

UNE REVALORISATION DU GRAPHISME PAR L'OBJET IMPRIMÉ

Mémoire Master design
Parcours design graphique,
communication & édition

Présenté par Clément Cases
sous la direction de Patrick Barres.
Soutenu le 27/06/2019

Université Toulouse - Jean Jaurès
Institut Supérieur Couleur Image Design
Montauban

UNE REVALORISATION
DU GRAPHISME PAR
L'OBJET IMPRIMÉ.

«Le choix du graphisme imprimé résonne comme un manifeste pour la fragilité, la temporalité et la sensualité qui fondent la relation au monde.»

Fanette Mellier

Avant-propos	6
Introduction	8
I – Conception	12
A – Introduction	13
B – Le support comme moteur de sensations	18
· La mains du papier	
· Quand la matière devient support	
· Graphisme palpable	
· Expérience par le format	
· Projet professionnel : Intention de donner du sens par le biais du format	
C – Circularité des disciplines	32
· Graphiste comme chef d'orchestre	
· Économie : acte solidaire envers ses confrères	
· Projet professionnel	
D – Perspectives et nouveaux usages	39
· Du produit à l'oeuvre imprimée	
· Collection : Cabinet de curiosités	
· Livres comme objet de désir	
· Quand la collection est un acte de conservation	
II – Fabrication	54
A – Introduction	55
B – L'atelier comme terrain de création	57
· Tension fertile entre deux univers	
· L'outil comme reflet de la production	
C – Prototypes	62
· Prototypes comme simulations d'une démarche de production	
· Un service prototype au service de l'innovation et de la recherche	
· Objet d'invention - Wings project	
· Projet professionnel	
D – Transgression et nouveau paradigme esthétique	67
· Transgression des techniques d'impression	
· Hybridation des techniques d'impression	
· Projet : Savate tomate oignon	
Conclusion	74
Remerciements	76
Bibliographie	77
Résumé	78

Depuis près d'une dizaine d'années, le graphisme est peu à peu devenu une pratique essentielle dans ma vie. L'histoire a tout d'abord commencé par l'amour pour le graffiti, un mélange d'adrénaline réuni à la beauté de la peinture de lettres dans la rue. Les lettrages complexes se sont rapidement transformés en typographie de plus en plus lisible. Du lettrage à la typographie, voilà comment le graphisme est entré dans ma vie. Adulant les maîtres tels que Shane des Bullshitters, Dems des Ultraboys ou bien ILK, j'ai rapidement voulu acquérir des souvenirs, une trace de leurs influences sur mon travail. La passion toujours grandissante, j'ai alors commencé à recueillir des images imprimées en sérigraphie de divers artistes comme Shane ODV, Dems UB, Poes iUP, Ilk PAL, Bom-k DMV, Oreas et Gapun CDF. En plus de leurs dimensions visuelles, ces sérigraphies offrent également une dimension sensorielle à l'image. Le format, la technique, le rendu de chaque pièce est une expérience en soi. La technique est rapidement devenue quelque chose d'important à mes yeux.

Les ateliers d'impression ont eux aussi une responsabilité sur le rendu final de l'œuvre. Le visuel est rendu possible par l'imprimé, le passage de l'encre qui est déposée sur le papier. La dimension qualitative, la belle impression, sont devenues sans le savoir des notions fondamentales au même titre que l'impact visuel recherché. De plus, la sérigraphie et autres procédés artisanaux offrent la promesse d'un travail fondé sur des valeurs communes. C'est un engagement fort, un investissement pour les artistes et imprimeurs de vouloir faire de belles images.

De fil en aiguille, mon cursus scolaire m'a permis de réunir cette passion pour l'image imprimée et la typographie sur le terrain professionnel. Durant mes premières expériences professionnelles, j'ai pu évaluer et tester divers terrains dans le milieu du graphisme. Notamment dans un journal local, dans une imprimerie de quartier, chez un graphiste indépendant, dans une agence de communication, dans un service communication d'une holding ainsi que dans un studio graphique composé de professionnels indépendants.

Ce tour d'horizon des différents terrains du graphisme m'a permis de cerner les différents enjeux du graphisme. Malgré toutes ces expériences, aucune d'entre elles ne s'est révélée être un véritable coup de cœur, jusqu'au jour où j'ai découvert pour la première fois l'atelier Bulk dans un article du magazine Étapes. Les professionnels se présentaient comme des artisans imprimeurs. Ça a été pour moi une révélation. Après des recherches plus approfondies sur l'atelier, c'était devenu une évidence, c'était le lieu où je voulais faire mes prochains stages. Toutes les

valeurs qui m'étaient propres étaient rendues par leurs travaux, un travail d'une extrême rigueur, un soin pour l'image sublimée par de véritables savoirs faire manuels. Quelques mois plus tard, j'intégrai l'équipe de l'atelier pour huit mois de stage.

Cette dernière expérience professionnelle fut une véritable révélation, qui mêlait les différents enjeux que je cherchais dans un milieu professionnel. Le terrain était celui de l'imprimerie artisanale, qui se rattache le plus aux valeurs que je porte depuis de nombreuses années, l'impression qui respecte et met en valeur la pratique du graphisme. L'imprimerie artisanale réunit ma passion pour le graphisme, l'image imprimée et le côté manuel que j'affectionne. Cette construction d'identité est aujourd'hui définie dans le milieu du graphisme qui se développe sur le terrain des supports imprimés. Maintenant que nous avons posé la construction du terrain, nous allons donc la soumettre aux problématiques en lien avec le domaine du design graphique.



ILK
Impression en sérigraphie
Ateliers Fantôme

Depuis près d'une vingtaine d'années, l'ère du numérique est venue bouleverser notre rapport au monde. Nous sommes quotidiennement entourés d'outils numériques et le numérique est désormais ancré dans nos vies. Cette révolution a marqué le domaine du graphisme en permettant une accessibilité aux outils graphiques. Les logiciels de publication assistée par ordinateur sont facilement accessibles, les outils du designer graphique sont donc devenus à la portée de tous. Cette notion d'accessibilité à l'outil graphique modèle différentes problématiques. Les outils se sont démocratisés, ce qui a permis à la plus grande masse non issue du domaine professionnel de pouvoir répondre à des demandes graphiques. Cela peut engendrer des réponses graphiques peu adaptées, notamment quand la demande se situe dans un cadre professionnel.

