévisibles. Une de ces expériences m'a laissé des formes grossières qui semblaient fondre. J'ai décidé d'accentuer cet effet en dessinant des couches de neige sur les contours avec une tablette, pour en faire une police fantaisie qui devait paraître couverte de neige.

Snowa comprenait plusieurs calques dès le départ : une version sans neige et des calques supplémentaires qu'on pouvait combiner pour des effets personnalisés. Le dessin était plus ludique que pratique, et je ne l'ai jamais considéré au niveau de mon caractère enneigé antérieur Snowgoose. Le nom était en partie une plaisanterie : beaucoup de caractères se terminent par « a », et, comme je ne prenais pas celui-ci très au sérieux, je trouvais que Snowa lui irait bien.

Le 18 juin 2021, j'ai mis à jour Snowa en supprimant des caractères obsolètes, en corrigeant la chasse de l'espace, en ajustant les métriques verticales et en redessinant certaines courbes brutes. Snowa a toujours été un produit payant et n'a pas été utilisée dans des projets notables.

## Snowgoose



J'ai publié Snowgoose le 20 février 2002. Le dessin est né comme un prolongement de Vinque, qui avait déjà une qualité festive. Je voulais pousser cette idée plus loin et créer un caractère à l'allure franchement hivernale. J'ai dessiné les couches de neige à la main dans FontLab, en construisant un système où plusieurs calques pouvaient être combinés pour produire un effet de neige réaliste. Dès le départ, la publication comprenait des versions enneigées et sans neige, pour donner de la souplesse aux designers dans l'application de l'effet.

Même si Snowgoose partage une partie de son ADN avec Vinque, elle reste un dessin à part entière. Vinque a un ton plus sérieux, tandis que Snowgoose a une allure kitsch et rétro des fêtes. Je ne l'ai pas vue utilisée dans des projets notables, mais elle a toujours été destinée à un usage saisonnier plutôt que général.

Le 25 juin 2021, j'ai mis à jour Snowgoose en supprimant des caractères obsolètes, en ajustant les métriques verticales pour de meilleures performances dans les navigateurs et en redessinant des courbes brutes. Une autre mise à jour, le 22 novembre 2024, modernisait les tables de noms pour améliorer la compatibilité des menus. Snowgoose a toujours été une police payante.

## So Run Down



J'ai publié So Run Down le 22 août 1997. Le caractère avait été créé avec une plume Speedball cassée sur du papier journal, produisant des formes brutes semblables à des runes. Il comprenait des détails comme des cornes de diable et un pentagramme inversé dans la lettre O, ce qui a suscité des plaintes de certains utilisateurs.

Peu après sa sortie, le caractère est apparu dans des contextes inattendus, notamment une émission spéciale d'Halloween qui mettait en garde contre les dangers de cette fête, diffusée après un épisode de 7th Heaven. Les producteurs de l'émission utilisaient So Run Down dans les graphismes, malgré les critiques antérieures sur son imagerie satanique.

Le nom venait d'une chanson de The Psychedelic Furs. So Run Down a d'abord été distribuée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En novembre 2022, je l'ai placée dans le domaine public.

## Soap



J'ai publié Soap le 26 juin 2006. Le dessin a commencé avec un spécimen de Cooper Black en caractères métalliques. J'ai appliqué un flou matriciel à la numérisation, puis l'ai retracée à la main dans FontLab. Cela adoucissait les contours et donnait aux lettres une

allure arrondie et gonflée. Pour étendre la famille, j'ai créé des minuscules en redessinant celles de Cooper Black, en ajustant leur graisse pour qu'elles s'accordent aux capitales adoucies.

Soap a d'abord été lancée dans un seul style. Le 21 août 2008, j'ai élargi la famille avec deux versions texturées : Stamp, à l'aspect usé, et Spraypaint, avec un effet brut de pochoir. Avec le style net, la famille présentait trois variantes apparentées.

Soap a toujours été une police payante et est devenue l'une de mes meilleures ventes, surtout après son ajout à la bibliothèque Creative Cloud d'Adobe. En 2026, Soap a été utilisée pour les supports de marketing de la production de Dog Day Afternoon à Broadway. Le 25 juin 2021, j'ai mis à jour Soap en supprimant des caractères obsolètes, en ajoutant des signes prime, en ajustant les métriques verticales pour l'usage entre navigateurs et en affinant le crénage et l'approche.

## Sofachrome




J'ai publié Sofachrome le 13 juin 2001. Le dessin venait de mon souvenir du lettrage des voitures Pontiac du début des années 1990. J'ai essayé d'extrapoler la graisse la plus forte possible à partir des références que j'avais vues, mais je ne les avais pas photographiées à l'époque. Le résultat était un caractère large, industriel et sans empattement, à l'allure nettement automobile. Dès le départ, la famille comprenait des styles droits et italiques dans une seule offre.

Le caractère a rapidement été adopté dans le secteur automobile. Toyota et Mazda en ont toutes deux acheté une licence, et il est devenu un choix courant pour les logos et les étiquettes de produits. Avec Ethnocentric, Sofachrome reste l'un de mes dessins les plus visibles dans les identités de marque.

Dans les années 2010, j'ai développé Sofachrome en une famille plus grande, en dessinant les nouvelles graisses à partir de zéro plutôt que par interpolation. Le 22 novembre 2024, j'ai mis à jour la famille pour améliorer la compatibilité avec les navigateurs, nettoyer les courbes et uniformiser les tables de noms. Le nom Sofachrome faisait référence à la chanson de Paul Simon « Kodachrome ». Elle a toujours été une police payante.

## Special Forces




J'ai publié Special Forces le 17 juin 2010. Elle avait été commandée pour le jeu PlayStation 3 « Wet ». Le client voulait un dessin qui rappelle Aachen Bold de Colin Brignall, de 1969, mais soit plus gras et plus net pour l'usage sur des surfaces polygonales à basse résolution. Je n'ai pas pris d'autres caractères égyptiens comme références : j'ai plutôt construit un nouveau dessin avec des empattements rectangulaires robustes et des lettres simplifiées pour qu'il reste lisible dans des conditions exigeantes. Pour le tester, je le regardais constamment dans des aperçus flous et à basse résolution, afin de m'assurer qu'il résisterait à son rendu dans le jeu.

La famille comprenait deux styles, droit et oblique, publiés dans une seule offre. La commande n'était pas exclusive, et, une fois le dessin approuvé par le client, je l'ai donc publié pour le public comme police payante. Wet restait son usage le plus marquant, même si elle a depuis circulé par des licences générales.

Le 4 juin 2021, j'ai mis à jour Special Forces. J'ai corrigé la chasse de l'espace, remplacé les guillemets incorrects par des formes ordinaires, réduit la largeur des points de suspension, supprimé des caractères obsolètes et des ligatures inutilisées et resserré le crénage. Ces changements lui permettaient de rester compatible avec les logiciels et les navigateurs modernes tout en gardant le dessin intact.

## Spectrashell




J'ai dessiné Spectrashell en 2007 dans le cadre d'un projet annexe de lancement d'un étui à passeport. J'ai dessiné les lettres à la main dans FontLab et les ai construites selon des principes angulaires et hexagonaux, qui devaient les relier visuellement au motif en forme de carapace de l'étui lui-même. Le résultat était un seul style condensé, qui reprenait le thème hexagonal dans ses lettres.

J'ai publié Spectrashell gratuitement, en espérant qu'elle aiderait à promouvoir l'étui à passeport. Le caractère n'a jamais été utilisé au-delà de ce contexte d'origine, mais il témoigne d'un moment où j'expérimentais les liens entre le design de produits et le dessin de caractères.

Le 25 juin 2021, j'ai mis à jour Spectrashell en corrigeant les métriques verticales et les guillemets, en supprimant des caractères obsolètes et en nettoyant l'approche. En avril 2024, je l'ai placée dans le domaine public.

## Spongy




J'ai publié Spongy le 18 avril 1996. Je ne me souviens pas de l'origine du nom, et le dessin lui-même n'avait pas de lien clair avec lui. Contrairement à beaucoup de mes autres projets, ce caractère n'est pas né d'un concept précis ou d'une source d'inspiration particulière.

Spongy a d'abord été distribuée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En août 2020, je l'ai placée dans le domaine public.

## Squealer




J'ai publié Squealer le 24 octobre 2001. Le dessin se fondait sur le logo de Gerard Huerta, de 1977, pour l'album d'AC/DC Let There Be Rock. J'ai improvisé le reste de l'alphabet lettre par lettre, pour étendre le logo en un caractère complet. La famille a été remaniée en 2001, quand j'ai redessiné les tracés vectoriels et ajouté une version en relief à côté du style ordinaire.

Comme Squealer était gratuite pour l'usage commercial, elle a commencé à circuler largement sans barrières de licence. Elle a été progressivement adoptée par les concédants de licences d'AC/DC, et le flipper AC/DC Pinball était le premier produit officiel sur lequel je l'ai remarquée. Depuis, elle est apparue sur des produits dérivés et des sites liés au groupe. En 2025, elle a été utilisée dans une série de vidéos de paroles pour Spinal Tap.

Le 4 juin 2021, j'ai mis à jour Squealer en corrigeant les chasses des espaces, les guillemets et les métriques verticales et en supprimant des caractères obsolètes. En avril 2022, je l'ai placée dans le domaine public, dans le cadre d'une transition plus large de mes polices gratuites qui n'avaient pas de versions payantes associées.

## Squirty




J'ai publié Squirty le 9 mars 2009. Le dessin venait de mon étude des imprimés éphémères japonais d'après-guerre, surtout des graphismes promotionnels de boîtes de nuit que j'avais trouvés en explorant longuement Google Images. J'ai peint les glyphes à l'encre noire de stylo-plume sur du papier bond, puis numérisé les résultats et les ai convertis en caractères dans FontLab. Pour donner de la variété à la police, j'ai créé plusieurs versions peintes de chaque caractère, que j'ai ensuite reliées par des ligatures OpenType pour que le logiciel puisse passer automatiquement d'une variante à l'autre.

Squirty a été publiée dans un seul style et a toujours été une police payante. Sa construction lui donnait une qualité brute et faite à la main : les caractères portaient les imperfections de l'encre sur

papier, transposées en numérique sans être effacées par les retouches. Cela gardait intacte l'énergie des coups de pinceau d'origine, même si la police n'était pas facile à utiliser dans tous les contextes.

Squirty n'a pas été utilisée dans des projets notables, mais elle reste un exemple de ma tentative de transposer le design vernaculaire japonais dans les caractères numériques.

## Stampoo



J'ai publié Stampoo le 6 février 2007. Pour la créer, je suis parti des capitales de mon caractère antérieur Whiterock. Son allure informelle et dessinée à la main convenait à l'effet que je cherchais, en donnant aux empreintes de tampon un aspect fait à la main convaincant. J'ai disposé les lettres sur des blocs rectangulaires dans Photoshop et appliqué un effet texturé pour imiter l'aspect encré et usé des tampons en caoutchouc.

Le résultat final était un seul style, avec des irrégularités de forme et de texture pour renforcer l'illusion d'authenticité. J'ai ajouté des ligatures OpenType afin que certaines combinaisons de lettres soient automatiquement remplacées par des paires dessinées spécialement, pour éviter la répétition et rendre l'effet de tampon moins mécanique.

Stampoo a toujours été publiée comme police payante. Elle n'a pas connu d'usage public notable et est restée inchangée depuis sa première publication.

## Stasmic




J'ai publié Stasmic le 13 avril 2001. C'était un caractère large et incliné, à l'esthétique techno. Contrairement à la plupart de mes travaux, je ne me souvenais pas clairement de l'avoir créée, et elle était restée inédite dans mes archives pendant un certain temps. Quand je l'ai redécouverte des années plus tard, je n'ai trouvé aucune trace précise de l'origine de son nom ou de son inspiration, mais son style reflétait la direction expérimentale que je suivais à l'époque.

Stasmic a d'abord été distribuée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En août 2020, je l'ai placée dans le domaine public.

## Steelfish




J'ai publié Steelfish le 4 mars 2001. La première version s'inspirait librement des styles de titres de journaux du début du XXe siècle, mais, avec le recul, ce n'était pas une publication très réussie. La famille comprenait alors Regular et Bold, et j'ai ajouté plus tard Italic, Bold Italic, Extra Bold, Extra Bold Italic et Outline. Tous ces styles étaient gratuits : Outline est apparue le 25 mars 2002, et j'ai aussi proposé brièvement une version à effet appelée Steelfish Dots.

Le grand tournant est venu dans les années 2010, quand j'ai entièrement reconstruit Steelfish. J'ai gardé les proportions de base, mais redessiné presque tout le reste : la largeur des fûts, les courbes,

les jonctions, l'approche, le crénage et la ponctuation. De toutes mes améliorations, c'était la transformation la plus importante. Ce n'est qu'après ce nouveau dessin que Steelfish est devenue très utilisée.

Depuis, Steelfish a été adoptée dans plusieurs projets visibles. Elle apparaît dans les livres « New York Doughnut Map » et « New York Burger Map », sur les supports du New Establishment Summit de Vanity Fair en 2016 et sur les affiches du film « In a Valley of Violence » en 2016. Elle a aussi été utilisée dans Maria Cutia 10 Anos. Les ajouts ultérieurs à la famille, comme les diverses variantes et l'élargissement de la gamme de graisses, étaient publiés comme produits payants, tandis que l'ensemble d'origine des styles gratuits est resté disponible.

En novembre 2024, j'ai réorganisé le système de graisses pour plus de clarté. Book était renommée Light, Light devenait Extra Light, Extra Light était changée en Thin et Ultra Light rebaptisée Hairline. Cette mise à jour corrigeait aussi des chevauchements d'accents vietnamiens. Steelfish reste l'un de mes caractères les plus reconnus, mais sa forme actuelle ressemble peu à la publication de 2001.

## Steelfish Variants




J'ai développé une série de variantes de Steelfish à partir des années 2010. Chaque variante prolongeait la famille de base dans une direction stylistique différente. Steelfish Rounded était dessinée directement dans FontLab, avec des coins adoucis pour rendre le dessin moins agressif. Steelfish Hammer, Steelfish Steeled et Steelfish Unleaded étaient créées dans Photoshop, usées ou modifiées pour obtenir des effets de texture précis, puis vectorisées

automatiquement dans FontLab pour être affinées. Toutes étaient publiées comme familles complètes plutôt que comme graisses isolées.

Les variantes étaient toutes payantes, sauf Steelfish Rounded Bold, que j'ai proposée comme style gratuit. Aucune n'a été très utilisée dans des projets commerciaux, mais elles servaient à élargir la portée de la famille au-delà du caractère sans empattement net et condensé de Steelfish de base.

En novembre 2024, j'ai mis à jour les familles pour réorganiser le système de noms des graisses en accord avec la publication principale de Steelfish. Ce changement ne touchait ni les contours ni les jeux de caractères, seulement les conventions de nommage.

## Stentiga




J'ai publié Stentiga le 21 juin 2001. Le dessin était inspiré du lettrage aux lignes prolongées de l'émission de jeu télévisée Match Game, diffusée à l'origine dans les années 1970. J'ai construit les lettres dans FontLab avec des éléments géométriques modulaires, en transposant les traits étirés de ce style dans un caractère numérique. Elle a été publiée dans un seul style, sans autres graisses.

J'ai ensuite révisé Stentiga en raccourcissant les traits prolongés et en affinant la construction. Les changements faisaient partie d'une reconstruction complète plutôt que d'une simple mise à l'échelle. Malgré cette mise à jour, elle n'a jamais connu d'usage notable dans les médias ou les identités de marque.

À sa sortie, je proposais Stentiga sous une licence gratuite autorisant l'usage commercial. Le 1er avril 2024, j'ai créé une nouvelle version et l'ai placée dans le domaine public.

## Stereofidelic




J'ai publié Stereofidelic le 25 octobre 2001. J'ai construit l'alphabet de base dans Fontographer, en inventant les lettres, mais en les façonnant à la manière d'Alternate Gothic. L'idée venait des pochettes d'albums des années 1960, surtout des disques de jazz et de lounge qui utilisaient souvent un lettrage haut et condensé avec des flèches décoratives. J'ai incorporé ces flèches systématiquement, en les faisant monter et descendre dans les traits pour faire écho à ce langage visuel.

Stereofidelic est restée dans un seul style tout au long de sa vie. Dans les années 2010, j'ai élargi le jeu de caractères au latin étendu et ajouté des fonctions OpenType qui mélangeaient les variantes de formes, pour que les flèches ne se répètent pas mécaniquement. Cela donnait au dessin une allure plus naturelle et variée dans l'usage numérique.

La police est souvent apparue sur des produits à thème nostalgique, mais je ne peux pas citer un seul projet notable. Elle a toujours été gratuite à utiliser, et, en avril 2024, je l'ai officiellement placée dans le domaine public.

# Still Time



J'ai publié Still Time le 2 octobre 2001. Le dessin était un travail manuel dans FontLab, inspiré du lettrage distinctif de la pochette de l'album Purple Rain de Prince. Je n'ai pas retracé l'original : j'ai plutôt improvisé un alphabet complet dans un esprit similaire. Les lettres étaient plus pointues et plus polygonales que prévu, ce qui reflétait les limites de mes compétences à l'époque.

Le caractère a toujours été gratuit. Il a commencé à circuler largement, surtout dans les contextes évoquant les années 1980 et la vaporwave. Il a notamment été utilisé sur les visuels d'album de Lady Gaga ainsi que sur plusieurs albums et singles de LMFAO. Comme il était gratuit pour l'usage commercial, il s'est diffusé sans restrictions, et je n'ai jamais proposé de licence payante pour lui.

Still Time est restée dans sa forme d'origine tout au long de sa vie. Le 1er avril 2024, je l'ai placée dans le domaine public sans la réviser. Le nom venait de la chanson de Ron Sexsmith « Still Time », que je trouvais adaptée au caractère nostalgique du dessin.

## Stitchen




J'ai publié Stitchen le 1er février 1997. Elle devait ressembler à un dessin sans empattement comme Helvetica, mais modifié pour donner l'impression que les lettres étaient construites avec des lignes cousues. La première version avait d'importants problèmes d'approche, qui limitaient son usage pratique.

Le caractère a d'abord été publié sous le nom « Stitch and Bitch », tiré des réunions de ma tante et de ses amies, où elles cousaient et bavardaient. Le terme « bitch » était employé au sens de « se plaindre », mais certains le trouvaient offensant, et j'ai décidé de changer le nom en Stitchen.

Stitchen a d'abord été distribuée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En août 2020, je l'ai placée dans le domaine public.

## Stormfaze




J'ai créé Stormfaze le 5 juin 1996, au début de mon travail de dessin de caractères. Le concept était influencé par l'esthétique futuriste des films d'action et de science-fiction des années 1980, avec des formes angulaires et géométriques qui devaient évoquer un lettrage de haute technologie. Le dessin d'origine était incliné et austère, en accord avec le style que j'explorais à l'époque.

Stormfaze n'a pas été publiée immédiatement et est restée inédite jusqu'à sa redécouverte dans les années 2010. En l'examinant, j'ai vu que les contours reflétaient mon niveau d'expérience initial et demandaient une révision. J'ai retravaillé le dessin pour améliorer sa cohérence et ses proportions, tout en gardant la structure d'origine inspirée des années 1980.

