

# Seymour Adéra

## Hover Cut-Up Title Text

*Seymour* is based on educational programming language *Logo* designed by the mathematician Seymour Papert. Using his language, we programmed a skeleton for each letter, then made optical corrections. A parametric outline could then be applied on this basis to generate numerous iterations of the typeface. We produced specially for Adéra website a family of four versions. It includes three versions with a horizontal contrast (*Seymour Adéra Cut-Up, Title, Text*), respectively used for a special navigation menu called Cut-Up, titles and text. The fourth version, vertically contrasted (*Seymour Adéra Hover*) was created to display when the cursor pointer moves over a link.

English

---

Français

Le *Seymour* est inspiré des expériences éducatives du mathématicien Seymour Papert et de son langage de programmation *Logo*. À l'aide de celui-ci, le squelette de chaque lettre a été dessiné automatiquement, puis corrigé optiquement. L'application sur cette base d'un contour paramétrable permet de générer différentes versions du caractère.

Une famille de quatre versions a été réalisée pour le site de l'Adéra. Elle comporte trois versions contrastées horizontalement (*Seymour Adéra Cut-Up, Title, Text*), respectivement utilisées pour un menu particulier nommé Cut-Up, les titres et le texte, auxquelles s'ajoute une quatrième version contrastée verticalement (*Seymour Adéra Hover*), pensée pour être affichée au survol d'un lien.

## Styles

Seymour Adéra Hover

---

Seymour Adéra Aa

Seymour Adéra Cut-Up

---

Seymour Adéra Aa

Seymour Adéra Title

---

Seymour Adéra Aa

Seymour Adéra Text

---

Seymour Adéra Aa

Seymour Adéra Family

---

Seymour Adéra Hover

*Seymour Adéra Hover Italic*

Seymour Adéra Cut-Up

*Seymour Adéra Cut-Up Italic*

Seymour Adéra Title

*Seymour Adéra Title Italic*

Seymour Adéra Text

*Seymour Adéra Text Italic*



Seym

160 pt

55 pt

---

Technologies

Languages

Mathematics

*Logo* Project

Implementation

Seym

160 pt

55 pt

---

Technologies

Languages

Mathematics

*Logo* Project

Implementation

# Seym

160 pt

16 / 20 pt

---

The frame of mind behind the Logo culture's attitude to "getting it to happen" is much more than an "educational" or "pedagogic" principle. It is better described as reflecting a "philosophy of life" than a "philosophy of education." But insofar as it can be seen as an aspect of education, it is about something far more specific than constructivism in the usual sense of the word. The principle of getting things done, of making things — and of making them work — is important enough, and different enough from any prevalent ideas about education, that it really needs another name. To cover it and a number of related principles (some of which will be mentioned below) I have adapted the word constructionism to refer to everything that has to do with making things and especially to do with learning by *making*, an idea that includes but goes far beyond the idea of learning by *doing*.

# Seymour

160 pt

8/11 pt

Le projet est clair: il s'agit de favoriser le développement chez l'enfant d'une culture scientifique qu'il produira en grande partie par lui-même. Reste maintenant à préciser le dispositif. Pour cela, plusieurs conditions préalables sont posées.

La première concerne la représentation du fait scientifique. Papert s'oppose à une attitude traditionnelle qui consiste à faire admettre — de fait — aux enfants que la connaissance scientifique est un champ qui leur est extérieur. Comment procéder pour éviter cette extériorité? Papert répond qu'il faut que les enfants disposent d'un objet doté de propriétés spécifiques, en matière de mouvement, par exemple, autour duquel ils vont progressivement cristalliser une culture dans un champ donné. Il reprend d'ailleurs à son compte les thèses de Polya et Piaget pour qui comprendre un objet scientifique, c'est l'élaborer par soi-même.

L'objet qui aide les enfants est par exemple une petite flèche qui se promène sur un écran d'ordinateur. Par rapport à la physique newtonienne, l'équipe du M.I.T. a réalisé un tel objet (appelé tortue, cf. infra), nanti, dans l'espace de la représentation sur écran, de masse et de vélocité variables. Elle a, de plus, formulé des lois de comportement pour celui-ci, analogues à telles de Newton en ce qui concerne les corps. La première, par exemple, se formule comme suit «Chaque tortue reste dans l'état de repos jusqu'à ce qu'elle soit sollicitée par une commande tortue pour changer cet état».

L'argument de Papert est qu'ainsi le champ à aborder n'est pas vide: il s'y trouve cet objet par rapport auquel on pourra situer les lois qui lui sont propres. L'ensemble des outils conceptuels nécessaires à l'élaboration d'un domaine scientifique doit être organisé. Papert le nomme «microworld».

La seconde condition concerne la relation du corps à l'espace. Les observations conduites montrent que l'enfant se réfère effectivement au schéma corporel pour construire le programme de parcours d'une tortue. Papert cite le cas du cercle. Une représentation qui renvoie au corps est formulée, non pas tout de suite, mais après l'expérience du carré et d'autres encore, de la façon suivante:

«Quand je fais un cercle en marchant, je fais un petit pas en avant et je tourne un peu; et ainsi de suite».