Cette problématique nous questionne sur la notion de légitimité, comme si il y avait un *vrai* et *faux* graphisme, au même titre qu'un *bon* et un *mauvais* graphisme. Y aurait-il plusieurs graphismes : un graphisme amateur et un graphisme professionnel? Comment en tant qu'individus ayant suivi une formation en graphisme devons-nous nous démarquer d'un graphisme amateur? De par cette popularisation de l'accès aux techniques du graphisme, le métier n'est-il pas en train de perdre en légitimité et en qualité?

Ce qui nous amène à nous questionner sur la véritable fonction du designer graphique. Est-il seulement là pour répondre aux demandes de manière factuelle? Ces compétences s'arrêtent-elles à la dimension technique de l'utilisation des outils graphiques? Je ne pense pas. Je souhaiterais que le designer graphique sorte des pensées formelles, uniquement esthétiques et commerciales, qu'il s'engage dans une approche plus sensible à son environnement, notamment sur le terrain du support imprimé. Qu'il puisse être plus attentif aux composants du design graphique pour une revalorisation des pratiques qui pourrait passer par une reconsidération de l'ensemble des éléments d'un projet. Décloisonner les métiers, être dans une démarche de circularité des disciplines, avoir une approche axée sur la matérialité, cela revient à prendre en compte un maximum de composants autour d'un support imprimé. N'est-ce pas dans cette démarche plus construite que le graphisme peut avoir une véritable reconnaissance?

Parallèlement à la problématique de l'accessibilité aux outils graphiques qui peut nuire à la valorisation du métier, le numérique est également venu bouleverser notre rapport aux médias. Notamment le plus vieux média existant : le support papier. L'ère du post-numérique a déjà transformé l'industrie de la musique, du cinéma, maintenant celui de la presse, de l'édition et plus

largement notre rapport au support imprimé. Nous ne consommons plus le papier de la même manière qu'il y a vingt ans. Les usages du papier sont en train d'évoluer, nous assistons à une véritable mutation du support imprimé. Cela se justifie par la bataille entre les médias numériques et les médias imprimés. La presse papier perd son lectorat d'année en année, les librairies subissent également une baisse de fréquentation. Par opposition à ce phénomène, l'édition numérique est un marché en plein essor. La manière dont nous consommons le médium papier est donc en train d'évoluer. D'une part par la concurrence du numérique, mais également par une conscience écologique liée aux problématiques environnementales actuelles. L'usage abondant du papier n'est peut-être pas très pérenne pour notre planète. Certains usages des supports imprimés sont peut-être à revoir, leurs cycles de vie étant peu compatibles avec une vision écologique et durable, notamment certains supports de communication imprimés à grande échelle.

Ces problématiques nous poussent à questionner notre rapport à la production de média imprimé. Comment en tant que designer graphique peut-on se réappropriier ces problématiques? Cela revient à nous questionner sur comment avoir une démarche plus responsable en tant que designer graphique. Comment valoriser une pratique telle que le graphisme de manière à ce qu'elle soit la plus pérenne pour notre monde de demain dans le milieu des supports imprimés?

Nous allons aborder ces deux problématiques sous l'angle du design graphique imprimé. Ces problématiques nous poussent à constater que le graphisme imprimé est aujourd'hui peu valorisé. Cependant, comme j'ai pu l'évoquer dans l'avant-propos, la pratique du graphisme fait partie intégrante de ma vie. C'est une passion, une identité qui s'est construite à travers des expériences professionnelles variées, un cursus scolaire en lien avec cette pratique et un engagement personnel autour du terrain de l'image imprimée. De ce fait, les problématiques liées au terrain du design graphique imprimé résonnent en moi comme un engagement fort. Au cours de ce mémoire, nous allons donc essayer de répondre à la problématique globale suivante : **Comment réussir à lier ma pratique personnelle au milieu professionnel engagé dans une poïétique de l'impression, et comment l'objet imprimé peut revaloriser la pratique du graphisme?**

Afin de répondre aux problématiques évoquées, ce mémoire est construit en plusieurs parties. La première aborde la conception, la seconde traite de la fabrication pour ensuite conclure par les ouvertures possibles des futurs médias imprimés.

La partie conception regroupe l'ensemble des questions autour de la pensée du graphiste dans le terrain des médias imprimés. Nous entrerons en matière avec ma vision du graphisme idéal, en évoquant la notions de graphisme haptique à travers des supports sensibles. Nous montrerons l'importance d'un graphisme palpable. L'importance d'une pensée globale d'un projet pour une approche reconsidérée des attendus, des fonctionnalités et des usages. Nous proposerons un graphisme plus inventif avec des exemples concrets, des cas pratiques autour des notions de valorisations des sens. Nous allons donc nous questionner sur l'importance d'une saisie globale d'un projet pour une approche plus sensible qui peut livrer à terme un véritable objet d'expérience.

Dans un autre temps, nous développerons l'importance d'une circularité entre les disciplines autour d'un projet pour une revalorisation des pratiques. Nous étudierons des cas concrets où le designer graphique se place comme un véritable chef d'orchestre au cœur d'un projet. Nous verrons que l'engagement d'une circularité entre les disciplines peut apporter des projets bien plus riches et qualitatifs.

Pour clore ce chapitre de la conception nous aborderons les nouveaux usages du média imprimé, en questionnant les nouveaux rapports que nous avons avec le médium papier, celui-ci tendant à devenir de plus en plus rare, mais gagnant en qualité. Nous étudierons également des questions liées à la collection d'objets imprimés.

Dans la seconde partie consacrée à la fabrication nous redéfinirons ces enjeux, nous évoquerons l'ensemble de cette partie sous le prisme de mon expérience professionnelle au sein de l'atelier Bulk. Dans un premier temps nous mettrons l'accent sur l'importance du lieu en développant les notions autour de l'atelier comme lieu fertile à la création.