Stormfaze a d'abord été distribuée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En avril 2024, je l'ai placée dans le domaine public.

## Strange Alphabets



J'ai lancé Strange Alphabets le 8 avril 2014. L'idée venait de longues explorations en ligne de couvertures de livres de l'époque édouardienne, où je trouvais du lettrage inhabituel et très inventif. Cette excentricité Arts & Crafts me frappait de la même manière que le lettrage de l'album Houses of the Holy de Led Zeppelin des années plus tôt. En même temps, je pensais au logo de Siouxsie & the Banshees : il avait ce même genre d'allure étrange et étroite que je voulais explorer. Le résultat était un caractère de titrage et de lettrage avec des décorations en losange, des ligatures ornées et des proportions étroites.

Je l'ai publiée comme police payante dès le départ. Elle a toujours été destinée au titrage et au lettrage, pas au texte courant, et je lui ai donné un ensemble complet de fonctions OpenType pour que les utilisateurs puissent personnaliser les associations de lettres. En 2015, j'ai failli en offrir une copie à Steve Severin des Banshees, qui me l'avait demandée sur Facebook, mais son message avait été mal

classé, et je n'ai jamais réussi à donner suite. La police n'a jamais connu d'usage public notable, mais je l'ai utilisée moi-même pour une plaque de maison métallique rétroéclairée destinée à un ami.

J'ai mis à jour Strange Alphabets le 12 mai 2021 pour améliorer la gestion des variantes stylistiques, ajouter la prise en charge des fractions et supprimer des caractères obsolètes. Une mise à jour ultérieure, la version 1.003 du 21 novembre 2024, corrigeait des problèmes de plage de hinting qui avaient causé des erreurs de validation. Ces corrections amélioraient la fiabilité générale et la compatibilité avec les logiciels modernes.

## Strasua




J'ai publié Strasua le 10 janvier 1999. C'était un caractère de titrage et de lettrage d'influence industrielle, avec des formes minimalistes qui produisaient une apparence déformée. Strasua était étroitement liée à mon dessin antérieur Plain Cred, et les deux caractères avaient une construction presque identique. Le nom n'avait pas de lien précis avec le dessin et faisait partie de mes choix les moins réfléchis.

Strasua a d'abord été distribuée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En avril 2024, je l'ai placée dans le domaine public.

## Street Cred




J'ai publié Street Cred le 23 octobre 1998. Le dessin était influencé par les styles de lettrage géométrique utilisés sur les fourgonnettes personnalisées des années 1970. Il avait des lettres simplifiées à l'essentiel, traversées par deux bandes parallèles, pour créer un caractère stylisé de titrage et de lettrage.

Street Cred a ensuite mené à deux dessins apparentés : Plain Cred, une version simplifiée du même concept, et Strasua, une autre variation.

Street Cred a d'abord été distribuée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En avril 2024, je l'ai placée dans le domaine public.

## Strenuous




J'ai publié Strenuous le 28 avril 2001. L'idée venait d'une seule source : l'affiche du film de blaxploitation néo-noir Black Eye, de 1974, avec Fred Williamson. Je ne suivais pas d'autres modèles typographiques : j'improvisais simplement sur le concept de casse unique, en choisissant si les formes de capitales ou de minuscules fonctionnaient mieux à la même hauteur. Le résultat était un caractère pour les titres, avec des variantes distinctives et une forte présence des années 1970.

La première publication comprenait deux styles : Regular et 3D. Quand j'ai ensuite élargi la famille, Regular était renommée Black, et Black comme 3D sont restées gratuites. En 2012, j'ai ajouté huit graisses avec des italiques, qui étaient des styles payants. Cette extension faisait de Strenuous une famille complète plutôt qu'une simple paire de polices grasses de titrage et de lettrage.

Le 21 novembre 2024, la version 4.100 réorganisait les noms des graisses pour plus de clarté. Book devenait Light, Light était renommée Extra-Light, Extra-Light devenait Thin et Ultra-Light était rebaptisée Hairline. Ces changements devaient suivre les pratiques courantes de nommage et améliorer la cohérence entre applications.

## Structia




J'ai publié Structia le 6 juillet 2006. L'idée venait de l'architecture brutaliste combinée à l'esprit octogonal d'ITC Machine. J'avais déjà exploré ce terrain dans mon caractère Tank, mais, cette fois, je voulais une approche plus aérée, des ouvertures et des contreformes plus grandes, pour qu'elle fonctionne dans les titres et les sous-titres. Le dessin avait des arêtes dures et des proportions étroites : pour l'adoucir, j'ai donné aux minuscules des contreformes plus arrondies, tout en gardant la géométrie générale intacte. J'ai ajouté des extrémités de traits en biais pour rompre la rigidité.

En même temps, j'ai introduit deux variantes. Structia Panel ajoutait de fines lignes de type pochoir, pour évoquer des panneaux d'accès ou des lignes de soudure, et Structia War appliquait un traitement à l'aspect usé et brûlé. Je voulais proposer une petite famille de dessins apparentés pour le titrage et le lettrage, tous publiés ensemble.

Structia a toujours été une police payante. Le 25 juin 2021, j'ai mis à jour la famille pour corriger l'approche, ajuster les métriques verticales, affiner les variantes stylistiques pour une meilleure compatibilité logicielle et nettoyer les contours de Structia War. Le 21 novembre 2024, la version 2.102 modernisait les tables de noms et ajoutait un signe de paragraphe (§) au jeu de caractères.

## Stud




J'ai publié Stud le 4 septembre 2007. Mon but était de faire un caractère gras de titrage et de lettrage à l'allure de cow-boy, librement inspiré des modèles Clarendon, mais dessiné sans les suivre strictement. J'ai gardé les lettres larges, avec des empattements massifs et une forte présence horizontale. Pour ajouter de la texture, j'ai donné à la première publication un effet grunge de tampon, à l'allure d'impression typographique. La famille est restée dans un seul style, sans italiques ni graisses supplémentaires.

J'ai intégré des ligatures OpenType dans Stud pour que les paires courantes puissent être remplacées par des combinaisons dessinées spécialement, donnant au caractère un rythme un peu moins mécanique. Les supports promotionnels étaient volontairement au second degré : ils exagéraient l'imagerie machiste du cow-boy jusqu'à la parodie.

Stud a toujours été publiée comme police payante et n'a jamais connu d'usage public notable. Le 18 juin 2021, je l'ai mise à jour en corrigeant l'approche, en affinant certaines courbes, en déplaçant des caractères vers leurs emplacements Unicode corrects et en

réduisant la graisse des points de suspension. Le 21 novembre 2024, la version 1.106 élargissait le jeu de caractères avec l'ajout d'un signe de paragraphe (§).

## Stupefaction



J'ai publié Stupefaction le 9 juin 1998. Le nom venait d'une chanson de Graham Parker and the Rumour. Le dessin était créé par un processus expérimental : je le produisais d'abord comme bitmap, puis appliquais des effets de flou et d'accentuation de la netteté dans Photoshop avant de retracer le résultat en formes vectorielles. Cette méthode produisait des lettres aux terminaisons irrégulières semblables à des os.

Une autre version ombrée a été produite avec des contours et des ombres portées, mais je l'ai ensuite mise de côté, parce que la version principale avait déjà une apparence distinctive. Stupefaction n'était pas conçue pour la lisibilité, mais comme un caractère expérimental de titrage et de lettrage qui ne rentrait pas dans les catégories stylistiques conventionnelles.

J'ai d'abord publié Stupefaction sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En novembre 2022, je l'ai placée dans le domaine public.

## Styrofoam Feelings



J'ai publié Styrofoam Feelings le 2 février 1998. Je l'avais conçue comme une police à empattements ludique, avec des empattements latins exagérés qui s'avançaient en pointes aiguës dans les lettres voisines. Je cherchais un dessin influencé par le dessin animé, avec une structure pointue et inhabituelle.

Avec le recul, je trouve la réalisation moins réussie que je ne l'avais espéré. J'avais créé la police directement en numérique, sans croquis préalables à la main ; les contours avaient donc l'air de vecteurs manipulés, plutôt que de formes dessinées à la main. Même après des retouches ultérieures, il lui manquait la qualité organique que j'avais recherchée.

Styrofoam Feelings a d'abord été publiée avec une licence bureautique autorisant gratuitement l'usage commercial. En août 2020, je l'ai placée dans le domaine public.

## Subpear



J'ai publié Subpear le 12 avril 2001. Le dessin était un caractère compact sans empattement que je voulais développer en une famille de plusieurs graisses et styles. Après avoir terminé un style, j'ai trouvé le résultat insatisfaisant et choisi de ne pas développer la famille davantage. Le nom Subpear venait d'un dessin que j'avais fait

d'une poire immergée dans l'eau : c'était aussi un jeu sur le mot « subpar », qui signifie « médiocre », reflétant mon propre jugement sur le dessin.

Subpear a d'abord été distribuée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En novembre 2022, je l'ai placée dans le domaine public.

## Subquantum




J'ai publié Subquantum le 1er mars 2024. Je voulais faire un caractère aux formes plutôt équarries, à l'esthétique techno, qui fasse un clin d'œil au logo « worm » de la NASA tout en poussant la géométrie beaucoup plus loin. Je suis parti d'un dessin aux coins durs dans FontLab, puis ai appliqué son outil d'arrondi radial des coins pour adoucir les bords. Cette méthode me donnait des formes serrées et carrées aux coins adoucis, rendant le caractère à la fois rigide et accessible.

Elle a été publiée dans un seul style et était commerciale dès le départ. Je la voyais comme une manière de revenir à mes premières racines dans le lettrage techno, en puisant dans des décennies d'expérience du genre plutôt que dans des références extérieures. Elle était conçue strictement pour le titrage et le lettrage, en particulier pour les titres et les en-têtes.

Le nom venait d'un outil d'IA que j'ai essayé pendant le processus : il proposait « Subquantum », qui convenait à l'allure scientifique et futuriste du dessin. Je l'ai gardé parce qu'il correspondait à

l'esthétique et était assez distinctif pour exister par lui-même. La police n'a pas été élargie depuis sa publication et n'a pas connu d'usage externe notable.

## Subroc




J'ai publié Subroc le 1er juillet 2010. L'idée était de retrouver l'aspect de l'écriture griffonnée sur un tableau blanc, sans grâce et quotidienne plutôt que calligraphique. Pour la construire, j'ai dessiné au marqueur, puis numérisé les résultats et utilisé Photoshop pour ajouter une texture mouchetée. Cette texture était intégrée à l'image avant que je la retrace en contours vectoriels, donnant aux lettres une qualité usée et ancienne. Subroc est restée dans un seul style, sans variations.

Elle a toujours été une publication commerciale, destinée surtout aux usages informels de titrage et de lettrage, comme les affiches ou les enseignes, où une allure décontractée et dessinée à la main convenait. Je lui ai donné le nom de SubRoc-3D, un jeu vidéo de Sega de 1982 qui utilisait des graphismes stéréoscopiques dans une borne en forme de périscope. Le caractère lui-même n'avait aucun rapport avec le jeu : j'aimais simplement remettre en circulation des titres de jeux obscurs comme noms de polices.

Le 18 juin 2021, j'ai mis à jour Subroc en corrigeant l'approche, en remplaçant les guillemets inversés, en renforçant la prise en charge des fractions et en ajustant les métriques verticales pour une meilleure compatibilité avec les navigateurs. Le 21 novembre 2024,

la version 1.103 réparait de petits défauts vectoriels, améliorant la précision des contours et la cohérence visuelle. Le caractère n'a pas connu d'usage externe notable depuis sa publication.

## Sudbury Basin



J'ai publié Sudbury Basin le 28 août 1998. Le dessin était influencé par le logo d'Inco Limited, une société minière canadienne qui était un grand producteur de nickel au XXe siècle. La structure octogonale du logo d'Inco suggérait une esthétique techno que j'ai adaptée en un caractère. Comme le logo lui-même ne se transposait pas directement en un alphabet complet, j'ai modifié les formes tout en gardant leur qualité géométrique.

Le nom venait du bassin de Sudbury, en Ontario, au Canada, une structure géologique associée à l'extraction du nickel, en référence à l'histoire d'Inco. Sudbury Basin a d'abord été distribuée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En novembre 2022, je l'ai placée dans le domaine public.

## Sui Generis



J'ai publié Sui Generis le 6 janvier 2000. Le nom signifie « de son propre genre » en latin, ce qui convenait à mon intention de créer quelque chose de distinctif. Je puisais dans deux influences principales : mon propre caractère Blue Highway, fondé sur la

signalisation routière nord-américaine, et Microgramma, l'une de mes préférées depuis longtemps. Pour lui donner une allure de la fin des années 1990, j'ai ouvert les formes davantage que dans Microgramma : le C était plus ouvert, mais gardait un léger angle, et j'ai ajouté des éperons stylistiques aux minuscules comme m et n.

La première version ne comprenait qu'une graisse normale, que j'ai publiée gratuitement. Environ un an plus tard, j'ai ajouté des styles sous le nom « Sui Generis Deluxe » : ces graisses supplémentaires étaient commerciales. Quand j'ai intégré la famille au catalogue Typodermic, j'ai gardé le style normal gratuit, mais la famille élargie payante. Au fil du temps, la famille est passée à quatre graisses, deux chasses, des italiques et un style en contour.

Le 25 juin 2021, j'ai révisé Sui Generis en corrigeant l'approche, en améliorant la prise en charge des fractions, en ajustant les métriques verticales et en affinant les contours. Le 22 novembre 2024, la version 3.200 réorganisait les noms des graisses et des chasses pour suivre les conventions courantes : des noms comme Condensed Bold étaient changés en Bold Condensed. La même mise à jour réorganisait la structure des graisses : Book devenait Light, Light était renommée Extra-Light, Extra-Light devenait Thin et Ultra-Light était rebaptisée Hairline.

Même si je n'ai jamais été entièrement satisfait de Sui Generis, elle a trouvé une certaine reconnaissance : Reebok l'a adoptée, et elle est apparue occasionnellement dans d'autres contextes.

## Sunday Evening




J’ai publié Sunday Evening le 31 août 2015. C’était une expérience de contraste inversé, où les traits horizontaux sont plus épais que les verticaux. Le dessin combinait une certaine influence Art nouveau à une allure moderne et technique. J’ai placé haut les éléments médians des lettres et leur ai donné des terminaisons incurvées, avec une structure superelliptique qui la distinguait des caractères plus conventionnels de titrage et de lettrage.

Le caractère n’a jamais eu qu’un seul style et n’a jamais été proposé gratuitement. Un détail distinctif était la présence de symboles de cœur. Ils étaient attribués à leurs emplacements Unicode corrects, mais on pouvait aussi y accéder avec des codes courts par la fonction de ligatures standard. Je voyais cela comme une manière d’ajouter des symboles ludiques sans perturber le déroulement normal du texte.

Le 22 novembre 2024, j’ai publié la version 1.100, qui réglait de petits problèmes de chevauchement de formes et modernisait la table de noms pour améliorer la compatibilité. Sunday Evening n’a pas été utilisée dans des projets notables et est restée surtout une expérience dans mon catalogue.

## Superclarendon

ABCDEFabcdef123

J'ai publié Superclarendon le 11 octobre 2007. Elle a commencé comme une commande d'une société de marketing multiniveau qui faisait la promotion d'un jus de « superfruit ». Ils avaient un budget généreux et ne demandaient pas d'exclusivité, ce qui me donnait l'occasion de produire ma propre version de Clarendon, le caractère égyptien du XIXe siècle. Je voulais rendre les formes légèrement plus équarries sans leur donner une allure mécanique ou techno. Les italiques faisaient partie de la première publication : plutôt que d'ajouter des ornements décoratifs, j'ai gardé une simple inclinaison pour mieux correspondre au caractère robuste de Clarendon. La famille entière a été lancée d'un seul coup et a toujours été commerciale.

Les lettres de Superclarendon mettaient l'accent sur des empattements rectangulaires massifs et des terminaisons équarries, suivant la tendance de la fin des années 2000 à reprendre la typographie victorienne avec une touche moderne. Toute la famille a ensuite été concédée sous licence à Adobe Creative Cloud Fonts, ce qui lui a permis d'atteindre un large public. Le caractère est apparu dans plusieurs contextes notables, notamment IJsbeer in een ijsklontje van glas de Sem Deeleman, la campagne « 50 Years of Parkas » de The North Face, Simple & Clever Cooking de Stevan Paul, l'affiche du film Manje Bistre de 2017, les visuels de l'album This Lonely Road de Bobkat'65 et l'une des affiches de La La Land.

Le 25 juin 2021, j'ai mis à jour la famille en supprimant des caractères et des ligatures obsolètes, en réparant l'absence du ñ minuscule dans une police, en corrigeant un caractère mal placé et en ajoutant un symbole de barre manquant à l'italique. En novembre

2024, j'ai modernisé le système de noms des styles, corrigé le ą minuscule italique pour le polonais, élargi le jeu de caractères avec des symboles monétaires récents et l'Eszett capital allemand et affiné les accents vietnamiens. Ces mises à jour élargissaient la prise en charge linguistique et amélioraient la compatibilité.

## Superego




J'ai publié Superego le 19 octobre 2019. Le dessin venait directement des illustrations de la borne du jeu d'arcade Stargate de 1981. Le logo combinait des formes géométriques typiques du lettrage Art déco, mais les employait d'une manière qui évoquait la science-fiction. J'ai pris ces formes et les ai extrapolées en un alphabet complet, en gardant la géométrie primitive et les lettres peu conventionnelles tout en cherchant à les rendre utilisables. Superego a été publiée dans un seul style et a toujours été commerciale.

Le projet consistait moins à faire référence à d'autres caractères qu'à prolonger la logique de ce seul logo. Il reflète une tendance plus large des années 2010 à revenir à l'esthétique des jeux d'arcade et à la réinterpréter dans le dessin numérique de caractères. Superego est restée dans mon catalogue sans apparaître dans des projets externes notables.

Le 22 novembre 2024, j'ai publié la version 1.002. Cette mise à jour corrigeait des problèmes techniques qui causaient des difficultés dans les applications de validation de polices. J'ai réexporté la police et l'ai testée à fond pour m'assurer de son bon fonctionnement entre plateformes. Aucune autre mise à jour ni extension n'a été faite.

## Superglue



J'ai publié Superglue le 14 octobre 1996. C'était une tentative de retrouver l'esthétique techno des entreprises japonaises des années 1970, sans se fonder sur une source précise. La première version avait des défauts techniques visibles, notamment des largeurs de fûts irrégulières et des lignes de base et de hauteur de capitales mal alignées. J'étais encore au début de mon apprentissage des fondements du dessin de caractères, et l'approche était elle aussi peu aboutie.

J'ai ensuite repris Superglue, en corrigeant les problèmes d'alignement et en affinant les contours. Un ajout était la mise en œuvre de substitutions OpenType qui permettaient de retourner certains caractères inclinés, comme A, V et W, pour obtenir des variantes.