Transcrit en un langage qui commande l'auto-mate-tortue (langage *Logo*), cette formulation devient pour un cercle:

POUR CERCLE / AVANCE 1 / DROITE 1 / CERCLE.

Troisième condition, l'exercice du droit à l'erreur, a une place fondamentale dans le système. Papert oppose un apprentissage procédural, qu'il préconise, à un apprentissage par propositions, auquel s'en tient encore trop l'école, selon lui. Il s'agit moins de se reporter aux notions de vrai et de faux, que d'élaborer par soi-même des théories, d'en constater les déficits et de détecter les intuitions improductives. [...]

All caps Tout en capitales (csp)

---

When selecting the 'All Caps option', spacing between letters in all-capitals text will be automatically adapted.

Lorsque vous sélectionnez la fonction « Tout en capitales », l'approche entre les lettres s'ajuste automatiquement.

KNOWLEDGE MACHINE

KNOWLEDGE MACHINE

Case sensitive Ponctuation sensible aux capitales (case)

---

When selecting the 'All Caps option', the punctuation and the mathematical signs will be automatically adapted in their height.

Lorsque vous sélectionnez la fonction « Tout en capitales », la hauteur de la ponctuation et des signes mathématiques s'ajuste automatiquement.

[O] = (X36) + (Y21) ÷ (Z7)

[O] = (X36) + (Y21) ÷ (Z7)

« SEYMOUR » « SEYMOUR »

-- — ( ) [ ] { } ‹ › « » | ; @ · • •

+ - ± ÷ × = < > ≤ ≥ ≈ ≠ ¬ ∞

Proportional Lining Figures Chiffres alignés proportionnels (lnum)

---

This function substitutes tabular lining figures (all equal of width, displayed by default) by proportional lining figures.

Cette fonction remplace les chiffres tabulaires alignés (de largeurs égales, affichés par défaut) par les chiffres proportionnels alignés.

0123456789

0123456789

Superscript/Numerator, Subscript/Inferior Exposant/Numérateur, Indice/Dénominateur (sups/sinf, numr/dnom)

---

This function substitutes figures by superscript/numerator or subscript/inferior figures.

Cette fonction remplace les chiffres alignés par les chiffres en exposants/numérateur ou indice/dénominateur.

0123456789

H<sup>0123456789</sup> H<sub>0123456789</sub>

Fractions (frac)

---

This function converts figures separated by slash with diagonal fraction.

Cette fonction permet de remplacer les chiffres séparés par un slash par une fraction diagonale.

1/2 1/4 3/4 84/23

½ ¼ ¾ 84/23

Contextual alternates Variantes contextuelles (calt)

---

This function applies a substitution feature based on characters around the letter.  
 The 'apostrophe' is displayed by default but the glyph 'minute' is automatically replaced when it's necessary.

Cette fonction substitue un glyphe par rapport aux lettres qui l'entourent.  
 L'apostrophe est affichée par défaut, mais le signe « minute » est remplacé automatiquement dans son contexte.

7×2, 4×3 7×2, 4×3  
 A-B, A-B, A-B  
 A-B, A-B, A-B  
 0-1, 0-1, 0-1  
 0-1, 0-1, 0-1  
 2-A, 2-A, 2-A  
 2-A, 2-A, 2-A  
 <- -> <-> -^ ^- ^-^  
 ← → ↔ ↑ ↓ ⇅  
 L'Adéra L'Adéra  
 3' 2" 3' 22"

Discretionary Ligatures Ligatures conditionnelles (dlig)

---

This function, only for french punctuation, substitutes automatically a space before certain punctuation glyphs by a hair space.

Cette fonction, réservée à la ponctuation française, remplace automatiquement les espaces avant certains signes de ponctuation par une espace fine.

Seymour: o: o; o! o?  
 «o» ‹o› «O» ‹O›  
 Seymour: o: o; o! o?  
 «o» ‹o› «O» ‹O›

# Credits

## Texts

---

p.4 'What is Logo? And Who Needs It?'; Essay from *Logo Philosophy and Implementation* (Logo Computer Systems Inc.), Seymour Papert, LCSl, 1999.

p.5 Perriault Jacques, « Jaillissement de l'esprit: ordinateurs et apprentissage », in *Revue française de pédagogie*, volume n° 62, 1983, pp.94–96.

## Font info

---

Family name: Seymour Adera  
Styles names: Seymour Adera Hover, Cut-Up, Title, Text

## Copyright

---

© april 2015 Alice Jauneau & Gwenaël Fradin

## Designers

---

Alice Jauneau & Gwenaël Fradin

## Designers URL

---

[alicejauneau.com](http://alicejauneau.com), [gwenaelfradin.com](http://gwenaelfradin.com)

## License

---

The *Seymour Adéra* font family is under Open Font License (OFL). To get more information, please read the document OFL-FAQ.txt or check the link below.

La famille de caractères *Seymour Adéra* est sous licence Open Font License (OFL). Pour plus d'informations, merci de consulter le document OFL-FAQ.txt et l'URL ci-dessous.

-> [OFL-FAQ.txt](#)

-> <http://scripts.sil.org/OFL>