Dans un deuxième temps nous développerons l'importance des prototypes au sein d'un atelier, afin de rester dans une démarche exploratoire, ce qui nous mènera à évoquer des conduites transgressives sur les procédés d'impressions. Nous verrons que certaines démarches repoussent les limites de la technique en transgressant le processus qui peut amener à des objets totalement insolites en terme technique et esthétique.

Dans un troisième temps nous aborderons la notion d'hybridation des techniques d'impressions. Cette notion s'appuie sur des

cas concrets où la dialectique entre matériaux pauvres et matériaux sophistiqués est mise en œuvre, et nous verrons qu'une hybridation entre différentes techniques d'impression peut mener à de nouveaux paradigmes esthétiques.

Pour clore cette recherche, nous allons ouvrir ces problématiques sur mon futur milieu professionnel : celui de façonneur au sein d'un atelier d'impression artisanal, rêver mon futur métier entre une dynamique professionnelle et recherche artistique. Nous ouvrirons sur les démarches au sein de l'entreprise en lien avec mes futures démarches personnelles sur le terrain de l'objet imprimé.

Tout au long du mémoire, certaines études et cas concrets sont issus de divers projets de studios graphiques, certaines notions seront appuyées par des démarches et projets personnels. Certaines parties de mon projet professionnel rentrera en résonance avec de nombreux points évoqués tout au long du mémoire.

Actuellement, le métier de designer graphique est en phase d'évolution. Certaines problématiques actuelles poussent les designers à repenser leur métier. La révolution numérique et les problèmes écologiques, sont des préoccupations au cœur de nos métiers. En effet, nous ne pouvons plus penser notre métier comme il y a 20 ans. Le designer graphique doit aujourd'hui être attentif à ses actions.

Dans cette première partie consacrée à la conception, nous allons tout d'abord définir ma vision personnelle d'un *bon* graphisme. Nous allons l'évoquer sous le terme de graphisme idéal. Cela revient à nous questionner sur ce qu'est un *bon* graphisme. Cette question soulève la problématique liée à l'accessibilité aux outils graphiques. En effet, les outils numériques ont permis une popularisation des métiers de la création. Aujourd'hui tout le monde peut se prétendre photographe, graphiste, vidéaste avec la simple accessibilité aux matériels. Cependant ces professions ne sont pas seulement liées à leurs outils. Pour le fameux directeur artistique Peter Knapp «*on n'est pas menuisier parce que l'on a une scie, on n'est pas boucher parce que l'on a un couteau, on n'est pas maquettiste, typographe, retoucheur, ou même chromiste parce que l'on connaît le fonctionnement d'un ordinateur* »¹. Cette citation met l'accent sur les outils. Notre métier n'est pas défini par l'appropriation d'un outil, il se définit par d'autres éléments plus complexes.

1 — KNAPP, Peter.
Peter Knapp,
Édition du Chêne
2008

Mais comment revaloriser cette pratique à l'heure où tout le monde peut devenir un véritable média?

Les réseaux sociaux ont permis la possibilité de publier des contenus et ainsi de faire des individus des communicants. Cette pratique soulève plusieurs problématiques. D'une part, la légitimité du contenu, mais également l'image dans le contenu. Si nous sommes tous capables de créer une image, comment rendre la pratique du graphisme légitime? Comment un graphiste peut-il se démarquer par rapport aux amateurs? Aujourd'hui, prendre des photos, les retoucher, utiliser Photoshop pour retoucher une image est à la portée de tous. Cette démarche de graphisme amateur est soulevée dans le Tumblr soixante-millions-de-graphistes où sont répertoriés des affiches, tracts, et autres formats de communication. La conception graphique amateur étant accessible au plus grand nombre, elle pourrait au final dévaloriser la pratique professionnelle du design graphique. S'il existe donc un graphisme professionnel et un graphisme amateur, comment pouvons-nous le distinguer? Comment le designer graphique peut-il faire la différence avec un amateur? Cela nous amène à savoir ce qu'est une bonne conception, dans le milieu de l'objet imprimé.

Eglise Saint-Paul ACCORORGUE
28, avenue de Peissacart
06100 - Nice-Nord
www.accororgue.fr
accororgue@free.fr

Dimanche 26 Mars 2017 - 15h30
Concert Orgue et Chant
"Stabat Mater"
G B Pergolesi

Jean-Luc Thellin, Orgues
Organiste à N-D de Virgines
Professeur au conservatoire municipal de Menton

Muriel Bruno
Soprano

Agnès Brullez
Clavier

ENTRÉES LIBRES

ALPES-MARITIMES
VILLE DE NICE

L'EMBARQUAISCAPI
vous invite à

Bal du rugby

Le samedi 31 mars 2018

Salle d'activités de la piscine de la zone

Entrées adultes - 22€ / Enfants - 15€ / 10€

Reservations au 06 76 000 287 ou
www.rugby@gmail.com

Fêtes Générales de Lavaur - 2017
Le Samedi 02 Septembre 2017 - A Lavaur

PATRICK SEBASTIEN
ÇA VA ÊTRE TA FÊTE !

Routan

LES BOULINGRINS
présentent

LE BAL des ESCARGOTS
de Jean-Claude MARTINEAU

GRANDVILLARS

Salle de Spectacle

Vendredi 26 janvier 20 heures 30
Samedi 27 janvier 20 heures 30
Dimanche 28 janvier 15 heures

MAGA

CPP CLOSED CRAFT

Un concours de pêche en haut niveau
avec du matériel de pêche
et des produits régionaux à gagner !