Superglue a d'abord été publiée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En novembre 2022, je l'ai placée dans le domaine public.

## Superheterodyne



J'ai publié Superheterodyne le 25 octobre 1997. Le dessin était influencé par le logo de Zenith Television, surtout son Z au motif d'éclair. Le caractère lui-même était un dessin octogonal avec des

détails supplémentaires en forme d'éclairs. La première version était très inclinée et allongée, mais je l'ai ensuite redessinée avec des proportions plus droites et moins d'étirement.

Peu après sa sortie, j'ai vu Superheterodyne utilisée sur un présentoir de vente Zenith, ce qui faisait écho à la source d'inspiration d'origine. Superheterodyne a d'abord été distribuée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En août 2020, je l'ai placée dans le domaine public.

## Sweater School




J'ai publié Sweater School le 1er mai 2008. Elle devait retrouver le style accessible associé au matériel pédagogique de l'école primaire. Dans l'esprit, elle était une cousine de mes autres caractères scolaires, comme Report, Report School et Primer. Dès le départ, Sweater School a été publiée comme une famille complète de quatre graisses avec des italiques. J'ai ajouté des variantes stylistiques en réponse aux demandes d'enseignants qui utilisaient mes polices scolaires antérieures.

La famille a toujours été commerciale, mais elle est devenue plus tard disponible dans Adobe Creative Cloud. J'ai intégré des fractions OpenType dans les polices et proposé des variantes pour élargir leur souplesse. Les variantes n'étaient pas fondées sur des références d'écriture manuscrite : elles étaient incluses pour donner aux enseignants de la variété et des choix dans la composition du matériel de classe.

Le 12 mai 2021, j'ai mis à jour Sweater School en affinant les variantes stylistiques pour qu'elles fonctionnent plus régulièrement dans des applications comme InDesign avec Stylistic Set #1. La prise en charge des fractions était étendue pour accepter des numérateurs et des dénominateurs plus longs. J'ai retiré les fractions superposées à barre horizontale des fonctions OpenType pour éviter un mélange incohérent de styles, mais elles restaient accessibles par les tables de glyphes. Des caractères obsolètes comme le L avec un point et le E avec une brève étaient supprimés, des signes prime ajoutés, et l'approche était rendue cohérente entre l'espace et l'espace insécable. Les courbes étaient aussi affinées pour éliminer de petites erreurs de contours. Le 22 novembre 2024, la version 1.301 corrigeait des problèmes de valeurs de graisse qui pouvaient affecter l'intégration web et modernisait les tables de noms pour améliorer le tri et la compatibilité des menus.

## Switching & Effects



J'ai publié Switching & Effects le 15 avril 1998. Le dessin était influencé par une publicité dans un magazine de l'industrie télévisuelle des années 1960, avec un lettrage brut aux lignes droites. J'ai essayé de reproduire cette allure, en dessinant un caractère de style dessin animé avec des traits fins et droits. Le résultat était irrégulier, et je le considère comme l'un de mes dessins les moins aboutis.

Switching & Effects a d'abord été distribuée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En août 2020, je l'ai placée dans le domaine public.

## Sybil Green




J'ai publié Sybil Green le 16 février 2000. L'idée venait du générique d'ouverture du film The Party, de 1968, avec Peter Sellers. Je l'ai loué en VHS et y ai vu un générique dessiné à la main, avec des contreformes remplies dans un style psychédélique de dessin animé. Je devais rendre la cassette avant de pouvoir l'étudier de près, et j'ai donc recréé le lettrage de mémoire le lendemain. Quand j'ai ensuite vu la version DVD, j'ai compris que ma version était proche, mais pas identique. Cette différence lui donnait son propre caractère. J'ai donné à la police le nom d'une chanson des Blues Magoos, un clin d'œil à cette même culture psychédélique de la fin des années 1960.

Sybil Green n'a jamais eu qu'un seul style. Elle n'avait ni variantes ni fonctions OpenType particulières, seulement un jeu de caractères simple. Je l'ai publiée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial, et, comme beaucoup de polices de cette période, elle s'est rapidement répandue sur tous les grands sites de polices gratuites. Elle est devenue l'une de mes polices gratuites les plus populaires, mais je ne peux pas citer d'usage précis de grande visibilité. En avril 2024, j'ai placé Sybil Green dans le domaine public.

## Syndra




J'ai publié Syndra le 6 avril 2023. Le but était de revenir au genre de lettrage techno que je faisais vers l'an 2000, mais avec le bénéfice de deux décennies d'expérience supplémentaires. Je voulais retrouver une esthétique Y2K en imaginant comment je l'aurais dessinée à l'époque, avec mes compétences actuelles. Le processus de dessin était compliqué par l'outil d'arrondi radial des coins de FontLab, peu fiable avec la géométrie aiguë que j'utilisais. Je me retrouvais avec des tracés qui se chevauchaient et des coins mal alignés, qui demandaient des ajustements répétés.

Malgré ces difficultés, j'ai terminé Syndra comme une famille de sept graisses avec des italiques. Le caractère était commercial dès le départ, et une version en police variable a été ajoutée plus tard. Elle n'a pas été utilisée dans des projets notables, mais reste un exemple de mon retour à un genre que j'avais contribué à établir au début de ma carrière.

## Synthemesc




J'ai publié Synthemesc le 15 janvier 2008. Le nom vient d'A Clockwork Orange, où « synthemesc » désigne la mescaline synthétique. Le dessin se fondait sur le lettrage de la scène du Korova Milk Bar dans le film. Les originaux avaient l'air brut, comme découpés rapidement à la scie sauteuse. Je pensais que cet effet

n'était pas voulu, et j'ai donc redessiné les formes à la main et les ai lissées pour les rendre plus utilisables tout en gardant intactes leurs formes excentriques.

Synthemesc a été publiée dans un seul style et a toujours été commerciale. Elle a ensuite gagné en visibilité après son inclusion dans la bibliothèque Adobe Creative Cloud Fonts. Je n'ai pas suivi d'usages précis de grande visibilité, mais je l'ai remarquée dans une œuvre colorée, dans un passage souterrain piéton à Singapour.

Le 22 novembre 2024, la version 1.003 élargissait le jeu de caractères avec l'ajout de guillemets simples gauche et droit (‹ ›), d'un obèle (†) et d'un signe de paragraphe (§). C'était la seule mise à jour depuis la première publication.

## Tandelle




J'ai publié Tandelle le 7 avril 2005. Elle venait de méthodes que j'avais développées en faisant des polices pour les jeux vidéo. Je voulais créer un caractère sans empattement qui fonctionne bien dans des espaces horizontaux étroits. Pour cela, j'utilisais des points plats sur les verticales et des points aigus sur les horizontales, ce qui créait un rythme distinctif tout en gardant les contreformes ouvertes. Les polices web n'étaient pas encore répandues, et je l'imaginais donc surtout utilisée pour les titres et les sous-titres dans l'imprimé. Dans l'esprit, elle était liée à Steelfish, mais avec un autre équilibre.

La famille a été lancée avec quatre styles — Regular, Italic, Bold et Bold-Italic — et a toujours été commerciale. Tandelle n'avait pas été conçue pour un projet précis, mais elle a trouvé un usage local au salon de coiffure The Trunk Line à Nagoya, qui l'a adoptée dans son identité de marque.

Le 25 mai 2021, j'ai mis à jour Tandelle. J'ai ajouté une barre oblique à l'eth (ð), supprimé des caractères obsolètes comme le L avec un point et le E avec une brève et remplacé les guillemets inversés par des formes correctes. J'ai réduit la largeur des points de suspension, remplacé les anciens symboles de florin et de monnaie par des glyphes corrects et déplacé des variantes de r et de y dans la zone d'usage privé Unicode, tout en les rendant accessibles par les fonctions OpenType Stylistic Alternates et Stylistic Set #1. La mise à jour corrigeait aussi une approche incohérente entre l'espace et l'espace insécable, ajustait les ligatures fi et fl en gras en les déplaçant vers les ligatures discrétionnaires et affinait les contours pour lisser les courbes irrégulières. Les signes de pied et de pouce ont aussi été ajoutés à ce moment-là.

## Tank




J'ai publié Tank le 14 août 2002. Le concept venait d'ITC Machine et d'autres lettrages octogonaux que j'admirais, mais je voulais le simplifier pour en faire un caractère qui puisse fonctionner comme un ensemble de cadres pour images. L'idée était d'avoir des contreformes assez grandes pour accueillir d'autres éléments, donnant aux graphistes une base à adapter. J'ai aussi inclus des variantes aux contreformes fermées pour proposer une option plus épaisse et plus pleine.

Tank a toujours été commerciale. La famille a commencé avec les styles Regular et Light. Le 12 novembre 2015, j'ai ajouté des versions obliques. La désignation « Light » ne correspondait pas aux conventions habituelles de dénomination : c'était simplement une étiquette relative au sein de la famille.

Le 12 mai 2021, j'ai mis à jour Tank en corrigeant l'approche, en supprimant des caractères obsolètes, en ajustant les fonctions OpenType et en réparant les contours vectoriels. Il s'agissait uniquement de perfectionnements techniques : aucun nouveau glyphe n'a été ajouté. Tank n'a pas connu d'usage externe notable, mais est restée disponible dans mon catalogue.

## Teen




J'ai publié Teen le 30 mai 2001. C'était inhabituel pour moi, car il s'agissait d'une collaboration. Martin Archer fournissait un alphabet complet, mais avec peu de signes de ponctuation ou de symboles. Je l'ai enrichi en ajoutant des styles gras et italique, que j'ai créés manuellement plutôt que mécaniquement. Ensemble, nous avons abouti à des styles léger, normal, gras et italique. Le dessin reposait sur des formes superelliptiques, une grande hauteur d'x et un rythme décontracté qui lui donnaient une allure des années 1960.

Teen a d'abord été publiée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. Je la distribuais par mes propres canaux, mais, comme souvent à l'époque, la plupart des grands sites de polices gratuites l'ont rapidement reprise. Martin

me laissait les décisions de licence, et nous avons perdu contact au fil du temps. En avril 2024, j'ai placé Teen dans le domaine public pour que chacun puisse l'utiliser sans restriction.

Teen n'est jamais apparue dans des projets notables, mais est restée dans mon catalogue comme un exemple de dessin collaboratif.

## Teeshirt




J'ai publié Teeshirt le 21 janvier 2008. Le but était de faire un caractère qui retrouve l'allure des lettrages de t-shirts des années 1980 — décontractés, épais et légèrement imparfaits — sans s'appuyer sur Cooper Black. J'ai pris American Typewriter, de 1971, comme point de départ, mais je l'ai redessinée, ai ajouté des caractères absents du catalogue numérisé et introduit des décalages délibérés. J'ai ensuite ajouté de la texture pour évoquer les impressions sur tissu. Les ligatures OpenType étaient conçues pour imiter les variations naturelles de lettres transférées de façon irrégulière sur le tissu.

La première publication comprenait le style Regular. Le 13 novembre 2009, j'ai ajouté un second style, Pressed, à la demande d'un client qui voulait une allure plus ordonnée. Les deux styles ont toujours été commerciaux.

Le 25 juin 2021, j'ai mis à jour Teeshirt en supprimant des caractères obsolètes et en corrigeant une différence incohérente entre les largeurs de l'espace et de l'espace insécable. C'était la seule mise à jour, et la famille n'a pas été révisée depuis. Teeshirt n'est pas

apparue dans des projets notables, mais reste dans mon catalogue comme une police de titrage et de lettrage ancrée dans l'esthétique de l'impression rétro.

## Telemachus




J'ai publié Telemachus le 15 novembre 2017. Le nom venait de la mythologie grecque : Telemachus était le fils d'Odysseus, et je trouvais qu'il convenait à l'allure affirmée et classique du dessin. Le caractère se fondait sur des styles de lettrage extrêmement condensés du début du XXe siècle, surtout Grant No. 2, dans un catalogue Barnhart Brothers & Spindler, avec aussi une influence de Binner Gothic. Je n'ai ni décalqué ni pris de mesures sur les spécimens : j'utilisais des exemples imprimés comme références visuelles et dessinais ma propre version.

Telemachus a été lancée comme une famille complète de huit graisses, chacune avec une italique, et a toujours été commerciale. Je la destinais aux titres d'affiches, d'emballages et d'autres contextes demandant une présence condensée et spectaculaire.

## Telephoto



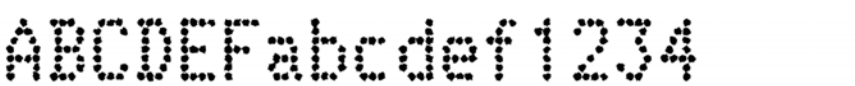

J'ai lancé Telephoto le 8 janvier 2007 pour retrouver une allure analogique du milieu du XXe siècle. Je voulais qu'elle évoque le caractère général de Franklin Gothic ou de News Gothic sans faire trop directement référence à l'une ou à l'autre, en visant plutôt une

allure générale de grotesque du début du XXe siècle. Je suis parti de Doradani, une version plus modernisée de Franklin Gothic, et j'ai inversé cette démarche : j'ai refermé les formes pour donner au dessin une apparence plus ancienne et plus traditionnelle.

Pour renforcer cette impression analogique, j'ai transféré les contours dans Photoshop et introduit de légers décalages, avant d'ajouter un peu de flou puis de les vectoriser automatiquement pour les ramener dans le logiciel de création de polices. L'intention était purement esthétique : je voulais donner l'impression que le caractère sortait d'un matériel d'impression imparfait plutôt que d'un processus numérique. Parmi les détails que j'ai ajoutés figuraient de discrètes ligatures de paires de lettres qui rompent la répétition et donnent au texte un rythme plus naturel. J'ai aussi choisi une hauteur d'x relativement grande, à la fois utile en pratique et contribuant à son allure d'époque.

Le nom Telephoto venait du lettrage que je me souvenais avoir vu sur les bords des négatifs photographiques et des diapositives. Elle était vendue commercialement dès le départ et n'a jamais été distribuée comme police gratuite. Le 12 juin 2015, je l'ai mise à jour pour étendre la couverture linguistique au latin étendu. Telephoto n'a été utilisée dans aucun projet largement connu, mais je l'ai dessinée pour fonctionner aussi bien en titrage et en lettrage que dans le texte courant, en apportant la chaleur discrète de l'impression analogique à la typographie numérique.

# Telidon & Telidon Ink




J'ai publié Telidon le 21 décembre 2004 pour retrouver l'allure des imprimantes matricielles des années 1980. Le but était de faire une famille complète plutôt que les polices matricielles à un seul style déjà disponibles. J'ai inclus trois chasses, trois graisses et des italiques, en prêtant attention à la façon dont la technologie gérait réellement l'espacement : les polices élargies utilisaient simplement des pixels doublés, et les italiques de légers décalages sur la même grille.

Telidon Ink a suivi comme complément, simulant l'aspect dégradé de rubans usés et de tirages imparfaits. Les premières versions ont connu plusieurs itérations pendant que j'affinais la texture : puisque les polices sont à chasse fixe, ces changements n'ont jamais posé de problèmes de mise en page aux utilisateurs. En 2008, j'ai reconstruit Telidon à partir de zéro pour prendre en charge le latin étendu, des symboles mathématiques et davantage de ponctuation, puis généré une nouvelle version Ink à partir du dessin mis à jour, avec des filtres vectoriels et un nettoyage manuel.

Le nom Telidon venait d'un système canadien précurseur d'Internet basé à Ottawa : le lien était davantage un clin d'œil historique qu'un reflet de la grille de pixels de la police. Le 18 juin 2021, j'ai mis à jour Telidon pour corriger des incohérences entre l'espace et l'espace insécable, supprimer des caractères obsolètes et ajuster les métriques verticales. Quelques semaines auparavant, le 4 juin 2021, j'avais révisé Telidon Ink, en abandonnant son style polygonal pour revenir à l'allure vectorielle plus lisse de la première publication de 2004. Les deux familles ont toujours été commerciales et n'ont été associées à aucun projet notable.

# Terylene Top



J'ai publié Terylene Top le 24 octobre 1998. Elle était construite à partir des formes minuscules de mon caractère antérieur Shifty Chica, tournées et placées dans des losanges. J'ai ajouté des éléments décoratifs en forme d'étoiles pour suggérer un style inspiré des années 1950. Le résultat était un caractère décoratif ludique, mais irrégulier, et je le considère comme l'un de mes dessins les plus faibles.

Terylene Top a d'abord été distribuée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En août 2020, je l'ai placée dans le domaine public.

# That Secret Feeling



J'ai publié That Secret Feeling le 17 février 2010. Le caractère se composait uniquement des ombres d'un style de lettres bulles de dessin animé, sans les formes pleines des lettres elles-mêmes. Le dessin était inspiré d'une affiche pour UFO, un club de danse psychédélique londonien des années 1960 qui n'a existé que peu de temps.

À l'époque, j'ai rendu le caractère disponible exclusivement à mes abonnés Twitter, comme une expérience de distribution limitée. Pendant une décennie, il n'était pas disponible par d'autres canaux.

That Secret Feeling a d'abord été distribuée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En août 2020, je l'ai placée dans le domaine public.

## Thiamine




J'ai publié Thiamine le 4 février 1999. Le dessin était influencé par le logo Dunhill, avec sa faible hauteur d'x et ses longues ascendantes. J'ai fondé les lettres sur Futura, mais sans reproduire de près la source. Le résultat était un caractère de titrage et de lettrage composé uniquement de minuscules, avec peu d'usages pratiques.

Thiamine a d'abord été distribuée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En août 2020, je l'ai placée dans le domaine public.

## Threefortysixbarrel




J'ai publié Threefortysixbarrel le 28 mai 2004, alors que j'explorais l'esthétique des muscle cars. Je venais de commencer à travailler à plein temps comme créateur de caractères et voulais retrouver l'allure des emblèmes de Plymouth Barracuda des années 1970. Le dessin était réservé au titrage et au lettrage, pour évoquer les lettres industrielles épaisses associées aux voitures conçues pour la vitesse.

J'ai créé trois styles : une version nette, une version « Intake » avec une texture corrodée et une version « Exhaust » plus usée. Elles étaient conçues comme des variantes stylistiques plutôt que comme des reproductions directes de dégâts matériels. Le nom venait de l'option moteur Plymouth « 340 six-barrel », qui semblait convenir à une police liée à cette époque et à cette culture.

La famille était vendue commercialement dès le départ et n'a jamais été proposée gratuitement. Le 18 juin 2021, je l'ai mise à jour en supprimant des caractères obsolètes, en corrigeant des incohérences de largeur des espaces, en réduisant la largeur des points de suspension et en lissant certaines courbes. Plus tard cette année-là, le 18 novembre 2021, j'ai raccourci le nom affiché dans les menus de Threefortysixbarrel à 340sixbarrel pour répondre aux exigences du système de MyFonts. Le caractère n'a pas connu d'usage notable, mais reste dans mon catalogue comme un hommage au langage visuel des muscle cars.

## Thrusters




Quand j'ai publié Thrusters le 10 octobre 2010, je surfais sur une vague de nostalgie pour les jeux d'arcade classiques. L'inspiration venait directement de Space Duel, ce chef-d'œuvre du graphisme vectoriel du début des années 1980. Je voulais retrouver cette ambiance rétrofuturiste, vous voyez ? Tout en angles aigus et en formes géométriques, comme ce qu'on verrait sur une bonne vieille borne d'arcade. Le résultat était ce caractère anguleux à double trait pour le titrage et le lettrage, qui hurle « jeu vidéo vintage ». Parmi les fonctions sympas que j'ai incluses, il y avait la possibilité de superposer quatre formes différentes de la police. Les graphistes

pouvaient ainsi créer de superbes effets multicolores. Parfait pour quiconque veut évoquer cette esthétique du jeu classique dans son travail. Le 18 juin 2021, j'ai fait une petite révision de Thrusters. Corrigé quelques incohérences, supprimé des caractères obsolètes et amélioré les fonctions OpenType. Juste un peu de ménage pour que la police continue à bien fonctionner.

## Thump




J'ai publié Thump le 7 juillet 2009 après une commande pour le jeu Madagascar Kartz. Le cahier des charges demandait un dessin épais de style dessin animé, qui reste lisible dans un affichage tête haute. Je visais un caractère sans empattement gras, aux courbes arrondies et aux proportions compactes, avec des descendantes très courtes pour que les lettres restent serrées et efficaces à l'écran.

Pour réduire l'allure mécanique des caractères répétés, j'ai ajouté des ligatures OpenType pour les paires de lettres courantes. Le but était de simuler un dessin à la main tout en gardant une bonne clarté pendant le jeu. Un an après la publication, le 21 août 2010, j'ai étendu la couverture linguistique au vietnamien.

Thump était vendue commercialement dès le départ et n'a jamais été proposée gratuitement. Le 18 juin 2021, j'ai mis à jour la famille en supprimant des caractères obsolètes, en ajoutant de nouveaux signes et en affinant les contours pour améliorer la cohérence entre plateformes. Son usage le plus notable reste le jeu pour lequel elle a été créée, Madagascar Kartz en 2009.

# Tight




J'ai publié Tight le 4 décembre 2007 comme un caractère de titrage et de lettrage destiné à rappeler les lettres des chemises disco de la fin des années 1970. L'idée était d'imiter l'allure d'impressions usées, avec des lettres décalées et une surface abîmée qui suggéraient un usage répété. J'ai intégré des paires de lettres spécifiques pour renforcer cet aspect vieilli.

La principale influence était Quicksilver de Dean Morris, un caractère qui définissait une bonne part de l'esthétique des années 1970. Pourtant, Quicksilver n'avait qu'une trentaine d'années quand je l'ai prise comme source, et cela soulevait pour moi des questions éthiques. Dean Morris n'a jamais été correctement rémunéré pour son dessin, et, quand je l'ai appris, j'ai regretté d'avoir fait Tight. Je le créditais dans la description de la police, mais ce lien continue à me mettre mal à l'aise.

Tight était vendue commercialement dès le départ et n'a jamais été publiée comme police gratuite. Elle était strictement destinée au titrage et au lettrage et n'a été adoptée dans aucun projet notable. Le 18 juin 2021, j'ai fait de petites mises à jour pour supprimer des caractères obsolètes et corriger des incohérences, mais aucun remaniement substantiel n'a été réalisé. Avec le recul, Tight m'a appris l'importance de respecter le travail des autres créateurs, et reste un rappel des difficultés éthiques de la création de caractères.

## Tinsnips



J'ai publié Tinsnips le 28 octobre 1997. Le dessin était inspiré du style de lettrage de l'affiche de la comédie musicale Rent, qui ressemblait à des cartes-pochoirs mobiles utilisées pour peindre le marquage routier. Pour le différencier de cette source, j'ai dessiné les lettres avec des proportions plus larges, donnant au caractère une personnalité propre.

Tinsnips a d'abord été distribuée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En novembre 2022, je l'ai placée dans le domaine public.

## Tobin Tax



J'ai publié Tobin Tax le 16 janvier 1999. Le dessin a commencé avec la forme du b minuscule, que je répétais comme un élément modulaire dans tout le caractère. Le résultat combinait des aspects de ma construction de style techno avec des formes qui suggéraient des influences décoratives du Moyen-Orient.

Le nom Tobin Tax n'avait pas de lien avec le dessin. Il renvoyait plutôt au concept économique de taxation des transactions en devises étrangères, dans l'espoir d'éveiller la curiosité pour cette idée.

Tobin Tax a d'abord été distribuée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En août 2020, je l'ai placée dans le domaine public.

## Tommy Gun



J'ai publié Tommy Gun le 12 octobre 1997. Elle était dérivée de mon caractère Fragile Bombers, modifié avec davantage de distorsion pour s'inscrire dans la tendance typographique grunge de la fin des années 1990. À l'époque, il y avait relativement peu de caractères gratuits dans ce style, ce qui donnait à Tommy Gun une certaine visibilité.

Le nom venait de la chanson « Tommy Gun » de The Clash, choisi pour correspondre à l'apparence agressive et abîmée du dessin.

Tommy Gun a d'abord été publiée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En août 2020, je l'ai placée dans le domaine public.

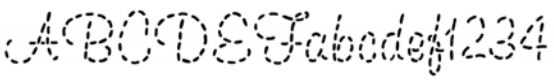
## Top Bond



J'ai publié Top Bond le 22 janvier 1998. Elle a commencé comme un dessin techno simple que j'ai déformé par des effets d'onde ou de déplacement, donnant un style irrégulier et expérimental. Avec le recul, je le considère comme l'un de mes essais les moins réussis, et je ne l'ai pas vu largement utilisé.

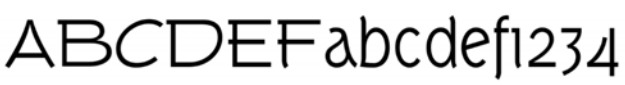
Le nom venait d'une marque de ciment autonivelant que j'utilisais pour réparer le sol du sous-sol de ma première maison à la même période. Top Bond a d'abord été distribuée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En août 2020, je l'ai placée dans le domaine public.

## Topstitch



Quand j'ai publié Topstitch le 23 juin 2005, je cherchais à retrouver l'essence de la broderie à la main dans un caractère numérique. L'idée était de créer quelque chose qui semble vraiment fait à la main, avec toutes les petites imperfections et le charme qui l'accompagnent. Le 25 juin 2021, j'ai fait un peu d'entretien sur Topstitch. J'ai supprimé des caractères obsolètes, ajusté les métriques verticales pour améliorer la compatibilité entre navigateurs et amélioré la fonction de fractions OpenType. J'ai aussi affiné les contours pour corriger de petits défauts qui pouvaient poser des problèmes dans certaines applications.

## Tork



J'ai publié Tork le 9 février 2000. Le dessin expérimentait des proportions contrastées en combinant de larges majuscules avec des formes minuscules plus étroites. Certains caractères avaient de petites terminaisons courbes, et le O majuscule était dessiné avec

une légère inclinaison que je reprenais dans d'autres capitales. Les minuscules étaient comprimées verticalement, ce qui soulignait la différence entre les deux casses.

La famille a été publiée en quatre styles : normal, italique, gras et gras italique. Le nom Tork a été choisi sans référence directe au dessin. Peu après la publication, Peter Tork de The Monkees m'a contacté pour demander une version Macintosh, un moment marquant compte tenu de ma connaissance du travail du groupe.

Tork a d'abord été distribuée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En août 2020, je l'ai placée dans le domaine public.

## Toxigenesis




J'ai publié Toxigenesis le 21 juin 2017. L'idée était de créer un caractère sans empattement large et utilitaire, à l'allure institutionnelle et volontairement fade, le genre de police qu'on pourrait voir sur des emballages pharmaceutiques ou des appareils électroniques anonymes. Ses formes étaient inspirées de la géométrie brillante de l'électronique grand public et du design automobile, avec une allure lisse et plastique.

La famille a été développée en cinq graisses avec des italiques pour servir aussi bien en titrage et en lettrage que dans le texte courant. Sa plus proche parente dans mon catalogue est Snasm, entièrement en capitales : Toxigenesis devait être une solution plus polyvalente. Le nom a été choisi pour son côté légèrement sinistre, une façon de souligner le mélange de ton scientifique et d'allure d'entreprise que je voulais.

Toxigenesis était commerciale dès le départ, mais j'ai rendu le style Bold disponible gratuitement. La famille n'a été adoptée dans aucun projet notable et n'a été ni révisée ni élargie depuis sa première publication.

## Transmute




J'ai publié Transmute le 25 juillet 2007, en puisant dans l'allure de lettrages techniques anciens. Je voulais retrouver l'esprit des premiers claviers d'ordinateur et des touches de machines à écrire, mais le réinterpréter dans une esthétique plus techno. Les lettres sont plutôt équarries, avec des particularités anguleuses qui suggèrent des instruments électromécaniques et scientifiques.

Le nom venait du dessin animé de la fin des années 1970 Battle of the Planets, une adaptation américaine de Gatchaman. Le lien tenait moins au style qu'aux connotations de changement et de machinerie du mot. Transmute était vendue commercialement dès le départ et n'a jamais été distribuée gratuitement. Je l'ai dessinée pour servir aussi bien en titrage et en lettrage que dans le texte courant, mais sa personnalité la destine davantage à des usages spécialisés qu'à la lecture prolongée.

Le 25 mai 2021, j'ai mis à jour la famille pour des raisons techniques. J'ai supprimé les caractères katakana, remplacé des glyphes obsolètes, corrigé des problèmes d'approche et ajouté des signes prime. J'ai aussi affiné les contours du style Bold pour résoudre de petits problèmes, mais la mise à jour n'a pas modifié l'apparence

générale. Transmute n'a été utilisée dans aucun projet notable, mais reste un mélange fonctionnel de références anciennes et de style numérique.

## Trapper John



J'ai publié Trapper John le 12 décembre 1997. C'était un caractère large et carré de style techno, influencé par le lettrage des appareils électroniques, des produits de consommation et des ordinateurs des années 1970. Le nom venait d'un personnage de la série télévisée M*A*S*H, même si le lien entre le nom et le dessin n'était pas particulièrement fort.

Trapper John a d'abord été distribuée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En novembre 2022, je l'ai placée dans le domaine public.

## Triac 71



J'ai publié Triac 71 le 14 décembre 1997. Elle était influencée par les lettrages monocasses aux formes plutôt équarries qu'on voyait souvent sur les pochettes d'albums de jazz des années 1960, mais ne se fondait sur aucune source précise. Mon but était de retrouver l'esprit de ce style plutôt que de reproduire un dessin particulier.

Le nom Triac venait d'un composant électronique couramment utilisé dans les variateurs de lumière, choisi pour sa sonorité rétrotechnique. Le nombre 71 a été ajouté pour suggérer un lien avec le début des années 1970, sans renvoyer à un événement précis. Le 20 juillet 2021, j'ai mis à jour le caractère en ajustant l'approche, en corrigeant les guillemets inversés et en supprimant des ligatures inutiles. Triac 71 a d'abord été distribuée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial, puis, en novembre 2022, je l'ai placée dans le domaine public.

## Troll Bait



J'ai publié Troll Bait le 14 décembre 1999. Le déclic venait en fait de quelqu'un nommé Pierciful. À la fin des années 1990, il développait un jeu fantastique appelé Graal Quest et m'a suggéré de créer un caractère de style médiéval pour cet univers. Nous avons brièvement discuté de l'idée, et le concept m'est resté en tête. Le nom Troll Bait venait d'un surnom de mon collègue, qui pratiquait le jeu de rôle grandeur nature. Il avait le bon mélange d'humour et de rudesse d'exploration de donjons, ce qui en faisait le titre parfait. J'ai dessiné la police dans Photoshop, en construisant des lettres en forme de boucliers avec des rivets, en ajoutant des ombres pour leur donner du relief, puis en vectorisant automatiquement le dessin. Plus de 25 ans après cette première conversation, Pierciful est maintenant (en 2026) en train de faire revivre Graal Quest. À l'origine, Troll Bait était distribuée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En août 2020, je l'ai placée dans le domaine public sous CC0.

## TRS-Million



J'ai publié TRS-Million le 18 avril 2011. Elle se fondait sur les chiffres aux gros pixels d'une horloge numérique, adaptés en un caractère modulaire à l'allure d'afficheur à LED segmenté. Pour ajouter de la variation, j'ai créé une « couche de scintillement » supplémentaire, où des pixels étaient allumés ou éteints au hasard. Les utilisateurs pouvaient superposer cette couche à la police de base pour créer différents effets visuels. J'ai aussi utilisé des ligatures OpenType pour faire alterner automatiquement les variantes.

Le nom TRS-Million était un jeu sur l'ordinateur TRS-80, portant la référence, avec humour, à une plus grande échelle. TRS-Million a d'abord été publiée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En août 2020, je l'ai placée dans le domaine public.

## Tussilago



J'ai publié Tussilago le 28 septembre 2008. Je voulais faire un caractère sans empattement large, qui fasse un clin d'œil aux modèles du milieu du XXe siècle sans en être une reprise directe. À l'époque, il y avait un regain d'intérêt pour les caractères sans empattement à chasse large, et je voulais apporter quelque chose de plus robuste et de moins géométrique, avec des détails qui le distinguent.

La famille comprend sept graisses avec des italiques, ainsi que des chiffres elzéviriens et des chiffres alignés. J'ai choisi le nom d'après le tussilage, surtout parce que j'aimais son aspect et sa sonorité plutôt que pour une signification symbolique. Tussilago était vendue commercialement dès le départ et n'a jamais été distribuée gratuitement. Elle était conçue pour le titrage et le lettrage et n'est apparue dans aucun projet notable.

Le 25 juin 2021, j'ai mis à jour la famille en supprimant des caractères désuets et obsolètes comme le L avec un point et le E avec une brève, en ajoutant des signes prime aux positions Unicode 2032 et 2033 et en améliorant la fonction de fractions OpenType pour qu'elle accepte de longs numérateurs et dénominateurs, comme ceux de 199/200, voire plus longs. J'ai aussi affiné les contours, en corrigeant des erreurs dans certaines courbes italiques qui auraient pu poser des problèmes de rendu, et corrigé un conflit de styles. Le 22 novembre 2024, la version 1.2 réorganisait les noms des graisses pour mieux correspondre aux normes actuelles des applications et améliorer le tri dans les menus et l'intégration web. Book devenait Light, Light devenait Extra-Light, Extra-Light devenait Thin et Ultra-Light était renommé Hairline.

## Typewriter Spool




J'ai publié Typewriter Spool le 14 janvier 2021, après des années à envisager un projet sérieux de police de machine à écrire. L'idée venait d'une vieille Underwood No. 5 des années 1920 qu'on m'avait donnée à la fin des années 1990. La machine était irréparable, mais

elle est devenue la base d'une vaste famille de polices qui cherchait à couvrir toute la gamme des textures de machines à écrire sous forme numérique.

Le résultat était une collection de 122 polices regroupées en quatre styles principaux : CLN (net), SFT (légèrement décalé), XRX (imitant des générations successives de fax ou de photocopies) et RUF (ruban usé et décalages importants). Chacun existait en plusieurs graisses et chasses, et, au lieu d'italiques, j'ai proposé des options de soulignement, puisque les vraies machines à écrire n'avaient jamais de styles italiques. La famille était développée aussi bien pour le titrage et le lettrage que pour le texte courant. Je l'ai appelée Typewriter Spool d'après les bobines de ruban, en veillant aussi à inclure le mot « typewriter » dans le nom pour sa visibilité dans les recherches.

Le développement de la famille demandait beaucoup de recherches, surtout pour trouver des exemples authentiques de textes grecs et cyrilliques tapés à la machine et de symboles inhabituels. J'ai réuni ces références dans un style cohérent et, pour accélérer la production, j'ai même utilisé une manette Super Nintendo pour parcourir des milliers de glyphes pendant les retouches manuelles. Typewriter Spool était commerciale dès le départ et n'a jamais été distribuée gratuitement. La première version de ce livre était composée en Typewriter Spool, mais j'ai ensuite choisi une police système pour réduire la taille du fichier.

Le 28 février 2024, j'ai fait une petite mise à jour d'entretien, en corrigeant l'absence de soulignement sur une variante du chiffre 7 dans le style Soft Extended ExtraBold Italic. En dehors de cela, la famille n'a pas été révisée et n'a été utilisée dans aucun projet notable.

## Typodermic




J'ai publié Typodermic le 28 mai 2000. Elle était dérivée de mon caractère antérieur Blue Highway, modifié par l'ajout d'épais empattements rectangulaires. Le résultat était un dessin massif, avec des formes de lettres marquées, destiné à produire une forte impression visuelle.

Le nom Typodermic a été choisi sur un coup de tête, mais je l'ai ensuite adopté comme nom de ma fonderie en 2001. Le premier logo de l'entreprise se fondait sur ce caractère. Typodermic a d'abord été distribuée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En avril 2024, je l'ai placée dans le domaine public.

## Uchiyama




J'ai publié Uchiyama le 27 février 2008. Le dessin venait d'un carnet d'allumettes que j'avais pris à Tokyo, avec un lettrage manuel brut. J'ai agrandi les lettres, les ai redessinées avec des marqueurs Sharpie, numérisées et vectorisées automatiquement. Pour retrouver l'allure irrégulière de la source, j'ai créé plusieurs variantes de chaque lettre afin que les caractères répétés n'aient pas un aspect mécanique.

J'ai appelé le caractère Uchiyama d'après le nom de famille de ma femme, ce qui lui donnait un lien personnel. Dès le départ, il était uniquement disponible comme police gratuite autorisant l'usage commercial : je ne l'ai jamais vendu. Il était strictement conçu pour le titrage et le lettrage et n'a été utilisé dans aucun projet notable.

Le 1er mai 2024, j'ai placé Uchiyama dans le domaine public. Cette publication ne comprenait aucune mise à jour technique : il s'agissait simplement d'un changement de licence. Le caractère reste tel qu'il a été dessiné à l'origine, avec la rudesse héritée de ses origines dans les marqueurs Sharpie et le carnet d'allumettes.

## Ugocranis




J'ai publié Ugocranis le 14 avril 2011 comme un caractère entièrement en capitales pour le titrage et le lettrage. C'était ma façon d'interpréter le brutalisme sous une forme typographique. Plutôt que de prendre un bâtiment précis comme référence, j'ai abstrait les qualités que j'associais à ce style : une géométrie austère, des formes sans compromis et une impression de poids. Le résultat était un dessin compact et anguleux, construit autour de lettres octogonales.

Le nom Ugocranis n'avait pas de signification précise : je l'ai choisi parce qu'il sonnait lourd et sombre, ce qui convenait au ton que je voulais. Elle était commerciale dès le départ et n'a jamais été proposée gratuitement. Ugocranis a toujours été destinée au titrage et au lettrage et n'a été associée à aucun projet notable.

Le 18 juin 2021, j'ai publié une mise à jour technique. Des caractères obsolètes ont été supprimés, les guillemets inversés corrigés et la fonction de fractions OpenType améliorée pour prendre en charge des numérateurs et des dénominateurs plus longs. Ces changements ne modifiaient pas l'allure du caractère, mais le mettaient en conformité avec les normes actuelles.