SUD LANDES
Lundi 5
et mardi 6
mai 2014

PAPAF
SHISHINO
MORT
ZENEU

SAMEDI 23 JUILLET
CHAUMARD 58
Lac de Pannecière

2 JOURNÉE AMÉRICAINES
RASSEMBLEMENT MOTOS

Donneur Lucky 16 Grande Prairie
Never 1600 Country Dance
Champion Américain
Champion Old West Hamblers

Présentation et démonstration
Présentation et démonstration

Comité des Fêtes de Châteauneuf
Comité des Fêtes de Châteauneuf

TV Nièvre

CHALLENGE FEMININ COEUR DE FRANCE SOIT CHATEUX
caréco

VENDREDI 11 JUILLET 2017

CHARENTONNAY

PRIN DU COMITE DES FETES
Circuit de 9.600 Kms

15H00 JUNIORS / SENIORS
8 Tours soit 76.800 Kms

15H02 MINIMES / CADETTES
4 Tours soit 38.400 Kms

market
Fédération Française Cyclisme de la Tour

du 23 au 26 Mai 2018

SALON DU CADEAU DE Saint-Gaudens

ESPACE DU PORRAIL
Avec Super!

30 Artisans Artistes Producteurs

Entrée Gratuite
10h-19h
Nourriture Animations Gratuites

Coin Gourmand
Assiettes repas, boissons, crêpes ...

L'ARTISANALE LEGUEVINOISE

Le bâtiment & L'aménagement
Le commerce & La gastronomie
Atelier & Démonstration
L'apprentissage

RESTAURATION (s'adresser à la salle pour des rendez-vous)
PETIT TRAIN de la place de marché - 150 places
ATELIERS
ANIMATEURS: Bouclier, Chénier, JUREK, Malin, Trévoux, Gouffier, Gouffier

LEGUEVIN le 11 et 12 mai 2018
Nocturnes le 10 et 11 Entrée gratuite 10h-19h30

MVA
COCOCOCCINE

Fête de la MUSIQUE
JEUDI 21 juin 2018

FEIGERSHEIM
Parking centre
de 18h30
à minuit

SOIRÉE ANIMÉE PAR DAVID BUB
Toutes familles et grillades sur place
Grande ambiance des professionnels de Feigersheim

L'Harmonie de Feigersheim, Chorale United Family
le groupe DEEP'S SOUL

CHIEUR VAL DE SAÔNE

GENERATIONS CHANSONS

200 Choristes
Direction: Evelyn Lagarde

1 et 2 décembre 2016 à 20h30
3 décembre 2016 à 16h30 et 20h30
Salle des sports de Jassans-Riotier

Journal des habitants du quartier
Centre Historique de Klappenstein

L'avis du Klappenstein
Gratuit

N° 18
Hiver 2016

Editorial

Visuels issus du Tumblr - soixante-millions-de-graphistes.tumblr.com

La notion de conception est définie par le CNRTL comme «Former le concept, l'idée générale ou non d'un objet et se représenter un objet par la pensée ». C'est en d'autres termes la création d'un concept. En effet, si nous ramenons cette définition à notre domaine de création, le graphisme imprimé, cela reviendrait à dire que la conception est l'idée générale de la création d'un support graphique imprimé.

Au vu des problématiques d'accessibilité au graphisme, j'aimerais proposer ma propre définition d'une bonne conception de support graphique, une vision personnelle, singulière, dans l'intention de revaloriser le graphisme. Une critique du métier qui vise à pousser le designer à reconsidérer son approche sur les supports imprimés.

2 – CNRTL
Centres National des Ressources
Textuelles et Lexicales,
Entrée «conception»
cnrtl.fr

J'aimerais proposer un graphisme plus inventif, mesurer les supports dans leurs globalité, prendre en compte la notion de temporalité du support à travers son cycle de vie.

Je souhaiterais également proposer une redéfinition des usages, mais aussi de sa diffusion liée au nombre d'exemplaires, proposer un graphisme qui se projette dans son environnement, dans lequel le graphisme vit. Que le concept du projet soit pensé de A à Z, qu'il soit une véritable réflexion sur toutes les étapes de conception. Prendre en compte un maximum de paramètres autour d'un projet, ne rien laisser au hasard. Qu'il y ait une approche critique sur toutes les étapes de création, du concept global jusqu'à l'impression. C'est un engagement politique, qui demande, je pense, des concessions, mais pourrait peut-être participer à la revalorisation de notre pratique, remettre du sensible dans nos projets à travers la dimension haptique des supports de communication et ramener une circularité dans nos disciplines afin de faire vivre nos confrères. C'est peut-être en adoptant cette démarche de reconsidération des paramètres que le graphiste professionnel pourrait se démarquer du graphiste amateur.

Tout d'abord nous allons étudier les supports graphiques imprimés dans une approche plus sensible, à travers le sens du toucher. Comment peut-on ramener du sensible dans nos supports de communication? Cela revient également à justifier l'utilisation du papier dans une approche plus inventive. Nous analyserons des cas pratiques qui par divers paramètres permettent de redéfinir ce qu'est le support imprimé en amenant des réponses inédites dans les projets.

Ensuite, nous évoquerons l'importance d'une circularité dans nos disciplines dans l'idée d'un graphisme plus qualitatif, plus en lien avec ses composants. Nous allons nous questionner sur l'importance des éléments graphiques au sein même d'un projet. Comment revaloriser la pratique du graphisme par l'ensemble de ses composantes? Évoquer le graphiste dans une posture de directeur artistique en tant que chef d'orchestre d'un projet.

Pour conclure, nous analyserons la mutation des usages des objets imprimés. Le papier prend des formes surprenantes, il n'est plus considéré comme il y a quelques années. C'est une matière, un support qui par sa forme peut devenir un objet précieux. Un véritable objet de désir. Nous allons nous questionner sur les notions autour de la collection, mais également autour du changement de statut d'un produit imprimé vers une œuvre imprimée.