## Ulian




J'ai publié Ulian le 14 août 2002. Le dessin a commencé comme une simple expérience pendant des vacances à Vancouver : je me demandais ce qui se passerait si je prenais un caractère à empattements et lui coupais les côtés pour que les lettres s'emboîtent plus étroitement. Le résultat mêlait une influence gothique à des lettres contemporaines, avec des bords verticaux plats et des empattements courbes donnant un mélange d'acuité et de fluidité.

Le nom Ulian venait de sa ressemblance avec le mot « alien ». Il n'avait pas d'autre sens que de suggérer quelque chose d'inconnu, ce qui convenait à la personnalité étrange du caractère. Ulian était vendue commercialement dès le départ et n'a jamais été publiée gratuitement. Elle était conçue pour le titrage et le lettrage et n'est apparue dans aucun projet notable.

Le 18 juin 2021, j'ai mis à jour Ulian avec des corrections techniques. Des caractères obsolètes ont été supprimés, la largeur des points de suspension réduite et les métriques verticales diminuées de six pour cent pour améliorer la compatibilité dans les environnements web. J'ai aussi abaissé les points d'interrogation et d'exclamation inversés

et corrigé des problèmes de courbes dans les contours. Ces ajustements amélioraient la fiabilité sans modifier le dessin lui-même.

## Ultraproxi




J'ai publié Ultraproxi le 29 janvier 2017. Le dessin reprenait des idées que j'avais explorées dans Linefeed et PRINTF, toutes deux fondées sur les imprimantes à grande vitesse du milieu du XXe siècle. Pour Ultraproxi, je voulais retrouver la même allure technique, mais m'éloigner d'une chasse strictement fixe. Je l'ai dessinée pour que l'espacement donne l'impression d'une chasse fixe sans en être vraiment une, avec la précision du lettrage des imprimantes à chaîne, mais un rythme plus naturel.

La famille comprend six graisses avec des italiques, ce qui lui permet de servir aussi bien en titrage et en lettrage que dans le texte courant. Le nom Ultraproxi a été choisi parce qu'il suggérait un ton d'entreprise et de technologie : j'aimais sa combinaison d'« ultra » avec « proximity » ou « proxy ». Elle était commerciale dès le départ et n'a jamais été distribuée gratuitement.

Ultraproxi n'a pas été révisée depuis sa première publication et n'est apparue dans aucun projet notable. Elle reste dans mon catalogue comme une expérience pour équilibrer l'allure mécanique de la chasse fixe avec la souplesse d'un espacement proportionnel.

## Union City Blue



J'ai publié Union City Blue le 20 mai 1999. Le nom venait d'une chanson du groupe Blondie, mais le caractère lui-même n'avait pas de lien avec le groupe. C'était l'un des différents caractères larges de style techno que j'ai produits à la fin des années 1990, reflétant les tendances de l'esthétique numérique de cette période.

Union City Blue a d'abord été distribuée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En novembre 2022, je l'ai placée dans le domaine public.

## Unispace



J'ai publié Unispace le 2 février 2000. Le dessin se fondait sur mon caractère antérieur Zrnic, lui-même inspiré de l'ancien logo PlayStation. Avec Unispace, je voulais appliquer ce style techno à une structure à chasse fixe, lui donnant une construction carrée adoucie par des bords arrondis. Le but était de faire un caractère qui possède les qualités fonctionnelles d'une police de texte tout en affichant une personnalité technologique.

Dès le départ, la famille comprenait les styles Regular, Italic, Bold et Bold-Italic. Je l'ai appelée Unispace pour souligner ses racines dans la chasse fixe tout en annonçant une approche géométrique plus

unifiée. Elle était surtout destinée au texte courant plutôt qu'au titrage et au lettrage, mais son allure industrielle lui donnait une présence distincte dans les deux cas.

Unispace a d'abord été publiée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. Le 15 avril 2024, je l'ai placée dans le domaine public. Ce changement concernait strictement la licence : le dessin lui-même n'a jamais été mis à jour. Le caractère n'a été utilisé dans aucun projet notable, mais reste l'une de mes premières tentatives pour réunir les qualités fonctionnelles de la chasse fixe et l'esthétique techno.

## Univox



J'ai publié Univox le 24 juin 1996. Le nom venait d'une ancienne pédale de distorsion pour guitare. Le caractère a commencé comme une expérience d'allongement de lettres de style techno, donnant un dessin extrêmement étiré. J'ai ensuite créé une version révisée avec des largeurs de fûts plus uniformes, ce qui atténuait les proportions extrêmes tout en gardant sa personnalité distincte.

Univox a d'abord été publiée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En novembre 2022, je l'ai placée dans le domaine public.

## Uniwars




J'ai publié Uniwars le 11 février 2009, après plusieurs années passées au Japon. Le dessin était influencé par la persistance de logos à l'esthétique techno-industrielle des années 1970 et 1980 que je voyais souvent dans mon quartier, certains dessinés professionnellement, d'autres avec une allure plus improvisée. Alors que le style avait disparu ailleurs à la fin des années 1980, il restait visible au Japon jusque dans les années 2000, surtout dans les emblèmes automobiles. L'ancien logo Namco, que je gardais sur un bandeau de borne Pac-Man dans mon atelier, était une référence essentielle.

Uniwars est une famille de titrage et de lettrage de huit graisses avec des obliques. Ses formes larges et étendues et sa construction orthogonale reflètent l'esthétique industrielle et technologique que je voulais retrouver. Le nom vient d'UniWar-S, un jeu de tir d'arcade de 1980 par Irem, choisi pour son lien avec les jeux rétro autant que pour sa sonorité. Elle était vendue commercialement dès le départ et n'a jamais été gratuite.

Le 25 juin 2021, j'ai mis à jour la famille avec des améliorations techniques : des contours affinés, des fonctions OpenType améliorées et des variantes de caractères ajoutées. La mise à jour ne modifiait pas son apparence générale. Plus tard, le 22 novembre 2024, la version 1.2 réglait des problèmes de tri dans les menus de polices et d'intégration web en modernisant les tables de noms et en renommant Ultra-Light en Thin pour plus de cohérence. Uniwars n'a été utilisée dans aucun projet notable, mais reste dans mon catalogue comme le reflet d'un style industriel précis qui a persisté au Japon plus longtemps qu'ailleurs.

## Unsteady Oversteer



J'ai publié Unsteady Oversteer le 14 juin 1998. Le dessin était influencé par le TRS-80 Color Computer, qui affichait les minuscules sous forme de capitales en vidéo inverse à cause de l'espace limité en ROM. J'ai adapté ce concept en un caractère minimaliste de style techno, en donnant aux formes minuscules un traitement en négatif. Le reste du dessin suivait un style géométrique et industriel.

Unsteady Oversteer a d'abord été distribuée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En avril 2024, je l'ai placée dans le domaine public.

## Ur Ur Ma



J'ai publié Ur Ur Ma le 6 octobre 1997. C'était une variation sur l'un de mes dessins techno, avec une inclinaison vers la gauche et un effet de plume sur les traits. Le résultat était un caractère relativement mineur dans mon catalogue, et je ne le considère pas comme l'un de mes travaux les plus réussis.

Le nom venait d'un dialogue extraterrestre improvisé par un créateur avec qui je travaillais sur le jeu vidéo Dark Colony. La formule « Ur Ur Ma » était mémorable et inhabituelle, et je l'ai utilisée comme titre.

Ur Ur Ma a d'abord été distribuée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En août 2020, je l'ai placée dans le domaine public.

## Urkelian



J'ai publié Urkelian le 14 juin 1998. C'était une tentative pour réunir le style Art déco et les méthodes de construction modulaire que j'avais utilisées dans mes caractères techno. Le caractère s'appelait d'abord « Urkelian Television Dynasty », mais j'ai ensuite raccourci le titre en Urkelian. Il se trouve que je l'ai terminé le soir du dernier épisode de Family Matters, mais la série elle-même n'était pas une influence directe.

Urkelian n'était pas l'un de mes caractères les plus largement utilisés, mais je le considère comme un travail plus réussi que certains de mes autres dessins du début. Je l'ai d'abord distribué sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial, puis, en novembre 2022, je l'ai placé dans le domaine public.

## Usurp



J'ai publié Usurp le 11 février 2008 comme une expérience de méthode. Au lieu de dessiner les lettres au stylo ou au crayon, je les découpais dans du papier avec des ciseaux et les disposais sur un plan de travail pour voir comment elles fonctionnaient ensemble

dans les mots. Pendant plusieurs jours, j'ai écarté les formes peu convaincantes pour les remplacer par de meilleures, faisant progressivement évoluer le dessin. Une fois satisfait, j'ai placé les lettres sur du papier noir, les ai numérisées et vectorisées automatiquement. J'ai ensuite affiné les contours dans un logiciel de création de polices tout en gardant leur allure irrégulière et faite à la main.

Le dessin issu de ce processus était un caractère psychédélique de titrage et de lettrage, avec d'épais empattements rectangulaires et des formes exagérées. Il était strictement destiné au titrage et au lettrage et n'a jamais été publié gratuitement. Le nom Usurp a été choisi en partie pour sa sonorité et en partie pour souligner le dessin du U et du S, qui se distinguaient dans l'ensemble.

Le 25 mai 2021, j'ai publié une mise à jour technique. J'ai corrigé une incohérence entre les caractères espace et espace insécable, supprimé des glyphes obsolètes et corrigé les données de classification Panose. Aucune modification visuelle n'a été faite. Usurp n'a été adoptée dans aucun projet notable, mais reste la trace d'une approche manuelle de la création de caractères, différente de ma méthode numérique habituelle.

## Vactic




J'ai publié Vactic le 12 octobre 2007 après une commande de Roxio pour un projet appelé BackOnTrack. Le dessin se fondait sur le lettrage des premiers ordinateurs centraux, surtout le logo Univac,

qui avait une esthétique pixellisée distincte. J'ai créé une famille numérique avec les styles Regular, Italic, Bold et Bold-Italic, tous strictement destinés au titrage et au lettrage.

Le nom Vactic combinait « Univac » et « tactic », pour suggérer à la fois l'origine du style et un côté technologique. Elle était commerciale dès le départ et n'a jamais été distribuée gratuitement. En dehors du projet Roxio, elle n'a pas connu d'usage notable.

Le 18 juin 2021, j'ai publié une mise à jour technique. J'ai supprimé des caractères obsolètes, corrigé les guillemets inversés et ajusté les métriques verticales pour améliorer la compatibilité. Aucune modification de l'apparence n'a été faite. Vactic reste dans mon catalogue comme un caractère de titrage et de lettrage ancré dans le langage visuel de l'informatique du milieu du XXe siècle.

## Vademecum




J'ai publié Vademecum le 16 avril 2001. Elle a commencé comme un dessin octogonal gras et massif, auquel j'ai ajouté des triangles noirs et blancs pour suggérer une linogravure, un style souvent vu dans les images clipart des années 1990. Le résultat était un caractère de titrage et de lettrage aux formes aiguës et anguleuses, avec un effet de texture évoquant des surfaces cassées ou éclatées.

Le nom Vademecum a été choisi sans lien direct avec le dessin. Vademecum a d'abord été distribuée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En avril 2024, je l'ai placée dans le domaine public.

## Vahika




J'ai publié Vahika le 11 septembre 2000. C'était mon premier caractère créé avec FontLab, que je commençais à explorer après avoir gagné une copie du logiciel dans un concours. Contrairement à Fontographer, FontLab me permettait de travailler avec des courbes quadratiques TrueType plutôt qu'avec des courbes de Bézier cubiques PostScript. Vahika était le résultat de mes premières expériences avec ce format.

J'ai documenté ma méthode dans un tutoriel sur les courbes TrueType, publié ensuite dans le livre Learn FontLab Fast de Leslie Cabarga. Le caractère lui-même n'avait pas été développé pour un usage précis, mais servait à montrer les nouveaux outils que j'apprenais à utiliser à l'époque.

Vahika a d'abord été publiée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En novembre 2022, je l'ai placée dans le domaine public.

## Valve




J'ai publié Valve le 30 mars 2022. C'était une expérience pour pousser des formes superelliptiques vers une esthétique de haute technologie. Les lettres étaient construites autour de contours doux et équarris, avec des terminaisons de traits émoussées, leur donnant

une allure mécanique, mais fluide. Je voulais qu'elle évoque un système contrôlé : de la machinerie ou une régulation de flux transposées en caractères.

Le nom Valve venait directement de cette idée de machinerie et de contrôle des flux. Elle était commerciale dès le départ et n'a jamais été distribuée gratuitement. Je l'ai dessinée pour servir aussi bien en titrage et en lettrage que dans le texte courant, mais sa personnalité se prête plus naturellement à un usage en grand format.

Valve n'a pas été mise à jour depuis sa publication et n'a été utilisée dans aucun projet notable. Elle reste telle qu'elle a été dessinée à l'origine, une expérience géométrique qui équilibre la construction superelliptique et un ton technologique.

## Vanchrome




J'ai publié Vanchrome le 23 mai 2017. Le dessin était construit comme un système chromatique entièrement en capitales, inspiré de Compacta et mêlé aux lettrages chromés à l'aérographe que je me souvenais avoir vus sur des vans et des affiches dans les années 1970 et 1980. Mon but était de recréer cet effet métallique en couches superposées dans une famille numérique tout en gardant une géométrie précise.

Le système comprend dix couches. La couche Back est prévue pour être suivie de la couche Front, tandis que les autres peuvent être combinées dans n'importe quel ordre. Une couche Sparkle facultative peut être ajoutée en dernier pour simuler des reflets lumineux. Obtenir l'effet de bordure en relief demandait des règles

strictes : les espaces intérieurs, comme la contreforme d'un O ou l'espace entre les montants d'un H, étaient dessinés pour mesurer exactement deux fois la largeur de la bordure.

Vanchrome était un caractère de titrage et de lettrage dès le départ, sans jamais être destinée au texte courant. Elle a été publiée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial, et est restée inchangée jusqu'en avril 2024, quand je l'ai placée dans le domaine public. Le dessin n'est apparu dans aucun projet notable, mais reste l'une de mes expériences les plus complexes de construction de caractères chromatiques.

## Vanilla Whale




J'ai publié Vanilla Whale le 3 février 2002. C'était un caractère égyptien entièrement en capitales, aux proportions étroites, avec des petites capitales placées aux positions des minuscules. Certaines formes à barre, comme le A et le H, lui donnaient une allure singulière. Je l'ai dessinée pour le titrage et le lettrage, et elle était gratuite pour l'usage commercial dès le départ.

Le nom Vanilla Whale renvoyait vaguement aux bélugas, mais n'était pas censé avoir de lien avec le dessin lui-même. Dans les années 2000, Vanilla Whale est apparue sur une pochette d'album populaire, mais je ne me souviens plus de quel album. Elle n'a pas été associée à d'autres projets notables.

Le 19 février 2022, j'ai publié une mise à jour qui corrigeait des problèmes de crénage, ajustait les métriques, ajoutait des variantes de glyphes et affinait les symboles. Elle ne modifiait pas sensiblement le dessin, mais le rendait plus fiable à l'usage. Le 15 avril 2024, j'ai placé Vanilla Whale dans le domaine public.

## V-Dub



J'ai publié V-Dub le 10 décembre 1997. Le dessin était influencé par Microgramma, surtout ses formes superelliptiques, que j'ai adaptées dans un style plus austère et moins conventionnel. Je voulais que le caractère garde la personnalité de Microgramma tout en introduisant une allure plus inhabituelle et rigide.

Le nom ne faisait pas référence à Volkswagen. Il venait de la chanson « Dub » du groupe Pylon, que j'écoutais souvent à l'époque. J'avais aussi remarqué qu'il y avait peu de caractères dont le nom commençait par V dans les catalogues, et le nom semblait répondre aux deux besoins.

V-Dub a d'abord été publiée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En avril 2024, je l'ai placée dans le domaine public.

## Vectipede

ABCDEFabcdef1234

J’ai publié Vectipede le 3 août 2010. L’idée était de construire un caractère égyptien sur une structure superelliptique, donnant aux lettres des proportions plutôt équarries avec des coins adoucis. Le dessin devait servir aussi bien en titrage et en lettrage que dans le texte courant, mais sa construction géométrique le rend plus distinctif en grand corps.

Vectipede était commerciale dès le départ et n’a jamais été distribuée gratuitement. Le nom venait d’un obscur jeu vidéo des années 1980 appelé Vectipede : j’aimais sa sonorité technique et légèrement agressive, même si le lien était vague. La famille comprenait des graisses avec des styles droits et italiques.

Le 25 juin 2021, j’ai publié une mise à jour technique. Des caractères obsolètes ont été supprimés, les guillemets inversés corrigés et la fonction de fractions OpenType améliorée pour prendre en charge des numérateurs et des dénominateurs plus longs. J’ai aussi ajusté les métriques verticales et affiné certains contours, mais l’apparence générale du caractère restait inchangée. Plus tard, le 22 novembre 2024, j’ai réorganisé les noms des graisses pour mieux correspondre aux normes actuelles des applications et améliorer le tri dans les menus et l’intégration web. Cette mise à jour demandait des changements dans les tables de noms internes, si bien que les utilisateurs devaient parfois sélectionner de nouveau les polices dans leurs documents après avoir installé la nouvelle version.

## Vectroid



J'ai publié Vectroid le 19 juin 2000 comme un dérivé de mon caractère antérieur Forgotten Futurist. J'ai modifié l'original en introduisant des interruptions dans les traits, en épaississant certaines lignes, en amincissant d'autres et en appliquant un effet de graisse arrondie. Le résultat était un caractère géométrique de titrage et de lettrage, plus épais et plus expérimental que sa source.

Dès le départ, Vectroid était disponible sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. Elle était strictement conçue pour le titrage et le lettrage et n'est apparue dans aucun projet notable.

Le 1er novembre 2022, j'ai placé Vectroid dans le domaine public. Cette publication était uniquement un changement de licence : le dessin lui-même n'a pas été mis à jour depuis sa première publication.

## Velvenda



J'ai publié Velvenda le 23 juin 2000. Le dessin était inspiré des lettrages gras des pochettes d'albums de jazz des années 1960, où des formes épaisses et expérimentales reflétaient l'énergie de la musique. J'ai construit Velvenda comme un caractère monocasse, aux proportions denses et étroites, avec des lettres qui suggéraient

des empattements sans suivre leur construction traditionnelle. Des variantes étaient incluses dès le départ et sont restées dans les versions ultérieures.

Velvenda était strictement créée pour le titrage et le lettrage. Dès sa publication, elle était proposée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial, puis a été mise à jour le 3 décembre 2008 pour étendre la couverture linguistique au latin étendu. Le 15 avril 2024, je l'ai placée dans le domaine public. Le dessin n'a été utilisé dans aucun projet notable, mais reste dans mon catalogue comme la trace de cette première exploration du lettrage monocasse épais.

## Venacti




J'ai publié Venacti le 7 novembre 2005. C'était une commande de la BBC, qui demandait un caractère mêlant la personnalité industrielle des logos des années 1970 à un côté futuriste, tout en restant accessible aux enfants. Ils fournissaient des exemples allant de Digital Sans à mon propre Forgotten Futurist, mais aucun ne correspondait à ce qu'ils voulaient : j'ai donc construit quelque chose de nouveau. Venacti utilisait des lettres carrées aux coins adoucis pour équilibrer précision technologique et accessibilité.

Venacti était commerciale dès le départ et n'a jamais été distribuée gratuitement. Je la destinais aussi bien au titrage et au lettrage qu'au texte courant. Le nom était une construction inventée, assemblée lettre par lettre, choisie pour sa sonorité abstraite et moderne plutôt que pour une référence extérieure.

Le 4 décembre 2009, j'ai étendu sa couverture linguistique au latin étendu. Plus tard, le 4 juin 2021, j'ai mis à jour la famille avec des corrections techniques : les guillemets inversés ont été remplacés par des formes correctes, des signes prime ont été ajoutés et des caractères obsolètes supprimés. Cette mise à jour comprenait aussi un nettoyage général du jeu de caractères. Aucune modification visuelle du dessin n'a été faite. Venacti n'est apparue dans aucun projet notable en dehors de sa commande initiale pour la BBC.

## Venus Rising




J'ai publié Venus Rising le 12 décembre 1997 comme un caractère large et carré de style techno. La première version était un seul style entièrement en capitales, disponible sous une licence gratuite autorisant l'usage commercial. Le nom venait de la série télévisée WKRP in Cincinnati : le personnage connu ensuite comme Venus Flytrap était d'abord présenté sous le nom de Venus Rising, et j'aimais sa sonorité.

Le 3 décembre 2008, j'ai élargi le jeu de caractères au latin étendu et au cyrillique. En 2017, j'ai agrandi la famille avec des graisses et des styles supplémentaires, mais seul le Regular d'origine restait gratuit : les ajouts étaient commerciaux. Venus Rising a toujours été strictement conçue pour le titrage et le lettrage et n'est apparue dans aucun projet notable.

Le 22 novembre 2024, la famille atteignait la version 5.100. Cette mise à jour modernisait les tables de noms pour améliorer la compatibilité, corrigeait un chevauchement de la barre oblique dans le caractère Ø des styles Heavy et Heavy Italic et renommait Ultra-Light en Thin pour plus de clarté et de cohérence.

## Veriox




J'ai publié Veriox le 26 avril 2010. C'était un caractère sans empattement compact, dessiné dans le genre général des caractères techniques sans empattement, en s'inspirant vaguement du modèle DIN, mais avec davantage d'irrégularités. Certaines lettres avaient des particularités qui les rendaient moins standardisées que DIN : je voulais une allure fonctionnelle, mais pas trop rigide.

Veriox a toujours été commerciale et n'a jamais été gratuite. Je la destinais aussi bien au titrage et au lettrage qu'au texte courant, mais sa construction penchait davantage vers le texte. Elle n'est apparue dans aucun projet notable.

Le 10 juin 2021, j'ai mis à jour la famille avec des corrections techniques. Les guillemets inversés ont été corrigés, des signes prime ajoutés, des caractères obsolètes supprimés et les métriques verticales ajustées. Plus tard, le 22 novembre 2024, j'ai publié la version 1.2, qui modernisait les tables de noms pour améliorer la compatibilité et ajoutait le signe de paragraphe à la position Unicode 00A7. Le dessin lui-même n'a pas changé depuis la première publication.

## Vexler Slip




J'ai publié Vexler Slip le 23 août 2014. Le dessin était inspiré du lettrage de l'emballage de Panapp, une friandise glacée japonaise : ce lettrage avait un style décoratif d'influence française. J'ai développé cette influence en un caractère monocasse de titrage et de lettrage, aux formes courbes et ornementales.

Le nom venait de l'expression « vexler slip », que j'avais entendue pour la première fois dans un épisode de l'émission MTV Sifl & Ollie. Je l'avais notée pour de futurs noms de polices et l'ai utilisée pour ce projet. Vexler Slip était d'abord disponible sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En avril 2024, je l'ai placée dans le domaine public.

## Vibrocentric




J'ai publié Vibrocentric le 25 mars 1998. Le dessin était influencé par le logo Dodge des années 1960, que j'ai adapté en un caractère à empattements aux terminaisons évasées. Le nom Vibrocentric venait d'un mot trouvé dans des publications professionnelles de l'automobile, qui convenait au style du milieu du XXe siècle que je visais.

La première publication comprenait quatre styles : normal, gras, italique et gras italique. Avec le recul, je considère Vibrocentric comme l'un de mes dessins les plus réussis de cette période, mais il

gagnerait à être encore affiné. Vibrocentric était d'abord disponible sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En novembre 2022, je l'ai placée dans le domaine public.

## Vigo




J'ai publié Vigo le 4 mai 2005. Le dessin était dérivé de mon caractère antérieur Bullpen, mais j'ai adouci les coins et ajouté davantage de courbes pour lui donner une personnalité italienne. L'idée était de garder l'allure sportive des lettres massives de Bullpen, tout en la tempérant avec quelque chose de plus lisse et de plus ornemental.

Vigo a toujours été commerciale et n'a jamais été distribuée gratuitement. Je l'ai dessinée strictement pour le titrage et le lettrage, et elle n'est apparue dans aucun projet notable.

Le 18 juin 2021, j'ai mis à jour le caractère avec des corrections techniques. Cette mise à jour réduisait les points de suspension à une largeur standard, ajoutait des variantes stylistiques, modernisait la fonction de fractions et nettoyait le jeu de caractères. Aucune modification visuelle n'a été faite en dehors de ces ajustements techniques.

## Vinque




J’ai publié Vinque le 12 décembre 1999. C’était mon premier caractère de commande, créé pour une société de jeux vidéo qui voulait une allure médiévale, mais pas trop élaborée pour que les joueurs puissent la lire. J’ai combiné des éléments du mouvement Arts and Crafts avec une influence gothique pour trouver cet équilibre. Le jeu a finalement été publié avec Vinque, mais je ne me souviens pas de son titre.

Vinque a d’abord été publiée dans un seul style, Vinque Regular, qui a toujours été disponible comme police gratuite autorisant l’usage commercial. Le 3 décembre 2008, j’ai publié une nouvelle version qui étendait la couverture linguistique au latin étendu, ajoutait le crénage par classes et corrigeait l’approche et le crénage. Puis, le 20 février 2019, j’ai reconstruit Vinque comme une famille plus vaste, avec des graisses supplémentaires, des italiques, des chiffres elzéviriens et une couverture de caractères plus étendue. À ce stade, Vinque Regular restait gratuite, tandis que les nouveaux styles étaient vendus commercialement.

La famille était conçue aussi bien pour le titrage et le lettrage que pour le texte courant. Au fil des ans, elle est apparue dans plusieurs jeux, dont Overlord: Raising Hell (PlayStation 3, 2008), Escape Goat (2012), Escape Goat 2 (2014) et Arzette: The Jewel of Faramore (Switch, 2024). Le 22 novembre 2024, j’ai publié la version 2.100, qui réorganisait les noms des graisses pour mieux correspondre aux applications actuelles. Book était renommé Regular, Regular devenait Medium, Light devenait Extra-Light, Extra-Light devenait Thin et Ultra-Light était renommé Hairline.

## Vinque Antique




J'ai publié Vinque Antique le 15 janvier 2020 comme complément de Vinque. Alors que Vinque avait une finition nette, Vinque Antique était dessinée pour paraître usée, avec des contours adoucis et irréguliers. Pour renforcer l'effet, j'ai ajouté des variantes aléatoires pour de nombreuses lettres, mises en œuvre par les variantes contextuelles OpenType, afin que les caractères répétés varient d'apparence.

La famille était commerciale dès le départ et n'a jamais été gratuite. Je l'ai dessinée aussi bien pour le titrage et le lettrage que pour le texte courant, mais son aspect usé la rend plus naturelle en grand corps. Vinque Antique n'est apparue dans aucun projet notable.

Le 6 septembre 2024, j'ai mis à jour la famille en version 1.1. Cette publication corrigeait un bogue de saut de ligne qui affectait certaines applications et modernisait les noms des styles pour les aligner sur les normes actuelles des logiciels. Aucune autre modification technique n'a été faite.

## Vipnagorgialla

ABCDEFabcd

J'ai publié Vipnagorgialla le 4 mars 1999. Le dessin venait de mon caractère Hemi Head, avec des influences de lettrages automobiles de la fin des années 1960, comme les logos Dodge et Plymouth. Je l'ai construite comme une famille large de titrage et de lettrage, avec une personnalité industrielle et rétrofuturiste.

La première publication comprenait quatre styles — Regular, Italic, Bold et Bold-Italic — tous gratuits pour l'usage commercial. En 2012, j'ai mis à jour la famille avec une couverture Latin-1 étendue, une approche et un crénage retravaillés, du crénage par classes ajouté et des fractions OpenType introduites. Dans les années 2010, j'ai aussi agrandi la famille à cinq graisses avec des obliques : ces nouveaux ajouts étaient vendus commercialement.

Vipnagorgialla était strictement conçue pour le titrage et le lettrage. Elle est apparue dans des projets comme Sonic Adventure 2 sur Sega Dreamcast et Godzilla Unleashed: Double Smash sur Nintendo DS en 2007. Le 22 novembre 2024, j'ai fait d'autres ajustements techniques, en modernisant les tables de noms pour la compatibilité et en corrigeant un problème de chevauchement dans le caractère cyrillique Б.

## Voivode



J'ai publié Voivode le 22 avril 2010. C'était un caractère géométrique de titrage et de lettrage, avec des formes de terminaisons inhabituelles qui ressemblaient à des queues de poisson, lui donnant un rythme irrégulier et ornemental. Je l'ai construit strictement pour le titrage et le lettrage, et il n'a jamais été distribué gratuitement.

Le nom Voivode a été choisi parce que je voulais mettre en valeur les formes distinctives du V majuscule et du v minuscule : choisir un mot qui comprenait les deux m'en donnait l'occasion. Le caractère n'est apparu dans aucun projet notable.

Le 25 juin 2021, j'ai publié une mise à jour qui supprimait des caractères obsolètes et corrigeait la largeur des points de suspension pour les mettre en conformité avec les normes actuelles. Aucune autre modification n'a été faite depuis la première publication.

## Waker



J'ai publié Waker le 26 mars 1998. Le nom d'origine était « Wake and Bake », une référence humoristique vite abandonnée après qu'un distributeur a exprimé des réserves en essayant de vendre un ensemble de logiciels OEM. Les caractères avaient au-dessus d'eux des lignes de style dessin animé, que je dessinais directement dans Fontographer avec une tablette : l'effet devait suggérer des vapeurs qui montent. Le dessin n'était proposé que dans un seul style. Dès le

départ, je le proposais sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. Je n'ai rien changé à cet arrangement jusqu'en août 2020, quand j'ai placé le caractère dans le domaine public. Il n'a jamais connu d'usage notable, mais j'ai gardé Waker disponible sous son nouveau nom comme une expérience légère de cette période de mon travail.

## Walken




J'ai publié Walken le 21 mai 2009. L'idée venait du logo d'un festival de rock japonais, qui mêlait des lettres pochoirs et non pochoirs dans le même mot. Je l'ai construit comme un caractère égyptien avec une incohérence similaire : certaines lettres présentent des interruptions de pochoir, tandis que d'autres restent pleines. L'irrégularité est renforcée par une fonction OpenType qui fait varier les ligatures de digrammes et de trigrammes courants, rendant l'alternance imprévisible. Dès le départ, j'ai proposé trois styles — Clean, Crisp et Hard — avec une texture et une rudesse croissantes. Walken n'a jamais été proposée comme police gratuite. Le 4 juin 2021, je l'ai révisée avec de petites corrections et des améliorations générales, en gardant la famille intacte, mais plus fiable techniquement.

## Walnut




J'ai publié Walnut le 26 février 2007. L'idée venait de tags à la bombe que j'avais vus à Vancouver, rapides et bruts plutôt que des fresques élaborées. J'ai esquissé sur place ce que je voyais, puis redessiné les lettres de façon plus serrée pour pouvoir ensuite les flouter. Dans Fontographer, j'ai construit des contours vectoriels durs, avec des bords dentelés et aucune courbe. J'ai exporté ces vecteurs vers Photoshop, les ai entièrement convertis en pixels et gardé les vecteurs d'origine en arrière-plan comme guides d'échelle. Avec une tablette, j'ai appliqué des effets de bombe, d'aérographe et de grain photographique pour produire les lettres finales. Walnut a été publiée dans un seul style et n'a jamais été gratuite. Le 25 juin 2021, je l'ai mise à jour en nettoyant des formes anciennes et en ajustant quelques courbes. Elle n'a jamais connu d'usage notable, mais reflète une période où j'expérimentais des procédés numériques pour simuler les textures du graffiti.

## Walshes




J'ai publié Walshes le 26 juin 1999. Le dessin était vaguement inspiré du logo des Minnesota Timberwolves, mais je ne comprenais pas complètement le contexte de l'équipe ou de son sport à l'époque. Le caractère a été créé rapidement pour rendre service, et, avec le recul, son exécution était faible par rapport à mes meilleurs travaux.

Le nom venait de la famille Walsh de la série télévisée Beverly Hills, 90210, qui était originaire de Minneapolis. En août 2020, j'ai placé Walshes dans le domaine public.

## Warmer




J'ai publié Warmer le 11 mai 2010. L'idée venait de vieux disques japonais de rock and roll des années 1950 ou du début des années 1960, qui utilisaient un lettrage à l'allure de papier découpé. J'ai dessiné des lettres déco compactes, sans contreformes, avec une texture écossaise appliquée directement aux formes. Pour aligner correctement la texture, j'ai créé deux polices complémentaires destinées à être superposées, qui produisaient l'effet tissé une fois combinées. Warmer n'a jamais été gratuite et n'a jamais été disponible autrement que commercialement. En 2021, je l'ai révisée en nettoyant certains contours d'origine et en ajustant des détails techniques pour qu'elle fonctionne plus sûrement entre plateformes. Elle n'a pas connu d'usage notable, mais témoigne de mon intérêt pour les surfaces évoquant les textiles à cette période.

## Warugaki




J'ai publié Warugaki le 8 juin 2010. Le nom signifie « sale gosse » en japonais, ce qui convenait à l'allure brute et indisciplinée que je visais. J'ai créé les glyphes entièrement dans Photoshop, en découpant l'espace négatif autour de chaque lettre avec une tablette.

Cette méthode laissait apparaître la couleur du fond, produisant un effet de pochoir qui rappelait les affiches japonaises du milieu du XXe siècle. Tous les glyphes de la police étaient faits de cette façon, ce qui lui donnait une texture manuelle cohérente. Warugaki a été publiée comme police payante. Le 8 juillet 2018, je l'ai mise à jour pour ajouter la prise en charge du cyrillique et des symboles monétaires modernes. Elle n'a pas été largement utilisée, mais reflète mon exploration des techniques de construction par l'espace négatif dans la création de caractères.

## Wavetable




J'ai publié Wavetable le 6 juillet 2021. Le dessin a commencé avec un E aux formes extérieures équarries et aux contreformes arrondies, qui donnait le ton au reste de l'alphabet. J'étais plongé à l'époque dans des émulations logicielles de synthétiseurs à tables d'ondes Ensoniq des années 1990, et cette influence s'est retrouvée dans le nom. La police est monocasse, mais pas au sens habituel : elle mêle ascendantes et descendantes plutôt que de tout aligner sur une seule hauteur de casse. Un détail inhabituel est le R, qui se courbe vers une forme de K. Wavetable a été publiée comme police payante, disponible dans un seul style, et n'a pas été mise à jour depuis. Elle n'a été utilisée dans aucun projet notable, mais reflète mon intérêt pour des stratégies de dessin de lettres atypiques associées à des références musicales.

## Webster World



J’ai publié Webster World le 2 décembre 1997. C’était un caractère expérimental et modulaire, aux formes carrées et au trait inférieur exagéré. La première publication ne comprenait que des versions en contour et avec une ombre portée, puisque le dessin n’avait pas été développé comme un style plein autonome.

Le nom venait de l’expression « Webster World », une référence suggérée à cette période sans lien plus profond avec le dessin lui-même. Webster World a d’abord été distribuée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l’usage commercial. En août 2020, je l’ai placée dans le domaine public.

## Wee Bairn



J’ai publié Wee Bairn le 28 mai 2000. Le dessin était influencé par le logo Playskool, que j’ai développé en un alphabet complet aux formes arrondies et enfantines. Le caractère devait retrouver les qualités accueillantes de ce lettrage, à l’allure de jouet.

En 2011, j’ai révisé Wee Bairn, en mettant à jour et en affinant les lettres. Elle était d’abord distribuée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l’usage commercial. En novembre 2022, j’ai placé Wee Bairn dans le domaine public.

## Welfare Brat



J'ai publié Welfare Brat le 6 août 1998. L'idée venait d'espaces hexagonaux dans les chenilles de bulldozers, qui suggéraient une structure modulaire. J'ai construit le caractère pour que chaque lettre tienne dans une forme hexagonale, lui donnant une apparence industrielle. Le nom d'origine, Welfare Brat, reflétait un mauvais choix dans mes premières pratiques de dénomination. En août 2020, j'ai placé Welfare Brat dans le domaine public.

## Wet Pet




J'ai publié Wet Pet le 27 janvier 1997. Le dessin a commencé avec des numérisations de Franklin Gothic, que j'ai décalquées et modifiées en ajoutant des effets pour suggérer une surface mouillée et réfléchissante. Le résultat était un caractère déformé de titrage et de lettrage, avec une allure liquide. Le nom Wet Pet a été choisi pour refléter cette apparence. En août 2020, j'ai placé Wet Pet dans le domaine public.

## Wevli




J'ai publié Wevli le 14 août 2002. Elle a commencé comme une refonte d'une police gratuite antérieure que j'avais appelée « 20th Century Font », elle-même influencée par Blue Highway et par le caractère sur mesure de Burger King, dessiné par Sterling Brands dans les années 1990. « 20th Century Font » était un projet maladroit : elle avait des terminaisons arrondies et des coins aigus, mais manquait de cohérence, et Monotype m'a vite rappelé que le nom recoupait leur « 20th Century » existant. J'ai profité du changement de nom pour revoir complètement le dessin et en faire une famille complète. Wevli comprenait différentes graisses, chasses et italiques dès le départ, mais ces ajouts étaient mal réalisés à l'époque. Dans les années 2010, j'ai reconstruit une grande partie de la famille pour corriger ces premières faiblesses. Le nom venait d'un sort du jeu Dreamcast Skies of Arcadia.

Wevli n'a jamais été gratuite : seule la « 20th Century Font » antérieure a été publiée sans frais. En novembre 2024, j'ai mis à jour Wevli avec des améliorations techniques, en modernisant ses tables de noms et en changeant la convention des noms de styles de l'ordre chasse/graisse à l'ordre graisse/chasse. Elle n'a été utilisée dans aucun projet notable, mais marquait pour moi une transition entre des premières expériences maladroites et des familles de polices plus fiables et professionnelles.