«Regarder une page blanche, c'est comme lire dans une boule de cristal. La magie est palpable (...) les innombrables possibilités offertes par le papier pour faire ressortir la beauté latente des choses, en particulier à l'ère du numérique, alors que la dimension tactile de la communication visuelle est si gravement mise à mal». ³

B - Le support comme moteur de sensations

Après avoir émis quelques notions autour de ma vision d'un graphisme idéal, qui se démarquerait par la prise en compte globale d'un projet en opposition à une pensée uniquement formelle et esthétique d'un graphisme amateur, nous allons étudier la dimension haptique dans le domaine du design graphique imprimé. Selon Universalis, le terme *haptique* correspond à une *sensation tactile*⁴. Cette définition met en avant deux correspondances, à savoir la sensation et le tactile. Selon le CNRTL la sensation est «*phénomène par lequel une stimulation physiologique (externe ou interne) provoque, chez un être vivant et conscient, une réaction spécifique produisant une perception; état provoqué par ce phénomène*»⁵. En d'autres termes, il désigne une réaction liée à un événement. Ces réactions sont liées à nos sensations gustative, olfactive, tactile et visuelle. Dans notre champ d'études, nous allons ajuster ces sensations à celle du toucher, défini par le terme de phénomène haptique.

Sur le terrain de l'objet imprimé, ces sensations peuvent être considérées sous différents paramètres. Nous allons étudier chaque paramètre en les mettant en relation avec des cas pratiques afin d'en saisir leurs enjeux. Le premier objet d'étude sera la matérialité du support à travers la notion de main du papier, on en précisera les caractéristiques et les enjeux. De plus, on mettra en avant certains exemples où la matière de la surface imprimée devient un objet d'expérience en soi. Enfin, nous étudierons la notion de format, à travers cette notion nous questionnerons les enjeux et les possibilités sensibles que la notion de format renvoie.

4 – UNIVERSALIS
Le dictionnaire Cordial,
Entrée «haptique»
universalis.fr

5 – CNRTL
*Centres National des Ressources
Textuelles et Lexicales*,
Entrée «sensation»
cnrtl.fr

Nous allons donc évoquer les notions d'expériences à travers les différents supports présentés. Cela renvoie à un domaine expressif qui vit à travers la main, le toucher dans des expériences tactiles et corporelles. Définir le support comme moteur de sensation, comme un espace dans lequel le graphisme vit et se déploie dans un environnement défini.

La main du papier

Dans l'intention de remettre de la sensibilité au cœur de notre domaine, certains designers graphiques repensent de fond en comble certains paramètres, en redéfinissant notamment les paramètres de matérialités dans les supports de communication. Cela peut se traduire par l'apport de la sensibilité tactile à travers des matériaux tangibles.

Nous allons étudier comment repenser et revaloriser un graphisme plus inventif en termes de composants. Certains designers proposent des solutions inventives en reconsidérant l'ensemble des composants, des matériaux, qui sont à terme vecteur d'une approche plus sensible pour l'utilisateur.

6 – COPYTOP
 Lexique imprimerie
 Entrée «main du papier»
 copytop.com

De ce fait, nous allons nous concentrer sur la prise en main et la matérialité des supports imprimés. La main d'un objet imprimé est une expression propre au milieu de l'imprimerie, elle exprime le *rapport entre l'épaisseur d'une feuille de papier (en micron) et son grammage. Plus un papier semblera épais par rapport à son poids, plus sa main sera importante.*⁶ Pour un objet imprimé, avoir de la main est donc un adjectif qui qualifie un rapport du toucher que l'on a avec l'objet.

En réponse aux problématiques évoquées précédemment sur l'enjeu et la diffusion des supports de communication dans notre société, certains studios graphiques font appel à des imprimeurs, qui par leurs compétences et savoir-faire permettent à des projets de voir le jour dans une démarche plus sensible. Les paramètres du toucher sont mis en avant, la main du papier et la matérialité du support deviennent des notions fondamentales.

C'est au cours de mon expérience professionnelle au sein de l'atelier Bulk que j'ai véritablement pu découvrir ces notions. Les notions de *main* liée au toucher, sont étudiées tous les jours à l'atelier. C'est un terme qui est souvent employé pour évoquer le rapport entre notre main et un objet imprimé. Cela ouvre bien souvent des débats qui se construisent à partir de notre expertise du toucher. Nous avons souvent tendance à évoquer le terme de main à propos d'un papier à faible grammage pour évoquer qu'un objet manque de main. Ces débats montrent toute la sensibilité que nous apportons à la matière qui parle, cela prouve le rapport passionnel que nous entretenons avec la matière première : le papier. Il y a un vrai rapport lié au toucher.

Le toucher du papier, le glissement du bout des doigts sur la surface du papier, sont des gestes que nous cultivons à longueur de journée. En effet, nous avons la chance de travailler pour des projets passionnants dont la matière première est le papier. La sensation du toucher est au centre de nombreux projets. La diversité des papiers employés permet à notre sens du toucher d'être constamment en éveil. Le papier est la matière première sur laquelle nous allons travailler, imprimer puis façonner au gré des projets. Il offre une multitude de sensations, une véritable expérience émotionnelle. Par ailleurs, ces sensations agissent également sur l'usage que l'on va en faire. Comme l'explique Hans Wolbers «*Si l'on cherche à valoriser le contenu à imprimer, le poids représente un bon critère. Plus le papier est léger, moins les lecteurs respectent ce qu'ils lisent. Ceci fait partie des nombreux clichés qui peuvent exister sur le papier, et bien qu'ils paraissent banals, on ne peut les ignorer (...) bien que le papier non couché soit beaucoup plus cher que le papier couché, il donne la sensation d'être plus économique. Il ne vous viendrait pas à l'idée d'imprimer un texte sur l'environnement sur du papier glacé, bien que ce dernier soit en fait*

*plus écologique que certains papiers mats fantaisie, car son aspect ne correspondrait pas au message véhiculé*⁷». H. Wolbers évoque donc l'idée que le papier est porteur de sens. Par son toucher, par la sensation que celui-ci renvoie il devient également le message. Le support devient donc le message, pour reprendre la fameuse citation de Marshall McLuhan dans *La Galaxie Gutenberg* «*le médium c'est le message*⁸». Le philosophe évoque par cette citation l'importance du médium, en le plaçant au même titre d'importance que le contenu lui-même.

En effet, chaque médium véhicule un message, le choix d'un bon papier, le toucher que celui-ci renvoie, amènent par le support une sensation, un ressenti unique.

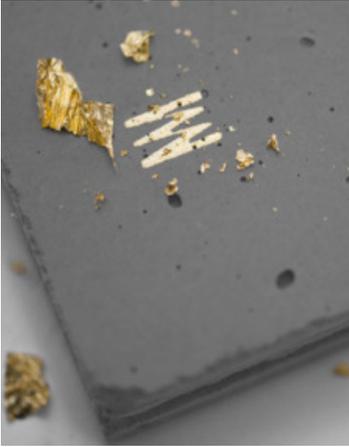
7 — WOLBERS Hans
Le choix du papier est un acte créatif
antalis.com

8 — MC LUHAN Marshall
La Galaxie Gutenberg
Bielis

Quand la matière devient support

9 — STUDIO MURMURE
Concrète Project
murmure.me

Certains designers cherchent à repousser les limites de matérialité, à repenser l'usage de l'objet de communication en redéfinissant les schémas créatifs. Dans cette intention, le studio graphique Murmure a développé un projet innovant en collaboration avec l'atelier Premier presse. *The Concrète Project* est un projet annexe qui a permis d'expérimenter la sérigraphie et la feuille d'or sur des supports de communication en béton. Le studio Murmure et l'atelier Première presse ont développé un nouveau process et des techniques permettant la réalisation de divers formats. Dans le cas présent, la matérialité du support est un des paramètres les plus importants. «*Grâce à un béton ultra résistant et d'une finesse remarquable, nous pouvons concevoir des supports de communication en béton haut de gamme, fins, élégants et présentant de nombreux détails de matière*⁹». Nous pouvons relever que le support devient dans ce cas un moteur à la création. La matière est détournée de son environnement initial, pour être sublimée par l'imprimé. C'est tout le processus créatif qui est repensé, pour donner lieu à un objet d'exception et d'excellence. Le projet offre un véritable contraste esthétique entre la feuille d'or, sensible, et le béton dont la texture irrégulière révèle une vraie brutalité. Par cette intention, le studio interprète la matière pour la sublimer avec l'imprimé. Dans ce cas, la matière est au fondement même du projet, le schéma est donc totalement repensé. De ce fait, le support imprimé devient véritablement un objet d'expérience qui offre de nouvelles sensations à l'utilisateur.



1.2.3.
Concrète Project
Impression en sérigraphie sur béton
© murmurure.me



Certaines démarches reconsidèrent de fond en comble les paramètres créatifs en accentuant les phénomènes haptiques dans des projets innovants. C'est notamment le cas de l'agence Suisse BalmerHähler, qui a proposé des supports imprimés absolument prodigieux pour la communication des Rendez-vous Des Créateurs édition 2017. La proposition dépasse les limites du possible, les professionnels livrent ici de véritables objets d'expériences, un prodige en matière d'impression, en apportant une nouvelle dimension à l'objet. Le concept global de l'invitation a été conçu avec une idée de départ : *si l'impression prenait le dessus sur le graphisme?* N'est-ce pas une magnifique proposition? Ainsi, découpes, textures, vernis brillant, matières imprimées à chaud s'imposent pour sublimer le graphisme. *Les matières se confondent et offrent une alchimie parfaite. Les contrastes se subliment en opposant leurs textures*¹¹. L'invitation se compose en trois supports, une affiche, une invitation et un programme.

L'affiche de 70x100cm est imprimée avec deux techniques différentes. Tout d'abord en sérigraphie *holographic black silk screen* dans le fameux atelier Lorenz Boegli. Ensuite, le projet est confié à Bastcolor, entreprise suisse spécialisée dans le flocage électrostatique, qui réalise la partie la plus sensible du projet. Le papier devient alors une surface sur laquelle la matière est utilisée en finition. Le rendu repousse les limites de l'impression, le graphisme suit la matière, il devient palpable. Il vit à travers l'impression, on retrouve l'aspect velu de la typographie traduit par l'effet duveté du flocage. Le graphisme devient réel, transgresse les limites du toucher, devient palpable. Le passage de la sensation visuelle à la sensation du toucher devient une véritable prouesse haptique et graphique.

Graphisme palpable

11 — BALMERHÄHLER
Rendez-vous des Créateurs 2017
balmerhalmer.ch





2



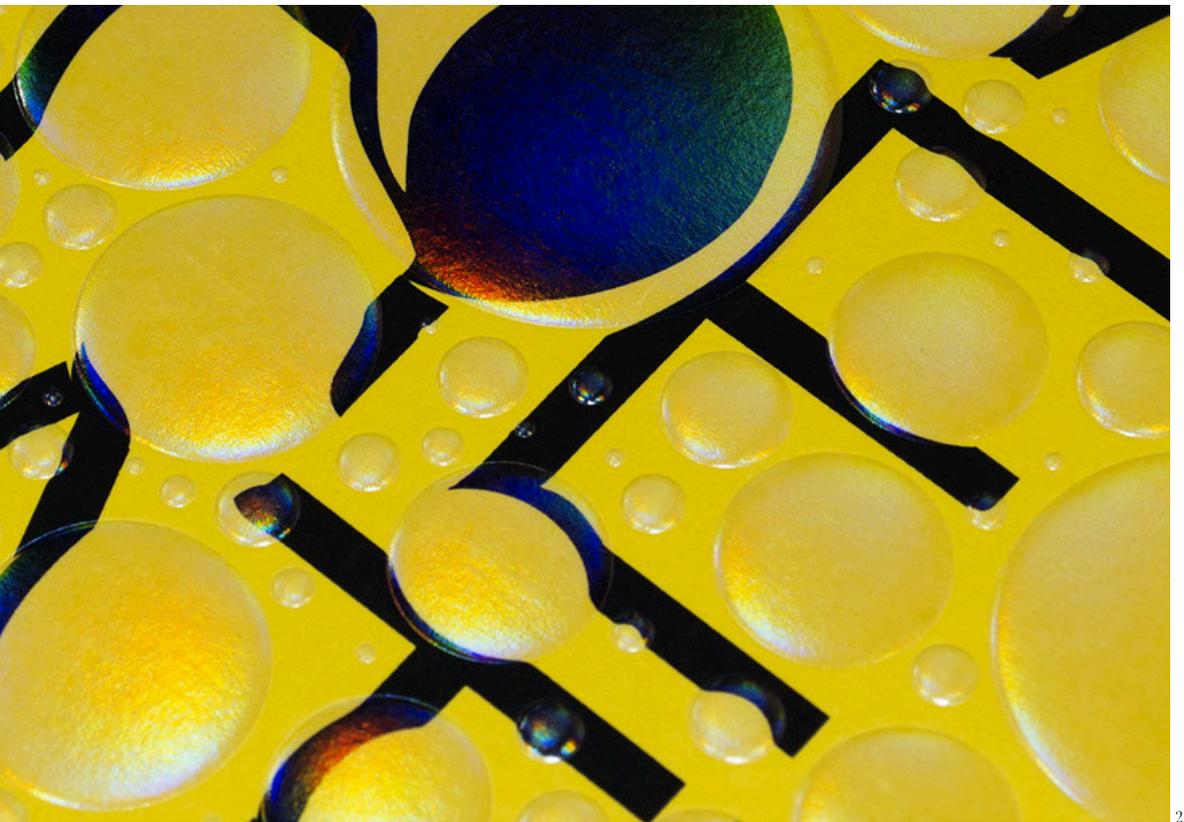
1.2.3.
Affiche le rdv des créateurs 2017
Impression en sérigraphie et flocage
3 © balmerhahmer.ch