## Wheaton




J'ai publié Wheaton le 13 août 2011. C'était un caractère de titrage et de lettrage, avec des coins plus arrondis et sans les angles aigus que j'utilisais souvent dans d'autres dessins d'inspiration techno. L'influence était le rétrofuturisme, surtout l'allure du lettrage à encre magnétique des années 1980. Le nom venait de Wil Wheaton, dont je me souvenais comme du jeune acteur dans The Last Starfighter. Wheaton a été lancée comme police payante.

Dans les années qui ont suivi sa publication, j'ai créé un complément entièrement en capitales, Wheaton Capitals, que je distribuais comme police gratuite, mais groupée avec la famille principale. En 2021, j'ai mis à jour Wheaton pour supprimer des caractères désuets et ajouter la prise en charge des fractions, sans faire de changements structurels. Elle n'a été utilisée dans aucun projet notable, mais représente pour moi une rencontre entre l'esthétique des années 1980 et des formes numériques simplifiées.

## White Lake



J'ai publié White Lake le 30 octobre 1997. C'était un caractère modulaire construit à partir d'éléments ondulés répétés, produisant des lettres au rythme fluide et irrégulier. Le nom venait d'un lac près de la maison de mon enfance. En août 2020, j'ai placé White Lake dans le domaine public.

## Whiterock




J’ai publié Whiterock le 27 septembre 2006. Le nom venait de White Rock, en Colombie-Britannique, où j’avais vécu. C’était un caractère de style dessin animé dessiné à la main, avec des boucles aux terminaisons, destiné à retrouver une humeur légère et ludique. Whiterock a été publiée comme police payante et est restée commerciale jusqu’en novembre 2022, quand je l’ai placée dans le domaine public.

Le 19 mai 2021, j’ai publié une mise à jour. Des caractères désuets et obsolètes, comme le L avec un point et le E avec une brève, ont été supprimés. J’ai aussi étendu la fonction de fractions OpenType pour qu’elle accepte de longs numérateurs et dénominateurs, comme ceux de 13/64 ou de 199/200. J’ai en outre affiné plusieurs contours, en corrigeant des erreurs de courbes qui auraient pu poser des problèmes graphiques dans certaines applications. Whiterock n’a jamais connu d’usage notable, mais est devenue plus tard la base de mon caractère Stampoo, qui reprenait une partie de son langage visuel.

## Wild Sewerage




J'ai publié Wild Sewerage le 12 octobre 1997. Elle était dérivée de mon caractère Rothwell, modifié par des effets de trame pour créer une variante floue et texturée. Le nom venait du titre d'une chanson du groupe Squeeze, que j'écoutais à ce moment-là. En août 2020, j'ai placé Wild Sewerage dans le domaine public.

## Windpower




J'ai publié Windpower le 7 juin 2005. À l'époque, je vivais près de Niagara Falls et expérimentais des idées d'énergie renouvelable, ce qui influençait le nom. Le dessin lui-même était un caractère sans empattement dérivé de mon caractère antérieur Affluent. Elle a d'abord été publiée comme police payante.

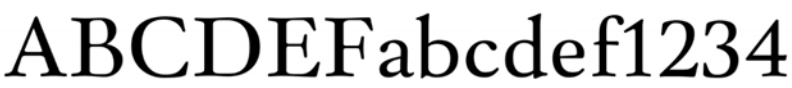
En 2021, j'ai mis à jour Windpower. J'ai supprimé des caractères obsolètes, comme des formes accentuées désuètes, et ajouté la prise en charge de fractions étendues pour que la police accepte de longs numérateurs et dénominateurs. J'ai aussi introduit un jeu de chiffres ailés pour correspondre aux capitales ailées déjà présentes dans le dessin. En dehors de ces ajouts, la structure de la police restait la même. En novembre 2022, j'ai placé Windpower dans le domaine public. Elle n'a pas connu d'usage notable, mais reflète une période où j'expérimentais des prolongements de mes dessins existants.

## Wintermute



J’ai publié Wintermute le 9 juin 2000. Le dessin était influencé par le roman *Neuromancer* de William Gibson et reflétait l’esthétique cyberpunk qui m’intéressait à l’époque. C’était un caractère techno modulaire, construit à partir d’un petit ensemble de composants répétés pour former l’alphabet. Le dessin comprenait des caractères distinctifs comme le K et le S, mais la police ne comportait que des minuscules, ce qui limitait ses usages pratiques. En novembre 2022, j’ai placé Wintermute dans le domaine public.

## Winthorpe



J’ai créé Winthorpe le 29 avril 2007 pour un projet client. Le nom faisait référence au personnage du film Trading Places, choisi pour son ton formel et à l’ancienne. Le dessin suivait des modèles de transition, reliant des caractéristiques de style ancien et moderne. Il avait un contraste plus élevé entre pleins et déliés, un axe plus vertical que les caractères précédents et des empattements plus aigus et plus finement raccordés. Dès le départ, la famille comprenait des petites capitales, des italiques, des chiffres elzéviriens et la prise en charge des fractions. Winthorpe a été publiée comme police payante.

En 2021, j’ai mis à jour la famille en supprimant des caractères désuets et en étendant la fonction de fractions pour qu’elle accepte de longs numérateurs et dénominateurs. En novembre 2024, j’ai fait

d’autres perfectionnements techniques : les tables de noms ont été modernisées, les noms des styles réorganisés pour placer « Small Caps » entre la graisse et la désignation de l’italique, et les valeurs Unicode des ordinaux en exposant, comme « 1st » et « 2nd », corrigées. Je n’ai modifié ni les contours ni le crénage. La police n’a été utilisée dans aucun projet notable, mais témoigne de mon travail sur les modèles historiques et le développement de familles aux fonctions complètes.

## World of Water




J’ai publié World of Water le 8 août 1998. Le dessin combinait des éléments de l’Art déco avec le style anguleux des lettrages techno de la fin du XXe siècle. Le nom venait de la chanson « World of Water » du groupe New Musik, qui suggérait un lien avec l’esthétique new wave influençant le caractère.

La première version n’atteignait pas l’élégance que je visais, et j’ai donc ensuite redessiné le caractère à partir de zéro. La révision mêlait des caractéristiques géométriques de l’Art déco à une allure plus numérique et futuriste. En avril 2024, j’ai placé World of Water dans le domaine public.

## Worthless




J'ai publié Worthless le 22 janvier 1998. Elle a été créée à partir de mon caractère antérieur Mai Tai, traité avec des effets grunge dans Photoshop pour donner un style abîmé. Le caractère s'appelait d'abord « Worthless Bum », mais j'ai raccourci le nom en Worthless dans une publication ultérieure. En août 2020, j'ai placé Worthless dans le domaine public.

## Wubble




J'ai publié Wubble le 7 novembre 2005. Je voulais dessiner un caractère sans empattement arrondi, à l'allure molle et déformée, avec des formes sinueuses et boursouflées qui suggèrent le mouvement sans perdre en lisibilité. J'ai vaguement fondé les proportions sur Franklin Gothic, mais chaque glyphe était dessiné à partir de zéro. Elle a été publiée comme police payante dans un seul style.

En 2021, j'ai mis à jour Wubble avec plusieurs changements techniques. Des caractères désuets et obsolètes, comme le L avec un point et le E avec une brève, ont été supprimés. La fonction de variantes stylistiques a été renommée de « salt » en « ss00 ». Les métriques verticales ont été ajustées pour améliorer la compatibilité entre navigateurs : en conséquence, la taille des caractères augmentait d'environ six pour cent, ce qui peut affecter les anciens projets. J'ai déplacé la variante du a depuis le point de code du signe

« différent de » vers la zone d'usage privé Unicode et ajouté des versions accentuées de cette variante. Les guillemets ouvrants inversés, parfois appelés « painter's quotes », ont été remplacés par des formes correctes, mais les anciennes versions restent accessibles aux positions Unicode 201B et 201F. Wubble n'a jamais été utilisée dans des projets notables, mais reste l'une de mes expériences pour faire fonctionner un dessin volontairement visqueux comme un caractère utilisable.

## Wyvern

ABCDEFabcdef1234

J'ai publié Wyvern le 17 octobre 2001. C'était ma première police sous le nom Typodermic, et elle a commencé comme une commande client : ils voulaient quelque chose comme Letter Gothic, mais à leur manière. J'ai suivi assez fidèlement les proportions de Letter Gothic, mais supprimé la chasse fixe. Les italiques sont devenues sa caractéristique essentielle, avec une inclinaison et un rythme qui donnaient au dessin plus de personnalité que les formes droites. Le client n'a jamais donné suite, et j'ai donc publié le caractère moi-même comme famille payante.

La première publication comprenait Light, Medium, Bold et Heavy avec des italiques, ainsi qu'un style Ink abîmé et une version en contour appelée Blocko. Au fil du temps, j'ai agrandi Wyvern en une famille de sept graisses avec des italiques, gardant Ink et Blocko tout en ajoutant un style Steel texturé qui simulait la rouille. En novembre 2024, j'ai mis à jour la structure technique de la famille, en modernisant ses tables de noms et en corrigeant les valeurs numériques des graisses. J'ai aussi réorganisé les noms des graisses pour plus de clarté : Book devenait Light, Light devenait Extra-Light,

Extra-Light devenait Thin et Ultra-Light devenait Hairline. Je n'ai modifié ni les contours ni le crénage. Wyvern n'a jamais été utilisée dans des projets notables, mais marque le moment où ma carrière professionnelle sous le nom Typodermic a vraiment commencé.

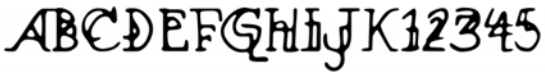
## Xenara




J'ai publié Xenara le 7 novembre 2005. La BBC avait demandé un caractère à l'allure informatique pour une émission pour enfants, ce qui a lancé le dessin. Je me suis fondé sur les formes arrondies des touches de calculatrices, d'ordinateurs et de machines à écrire, donnant un aspect technique qui tendait davantage vers le style techno et futuriste que les originaux. Dès le départ, j'ai inclus des variantes comme un A sans barre et un M en trident. Xenara a été publiée comme police payante, et la BBC l'a utilisée, mais je ne connais pas d'autres usages notables.

En 2021, j'ai mis à jour Xenara en supprimant des caractères obsolètes comme le L avec un point et le E avec une brève. Les guillemets inversés — parfois appelés « painter's quotes » — ont été remplacés par des formes correctes, mais les anciennes formes restent disponibles aux positions Unicode 201B et 201F. J'ai réduit les points de suspension à une largeur plus raisonnable. J'ai aussi ajusté la fonction de variantes stylistiques pour qu'elle soit accessible plus sûrement dans des logiciels comme InDesign avec Stylistic Set #1. Les métriques verticales ont été révisées pour améliorer la compatibilité des navigateurs, sans qu'un changement d'échelle soit nécessaire. En 2022, j'ai ajouté des italiques à la famille, élargissant ses possibilités d'usage.

## Xenowort




J'ai publié Xenowort le 6 octobre 1997. Elle était conçue comme un caractère à effet de vision double, fondé sur des esquisses manuelles qui devaient paraître inconnues ou extraterrestres. Le nom venait d'un collègue qui avait inventé le mot « xenowort » pour désigner une plante extraterrestre fictive dans un jeu.

Le concept était inhabituel, mais sa réalisation était limitée, et elle est restée une partie mineure de mon catalogue. En août 2020, j'ai placé Xenowort dans le domaine public.

## Xenu




J'ai publié Xenu le 5 juillet 2006. Le dessin se fondait sur des fiches de spécifications DIN, et je suis resté proche de ce modèle sans introduire d'autres influences. C'était un caractère géométrique sans empattement, aux proportions droites, aux terminaisons aiguës et au ton volontairement austère. Dès le départ, la famille comprenait Regular, Semi-Bold, Bold et Black avec des italiques. Xenu a toujours été publiée comme police payante.

En 2021, j'ai supprimé des caractères désuets et obsolètes comme le L avec un point et le E avec une brève. Les guillemets inversés, parfois appelés « painter's quotes », ont été remplacés par des formes correctes, mais les originaux restent disponibles aux positions Unicode 201B et 201F. J'ai aussi révisé les métriques verticales pour

améliorer la compatibilité des navigateurs : aucun changement d'échelle n'était nécessaire, et les applications Adobe ne montrent donc aucune différence. En novembre 2024, j'ai mis à jour les tables de noms et corrigé des problèmes avec l'espace insécable. Je n'ai ajusté ni les contours ni le crénage. Xenu n'a été utilisée dans aucun projet notable, mais représente mon interprétation de DIN dans un dessin plus épais et plus fermé.

## Xirod




J'ai publié Xirod le 27 février 2004. Le dessin venait d'une demande client pour un caractère proche d'un style existant, mais assez distinct pour exister par lui-même. Je l'ai développé comme un caractère techno carré, avec une personnalité futuriste. Le nom s'écrivait Xirod, mais devait se prononcer « zero ».

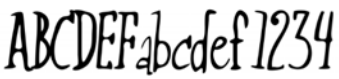
Le caractère comprenait des fonctions OpenType qui permettaient aux formes de changer selon l'application utilisée, lui donnant une allure changeante. En avril 2024, j'ai placé Xirod dans le domaine public.

## Xolto



J'ai publié Xolto le 3 mars 1997. C'était une tentative pour dessiner un caractère de style bitmap avec des références à l'imagerie aztèque. Le concept était de créer un dessin à base de pixels qui évoque des motifs précolombiens, mais la réalisation ne répondait pas à mes attentes. En août 2020, j'ai placé Xolto dans le domaine public.

## Xtraflexidisc



J'ai publié Xtraflexidisc le 5 octobre 1997. C'était un caractère à empattements dessiné rapidement, créé avec des esquisses au marqueur et numérisé avec très peu de retouches. Le résultat était un dessin étroit et manuel, qui ressemblait un peu à mon caractère antérieur Minya, mais avec un profil plus mince. En août 2020, j'ai placé Xtraflexidisc dans le domaine public.

## Xylitol



J'ai publié Xylitol le 12 mai 2017. Elle a toujours été gratuite. Le dessin était inspiré des lettrages prismatiques des années 1970, et j'ai créé l'effet avec des contours superposés qui ressemblent à des bordures ombrées. Chaque couche était distribuée comme une

police séparée, avec des noms comme Solo, Outline, Front, Back, Down, Left, Right, Up et Stripe. Une fois superposées et colorées, elles produisent l'allure prismatique à plusieurs dimensions que je recherchais.

Même si j'expérimentais les polices variables à cette période, Xylitol n'a jamais été une police variable. Elle est restée uniquement une famille en couches superposables. Je n'ai fait aucune mise à jour après la première publication. En avril 2024, j'ai placé Xylitol dans le domaine public. Elle n'a pas connu d'usage notable, mais reflète mon intérêt pour les techniques de superposition modulaire qui évoquent les lettrages prismatiques colorés des années 1970.

## Xyzai




J'ai publié Xyzai le 5 août 2021. C'était mon interprétation du lettrage numérique segmenté, une police construite comme un exercice d'hypermodernisme. Les afficheurs LCD segmentés sont eux-mêmes des simulations de chiffres écrits, et les caractères fondés sur ces afficheurs simulent cette simulation. Avec Xyzai, je suis allé plus loin en évitant délibérément la ressemblance avec l'alphabet écrit, même au prix de la lisibilité. Les lettres suivent leur propre logique interne plutôt qu'une grille stricte, s'étirant en formes larges et peu conventionnelles. Elle a été publiée dans un seul style entièrement en capitales et a toujours été payante.

Xyzai n'a pas été mise à jour depuis sa publication. Elle ne comprend ni variantes ni jeux stylistiques et n'a été utilisée dans aucun projet notable. Pour moi, elle représente une rupture intentionnelle avec

les conventions, où le but n'était pas la facilité d'utilisation, mais de se demander ce qui se passe quand un caractère abandonne le modèle alphabétique qu'il est censé représenter.

## Y2KBug



J'ai publié Y2KBug le 3 avril 1998. Elle a été conçue dans cette période d'anxiété autour du changement de millénaire, comme un caractère modulaire fondé sur la forme de trombones. L'intention était de retrouver l'esprit des préoccupations de la fin des années 1990 pour la technologie et l'an 2000. Au départ, le nom commençait par un point d'exclamation : !Y2KBug

Le 20 juillet 2021, j'ai remanié Y2KBug. J'ai redessiné son approche et son crénage, retravaillé les accents et fait des ajustements qui amélioraient sa cohérence et ses performances dans les logiciels de création graphique. En avril 2024, j'ai placé Y2KBug dans le domaine public.

## Yadou



J'ai publié Yadou le 30 octobre 1997. Elle était dérivée de mon caractère antérieur Butterbelly, retravaillé dans un style techno modulaire avec une structure de contours plus large. Le dessin faisait partie d'une période où je produisais des polices rapidement, et, avec le recul, sa qualité n'égalait pas mes meilleurs travaux. Yadou a

d'abord été distribuée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En août 2020, je l'ai placée dans le domaine public.

## Yawnovision




J'ai publié Yawnovision le 22 octobre 1997. Je voulais créer un caractère modulaire qui s'éloigne de la tendance techno dominant cette période. Le résultat était distinctif, mais son style a été interprété de façons que je n'avais pas prévues.

J'ai ensuite expérimenté des variantes texturées de Yawnovision. Ce travail a finalement mené à Peatloaf, un caractère que je préférais comme développement plus réussi de l'idée. Yawnovision a d'abord été publiée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En août 2020, je l'ai placée dans le domaine public.

## Y-Band Tuner




J'ai publié Y-Band Tuner le 29 octobre 1997. C'était une expérience de dessin modulaire, construite à partir de formes géométriques répétées. Je voulais créer une structure distinctive, mais l'approche a donné des incohérences. Des lettres comme le V, le W, le X et le Y ne s'accordaient pas visuellement avec le reste du caractère et perturbaient son rythme général.

Malgré ses défauts, j'ai distribué Y-Band Tuner sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En août 2020, je l'ai placée dans le domaine public.

## Yellande



J'ai publié Yellande le 27 septembre 2006. L'idée venait des clôtures en fer forgé de Montréal, où les torsions faites à la pince laissaient de courts segments droits aux extrémités des boucles. J'ai transposé ce détail structurel dans les terminaisons des lettres, donnant au dessin son allure distinctive. Yellande a été produite dans un seul style et a toujours été publiée comme police payante.

Le 18 juin 2021, j'ai mis à jour Yellande. Des caractères désuets et obsolètes comme le L avec un point et le E avec une brève ont été supprimés. Les guillemets inversés, parfois appelés « painter's quotes », ont été remplacés par des formes correctes, mais les originaux restent accessibles aux positions Unicode 201B et 201F. J'ai réduit le caractère de points de suspension à une largeur plus standard. J'ai aussi ajusté les métriques verticales pour améliorer la compatibilité des navigateurs : l'échelle n'était pas modifiée, et le comportement dans les applications Adobe restait donc inchangé. Yellande n'a été utilisée dans aucun projet notable, mais reflète mon intérêt pour l'adaptation de motifs architecturaux à la création de caractères.