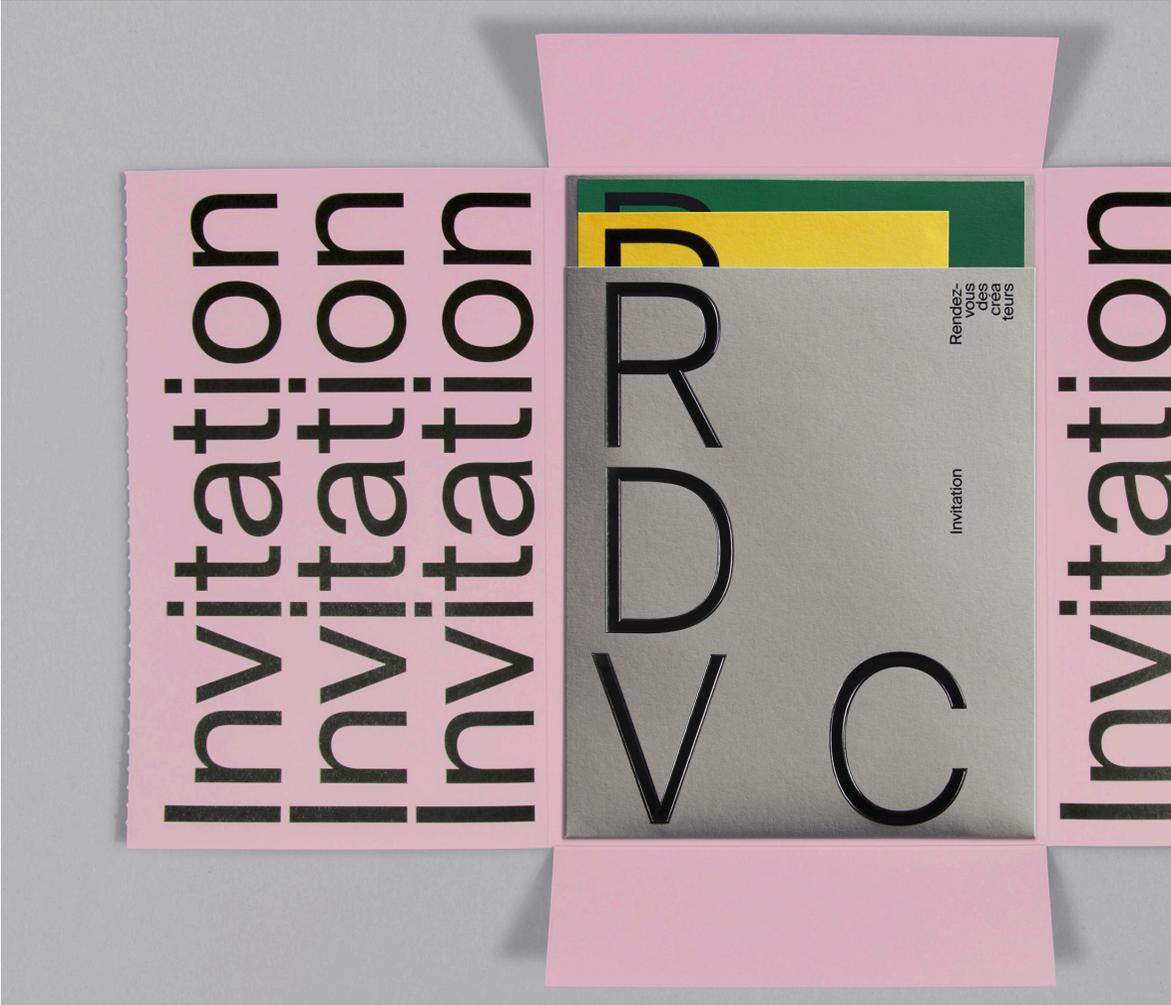
Le second élément de l'événement est une invitation A5 sur un papier *Gmund* jaune. La proposition des créatifs de l'agence suisse prend tout son sens. Ils livrent ici une véritable œuvre imprimée. Le mélange du graphisme et de l'impression rend l'objet absolument exceptionnel et unique. L'invitation devient une œuvre à part entière, le visuel est sublimé par l'impression. Deux techniques sont également appliquées pour cette carte. La première étape fut la sérigraphie des lettres en noir, dans l'atelier Lorenz Boegli. Par la suite, l'atelier Sondergger prit le relais, avec un marquage à chaud holographique transparent puis un embossage multicouche sur l'ensemble des cercles. C'est une véritable prouesse graphique et technique. Le calage est parfait, le graphisme prend tout son sens jusqu'à tromper l'œil de l'utilisateur. La forme est traduite par l'effet de brillance sur l'ensemble des *bulles*, cela amène une troisième dimension à l'objet. On a envie de toucher l'objet du bout des doigts, sentir le contraste entre brillant et mat, la tension du papier lisse et l'espace embossé.