## Yellow Pills



J’ai publié Yellow Pills le 29 octobre 1997. Elle était influencée par les caractères de reconnaissance à encre magnétique des années 1960, comme Westminster et Data 70. J’ai réinterprété ce style en dessinant les lettres à la main, leur donnant une allure brute et irrégulière plutôt que les formes précises associées à ces dessins antérieurs.

Le nom venait d’une chanson du groupe de power pop 20/20, qui convenait à la personnalité légèrement psychédélique du caractère. Yellow Pills a d’abord été publiée sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l’usage commercial. En août 2020, je l’ai placée dans le domaine public.

## Yonder Recoil



J’ai publié Yonder Recoil le 12 octobre 1997. L’idée venait d’une version du logo LA Gear avec une coupure horizontale dans son lettrage. J’ai adapté ce concept en un caractère techno large et carré, et appliqué l’effet de coupure à tous les caractères. Certaines formes étaient moins réussies, mais l’expérience posait les fondations du dessin.

Le 20 juillet 2021, j’ai redessiné tout le caractère. J’ai affiné le traitement des coupures dans l’alphabet, créant des variations plus délibérées, comme une coupure à double ligne dans le O. J’ai aussi ajouté des variantes stylistiques qui conservaient plusieurs formes de

caractères de 1997. Les mises à jour techniques comprenaient une prise en charge étendue des fractions OpenType, des guillemets corrigés et une approche ajustée pour les guillemets doubles. En novembre 2022, j'ai placé Yonder Recoil dans le domaine public.

## You're Gone




J'ai publié You're Gone le 12 avril 2000. Le dessin était influencé par le lettrage sur mesure du logo de Movie Gallery, une chaîne de location de vidéos dont je gardais un souvenir des années 1980. Je visais un style techno arrondi à l'allure industrielle, combinant des lettres aux formes détachées et des formes courbes pour suggérer l'esthétique futuriste de cette époque.

Le 12 mai 2021, j'ai mis à jour le caractère. J'ai amélioré la compatibilité avec les logiciels de création graphique, ajusté l'approche, affiné la prise en charge des fractions et supprimé des caractères obsolètes. You're Gone était d'abord disponible sous une licence pour applications de bureau, gratuite et autorisant l'usage commercial. En avril 2024, je l'ai placée dans le domaine public.

## Yytrium Dioxide



J'ai publié Yytrium Dioxide le 5 décembre 1997. Le nom devait faire référence à l'élément chimique yttrium, mais je l'avais mal orthographié avec deux y au lieu de deux t. Le dessin était influencé par des graffitis que j'avais vus à Toronto, mais le résultat ne retrouvait pas les qualités du travail d'origine.

La première publication ne comprenait qu'une version en contour et une version avec ombre portée. J'ai ensuite ajouté des styles superposables pour permettre des combinaisons de couleurs. Malgré ces ajouts, elle n'est jamais devenue un caractère largement utilisé. En août 2020, j'ai placé Yytrium Dioxide dans le domaine public.

## Zalderdash




J'ai publié Zalderdash le 28 septembre 2006. C'était une interprétation exagérée de formes de style Clarendon, poussées jusqu'à des extrêmes de dessin animé. La famille était publiée dans un seul style et a toujours été payante. L'une de ses fonctions les plus inhabituelles était la substitution automatique : les digrammes et trigrammes courants étaient remplacés par des variantes précomposées, ce qui donnait au texte un rythme plus bondissant et empêchait la répétition de paraître trop mécanique.

En 2021, j'ai mis à jour Zalderdash pour corriger des problèmes d'approche et renforcer les caractères accentués. Je n'ai ni fait de changements structurels aux contours ni effectué de suppressions, et le dessin restait donc le même. La police n'a été utilisée dans aucun projet notable, mais marquait pour moi un début d'expérimentation avec les substitutions automatiques pour modifier la texture du texte courant.

## Zamora




J'ai publié Zamora le 9 février 2011. Le dessin était inspiré des lettres aiguës et craquelées que je me souvenais avoir vues sur les visuels de l'album « Hard Promises » de Tom Petty. J'ai exagéré les empattements latins, puis y ai creusé des fissures, des rayures et des entailles pour accentuer l'effet abîmé. Zamora a toujours été publiée comme police payante dans un seul style. L'une de ses caractéristiques distinctives était un système de ligatures qui remplaçait les digrammes et trigrammes courants par des variantes précomposées, donnant au texte un rythme plus brut et moins répétitif.

En 2021, j'ai mis à jour Zamora. J'ai supprimé des caractères désuets et obsolètes comme le L avec un point et le E avec une brève. J'ai aussi corrigé une incohérence entre les largeurs de l'espace et de l'espace insécable, réduit la largeur des points de suspension à une mesure plus appropriée et ajouté des guillemets simples. Les métriques verticales ont été ajustées pour la compatibilité entre navigateurs, mais l'échelle restait inchangée dans les applications Adobe. Zamora n'a été utilisée dans aucun projet notable, mais

représente mon intérêt à cette époque pour les dessins à empattements abîmés associés aux fonctions de substitution OpenType.

## Zanipolo




J'ai publié Zanipolo le 2 mai 2024. Le dessin venait de mon intérêt pour les caractères égyptiens étroits aux racines italiennes et françaises, surtout le style Italienne de la Fonderie Typographique Française. Je voulais mêler cette tradition à l'esprit du psychédélisme des années 1960. Le résultat était un caractère égyptien à contraste inversé, monocasse et entièrement en capitales. Même s'il se présente en majuscules, j'ai donné à certaines lettres, comme le A et le E, des formes inspirées des minuscules. Les empattements sont très épais et raccordés, soulignant le contraste entre la géométrie austère et le poids décoratif des empattements rectangulaires. Zanipolo a été publiée comme police payante dans un seul style.

Elle n'a été utilisée dans aucun projet notable, mais reflète pour moi une expérience précise : combiner des références historiques — la construction Italienne et le graphisme de l'époque psychédélique — avec les contraintes d'un système monocasse.

# Zekton




J'ai publié Zekton le 31 octobre 2005. Le style Regular était d'abord proposé comme police gratuite pour l'usage personnel et commercial. Quand j'ai agrandi la famille avec des graisses et des chasses supplémentaires, celles-ci sont devenues payantes. Le dessin présentait des lettres carrées et modulaires, interrompues par d'étroites coupures placées à des endroits cohérents sans gêner la lisibilité.

Au fil du temps, Zekton est devenue une famille de 42 polices : sept graisses, deux chasses et des italiques pour chacune. Chaque graisse et chaque chasse comprenaient des italiques. En novembre 2024, j'ai mis à jour la famille en réorganisant son système de noms. Book devenait Light, Light devenait Extra-Light, Extra-Light devenait Thin et Ultra-Light devenait Hairline. Je n'ai fait aucun changement aux contours ou à l'approche à ce moment-là.

Le 13 avril 2026, Zekton a été entièrement reconstruite. Tous les glyphes ont été redessinés, et la famille est passée à 48 polices avec l'ajout d'une graisse Semibold. La graisse Regular a été légèrement épaissie, et l'interpolation des graisses révisée pour se centrer sur un Regular plus maîtrisé, l'augmentation de la hauteur d'x commençant à Semibold plutôt que de progresser linéairement. Les angles des italiques ont été ajustés pour mieux s'aligner sur les pixels (Condensed 8,2°, Normal 10,2°, Expanded 12,3°). L'approche et le crénage ont été entièrement remplacés. Les métriques verticales ont été modernisées, et les largeurs des chiffres rééquilibrées. Les graisses les plus fortes ont été rendues plus extrêmes, avec des contreformes et des ouvertures plus cohérentes, tandis que les styles fins étaient affinés pour plus de précision. La couverture du

cyrillique a été étendue et redessinée, avec la prise en charge de l'ukrainien, et le ß capital allemand a été ajouté. Les symboles monétaires ont été mis à jour. Les anciennes fractions fixes ont été limitées à ½, ¼ et ¾, et la fonction de fractions OpenType améliorée.

Zekton est apparue dans plusieurs projets notables. Elle a été utilisée dans le jeu Awesomenauts (2012), plusieurs titres de la série Splinter Cell, Dynamite Jack (2012) et Star Battalion (2011). Ces usages ont donné au caractère une visibilité au-delà de sa place dans le catalogue.

## Zelega Zenega



J'ai publié Zelega Zenega le 24 avril 2018. Le nom venait du jeu de rôle Rogue Galaxy, auquel je jouais à l'époque. Le dessin était modulaire, avec des largeurs exagérées donnant l'impression que les lettres avaient été construites avec des blocs irréguliers. C'était une police à un seul style, toujours gratuite pour l'usage commercial dans les applications de bureau.

Je n'ai jamais mis à jour Zelega Zenega après sa publication. En avril 2024, je l'ai placée dans le domaine public. Elle n'a été utilisée dans aucun projet notable et n'a jamais eu beaucoup de téléchargements, mais c'était pour moi une expérience ludique pour pousser la modularité et la déformation des largeurs plus loin que d'habitude.

## Zerbydoo



J’ai publié Zerbydoo le 19 septembre 2012. Elle venait d’un système que j’avais développé pour construire des polices à pixels sur une grille stricte, en expérimentant différentes formes de pixels. Le style Regular utilisait des pixels carrés pleins. D’autres versions modifiaient la grille : Network, Mesh, Lattice et Grid faisaient chacune varier la taille des espaces entre les pixels. Circle utilisait des pixels ronds, Star des pixels en forme d’étoile et Screen simulait les lignes de balayage d’un écran cathodique. La famille a toujours été payante.

Zerbydoo n’a jamais été mise à jour après sa publication. Elle n’a été utilisée dans aucun projet notable, mais reste l’une de mes explorations des caractères à pixels, en traitant les formes des pixels elles-mêmes comme l’élément expressif plutôt que le simple agencement de carrés.

## Zero Hour



J’ai publié Zero Hour le 12 septembre 1997. Le nom venait d’une chanson d’Elvis Costello. Le dessin utilisait des lettres larges en forme de boîtes pour évoquer une allure technologique et futuriste. Elle fonctionnait bien en titrage et en lettrage, mais je n’ai pas développé de graisses légères ou fortes, ce qui limitait sa polyvalence pour les graphistes.

Le 20 juillet 2021, j'ai mis à jour le caractère. J'ai amélioré la prise en charge des fractions, corrigé des guillemets qui étaient inversés et supprimé des caractères obsolètes.

Zero Hour était d'abord gratuite pour l'usage commercial. En avril 2024, je l'ai placée dans le domaine public.

## Zeroes




J'ai publié Zeroes le 21 décembre 1999, peu avant le changement de millénaire. Le dessin était inspiré du logo de la marque de mode Liz Claiborne, qui combinait carrés et cercles pour suggérer un équilibre entre précision géométrique et formes plus douces. J'ai transposé cette idée en un caractère géométrique sans empattement, alternant angles aigus et contours arrondis.

J'ai produit plusieurs variantes de Zeroes, en explorant le thème au-delà de la première publication. Le caractère était gratuit pour l'usage commercial dès le départ. En novembre 2022, je l'ai placé dans le domaine public.

## Zingende




J'ai publié Zingende le 19 novembre 2009. Le dessin puisait dans des traditions de lettrage Art déco comme Broadway, mais je l'ai rendu plus condensé et lui ai donné des traits uniformes plutôt que le fort contraste typique de ce style. La famille a été lancée avec six graisses

et une variante sans contreformes, qui remplaçait les contreformes ouvertes habituelles par des formes pleines. Zingende a toujours été publiée comme police payante.

Le 18 juin 2021, j'ai mis à jour la famille. J'ai supprimé des caractères obsolètes, résolu un problème de formes qui se chevauchaient dans Æ et ajusté les fichiers pour améliorer la compatibilité des navigateurs. En novembre 2024, j'ai donné à Zingende une mise à jour plus large en renommant les graisses pour les aligner sur les normes contemporaines : Book devenait Light, Light devenait Extra-Light, Extra-Light devenait Thin et Ultra-Light devenait Hairline. En même temps, j'ai ajouté des versions Oblique à toutes les graisses, y compris le style sans contreformes. Zingende n'a été utilisée dans aucun projet notable, mais c'était pour moi un exercice d'adaptation des principes géométriques de l'Art déco à un système condensé aux traits uniformes.

## Zodillin




J'ai publié Zodillin le 21 octobre 1997. Son nom d'origine était Zodillinstrisstirust, que j'ai vite raccourci en Zodillin. Malgré ce changement, elle n'a jamais attiré beaucoup d'attention. Sur une période de 15 ans, elle a été téléchargée un peu plus de 7 000 fois, ce qui est peu pour un caractère gratuit.

Le dessin a été mal accueilli. Il avait une apparence floue et manquait de personnalité, et je n'ai jamais trouvé de façon de l'améliorer. Il reste l'un de mes essais les moins populaires et se distingue de mes publications plus réussies. En août 2020, j'ai placé Zodillin dans le domaine public.

## Zolasixx



J'ai publié Zolasixx le 12 décembre 2012. Le dessin était directement inspiré du jeu d'arcade Zaxxon de Sega et de son graphisme isométrique distinctif. Je voulais retrouver en caractères l'esprit de ces angles axonométriques impossibles. Le résultat était une police techno de titrage et de lettrage, construite à partir de diagonales aiguës et de formes qui s'emboîtent. La géométrie rendait certaines combinaisons de lettres difficiles à concilier : j'ai utilisé le crénage, des variantes et des ligatures pour résoudre ces problèmes. Zolasixx a toujours été payante, publiée dans un seul style.

En novembre 2024, j'ai mis à jour Zolasixx avec de petits ajustements techniques. J'ai modernisé les tables de noms et corrigé des chevauchements d'accents pour les caractères aux sommets pointus. Je n'ai modifié ni les contours ni l'approche. Zolasixx n'a été utilisée dans aucun projet notable, mais représente pour moi une expérience de transposition des images anguleuses de Zaxxon, marquées par le jeu vidéo, en un caractère utilisable.

## Zorque



J'ai publié Zorque le 22 février 2004. Le nom était un jeu sur Zork, la série d'aventures textuelles d'Infocom qui a marqué une partie de l'expérience des jeux informatiques du début des années 1980. Je voulais que les lettres évoquent le logo Infocom : j'ai donc utilisé des

traits épais aux extrémités arrondies. Le dessin venait d'idées similaires à celles que j'explorais avec You're Gone, mais adaptées vers une allure plus ouvertement liée aux jeux rétro.

Le 20 juillet 2021, j'ai mis à jour Zorque. J'ai amélioré la prise en charge des fractions, corrigé l'orientation des guillemets et supprimé plusieurs caractères obsolètes. Les contours ont aussi été affinés pour corriger des erreurs de courbes qui avaient posé des problèmes dans certaines applications.

Zorque était d'abord gratuite pour l'usage commercial. En avril 2024, je l'ai placée dans le domaine public.

## Zosma




J'ai publié Zosma le 26 mai 2005. Le nom était une invention arbitraire, choisie pour sa personnalité synthétique et de science-fiction plutôt que pour un lien direct avec le dessin. Les lettres étaient tirées de la forme du boîtier de la console PlayStation 3 de première génération, dont les surfaces courbes venaient de devenir familières dans la presse de design. Je voulais créer un caractère de titrage et de lettrage de style haute technologie, qui évoque l'enthousiasme du moment pour l'électronique grand public.

Zosma n'a jamais connu d'usage notable dans les médias ou les identités de marque, mais a reçu une mise à jour technique en 2021. Dans cette révision, j'ai supprimé des caractères obsolètes comme le L avec un point et le E avec une brève, corrigé une incohérence entre la largeur du caractère espace et celle de l'espace insécable et remplacé des points de suspension excessivement larges par une version de largeur plus raisonnable. J'ai aussi augmenté la taille des

caractères d'environ cinq pour cent en ajustant les métriques verticales, ce qui peut affecter leur apparence dans les anciens projets. Enfin, j'ai étendu la fonction de fractions OpenType pour accepter de longs numérateurs et dénominateurs, y compris des valeurs complexes comme 13/64 ou 199/200.

Zosma était vendue commercialement dès sa publication et n'a jamais été proposée comme police gratuite.

## Zrnic




J'ai publié Zrnic le 19 décembre 1999. Elle a commencé avec un seul style normal, influencé par le logo PlayStation, mais avec ma propre interprétation plutôt qu'une copie directe. Les lettres étaient en forme de boîtes et segmentées, pour retrouver une allure techno de la fin des années 1990. Ce premier style était proposé en téléchargement gratuit.

Dans les années 2010, j'ai agrandi Zrnic en une famille plus vaste. La plupart des caractères ont été redessinés pendant ce travail, et l'agrandissement introduisait plusieurs graisses et des italiques. Contrairement à l'original, les nouveaux styles n'étaient pas gratuits, mais la graisse normale est restée disponible sans frais. Je destinais la famille aussi bien au texte courant qu'au titrage et au lettrage, en équilibrant son allure modulaire avec la lisibilité.

Zrnic n'a été utilisée dans aucun projet notable ni dans des identités de marque, mais a connu des perfectionnements techniques. En novembre 2021, j'ai corrigé une erreur qui faisait disparaître le style gras dans certaines anciennes applications. En novembre 2024, j'ai corrigé des problèmes d'indicateurs de styles italique et gras,

renommé Ultra-Light en Thin pour plus de cohérence et corrigé les valeurs numériques des graisses. J'ai aussi réparé un problème vectoriel dans l'accent brève pour Bold et Bold Italic et corrigé un problème de chevauchement dans le A du style Semi-Bold Italic. Toutes les mises à jour étaient distribuées automatiquement aux titulaires de licences existantes.

## Zupiter




J'ai publié Zupiter le 1er juin 2003. Le nom était une déformation ludique de « Jupiter », pour suggérer la science-fiction classique. Le dessin était conçu pour le titrage et le lettrage, avec des lettres à semi-empattements : les majuscules étaient plus réussies que les minuscules, où des caractères comme le e ne répondaient pas à mes intentions.

En 2021, j'ai mis à jour Zupiter pour résoudre plusieurs problèmes techniques. Des caractères obsolètes comme le L avec un point et le E avec une brève ont été supprimés, la largeur des points de suspension a été réduite à une mesure plus raisonnable et la fonction de fractions OpenType étendue pour prendre en charge de longs numérateurs et dénominateurs, avec des valeurs comme 13/64 ou 199/200. J'ai aussi affiné les contours pour corriger des erreurs dans certaines courbes qui pouvaient poser des problèmes de rendu, et ajusté les métriques verticales pour améliorer la compatibilité entre navigateurs. Ces ajustements ne modifiaient pas l'échelle dans les applications Adobe.

Zupiter a toujours été vendue commercialement et n'était pas proposée gratuitement. Le 9 novembre 2022, je l'ai placée dans le domaine public.

# Notes sur l'édition

Version 7

- Correction de la référence à la famille source de Biometric Joe et clarification de l'explication des LCD dans Capacitor.
- Rétablissement du récit manquant d'Inklea et clarification de sa référence familiale.
- Correction de l'orthographe de Liliput Steps et réduction du titre NK57 à son nom actuel.
- Ajout d'une édition de lecture HTML et reconstruction du PDF avec du texte consultable par recherche, un plan sémantique et des métadonnées d'édition communes.