1.2. Carton d'invitation pour le rdv des créateurs 2017
Impression en sérigraphie, marquage à chaud et gaufrage
© balmerhahmer.ch







Le troisième élément de l'invitation est une pochette avec différents supports. Là aussi, l'impression prend des formes surprenantes, transgresse les codes et joue avec les limites. Le premier support est une carte à deux volets allongés. L'objet fait référence à l'impression, notamment à l'étape de la coupe au massicot. Le visuel du support est saccadé ce qui donne un effet de découpe comme si nous avions découpé le support puis rassemblé l'ensemble. L'objet a donc été imprimé en offset, puis gaufré en multi couche ce qui donne aux lettres un petit relief sur les bords. Par la suite il a dû être découpé à la microperforation pour lui donner cette forme si surprenante.

La démarche de BalmerHählen est innovante dans le sens où les designers ont cherché à sublimer le médium papier, à donner du sens au graphisme par l'imprimé. C'est le visuel qui vit à travers la matière au sens propre du terme, le graphisme devient palpable. L'intention de base est singulière, que l'impression prenne le dessus sur le graphisme, voilà une intention forte de sens. C'est un engagement fort, une prise en compte de tous les paramètres, une circularité entre les disciplines, un véritable tour de maître de la direction artistique. Les objets deviennent alors de véritables objets de désir. L'ensemble de support papier de cette communication devient clairement un objet d'expérience.



1.
Ensemble des supports d'invitation pour le rdv des créateurs 2017
Multiples techniques
© balmerhahmer.ch

Expérience par le format

12 — CNRTL
Centres National des Ressources
Textuelles et Lexicales,
Entrée «format»
cnrtl.fr

L'expérience pourrait être déterminée par trois grandes entrées. La matérialité du support par la prise en main, l'effet visuel et le format. Quand nous visualisons un support de communication, la première caractéristique qu'on identifie est le format. D'après le CNRTL un format est «*Dimensions (caractéristiques) d'une feuille de papier*¹²». Un format est défini par des paramètres dimensionnels, pour cela il existe donc une variété quasi infinie de formats. Chaque dimension peut être modifiée et créer de nouveaux formats. Quand nous évoquons le format, nous allons l'associer à une dimension qui définira une forme, un gabarit. Questionnons-nous sur l'importance du format dans un projet imprimé. Par ses dimensions, le format n'est-il pas déjà moteur d'intention? Peut-être bien que oui, car déterminer un format est une phase importante dans la conception d'un projet. Dans un contexte éditorial, le format d'un ouvrage est crucial pour l'objet, il va déterminer l'espace de création, mais aussi préciser un usage. Un grand format aura un usage différent de celui d'une édition de poche. Chaque objet a un rapport unique dans l'espace, la relation au corps, aux mains est différente par le format. Une carte de visite «*classique*» n'a pas le même rapport au corps qu'une affiche aribus. Déterminer un format c'est alors définir un usage, une fonction, une utilisation.

La réflexion sur la conception d'un support prend un compte les paramètres usuels de l'utilisateur, l'utilisation qu'il peut en faire. On peut donc se questionner sur l'importance du format, qu'elle sera l'utilisation si le format est standard ou au contraire s'il répond plus à une démarche exploratoire.

Proposer un format inattendu peut également se révéler être une solution pour créer un objet plus singulier. Dans l'intention de créer des objets particuliers par des formats inattendus, nous pouvons citer des projets graphiques XXL tels que *Diorama*, *Ping Pong Projet* du studio parisien Des-signes ou encore *Entorse Magazine*. Ces objets graphiques singuliers, au format démesuré, déterminent par leurs formats une certaine utilisation, un usage particulier, dans ces cas précis, l'usage devient moteur d'expérience. Le très grand format provoque une immersion totale. Le spectateur se plonge dans le contenu, les images, la typographie deviennent alors des éléments vivants. Au fil des pages, la typographie se déploie dans l'espace, les photographies gros plan nous immergent dans un univers singulier. Ce ne serait-il donc pas ça l'expérience graphique? Provoquer l'immersion graphique par le format?

Le magazine sportif spécialisé dans le basket, *Entorse magazine* est pour moi l'exemple le plus significatif de cette expérience liée au format. Le magazine sous la direction artistique du studio Helmo, est un véritable bijou créatif, une étoile dans l'univers

des magazines indépendants. En premier lieu, son format défini par ses dimensions rend l'objet singulier, 38 cm par 30 cm format fermé, pour 120 pages tout de même. Imprimé dans l'une des plus prestigieuses imprimeries françaises, la Manufacture d'Histoire Deux-ponts, il a été pensé en dos carré collé sur un papier 80 gr. On compte à ce jour deux numéros dans les mêmes formats, la trame et le concept graphique commencent à former une véritable identité.

Le format a été pensé en réaction aux formats standards des magazines, il y a eu au sein de la conception une vraie réflexion sur le format. Le studio évoque cette démarche, par une envie de créer un objet moins standard, plus singulier par le format. Ils expliquent lors d'un entretien avec *Cahier Central* les coûts de production qui brident énormément les magazines à sortir des formats classiques. Le format bride également la conception graphique, le rythme de lecture et bien évidemment le rapport que l'on a avec l'objet. *«Un format ça conditionne les rapports d'échelles à l'intérieur d'une page, c'est à dire, si c'est du texte ce serait deux colonnes, ou peut être trois, mais il va falloir une typo un peu compact, en gros il y a toujours un rythme qui est toujours un peu similaire et des jeux d'échelles similaires¹³»*. Pour la conception d'Entorse magazine, le studio parisien s'est inspiré des revues graphiques Emigre, qui sont pour certains numéros en très grand format. Dans ces magazines grand format, ils ont trouvé intéressant le rapport à l'échelle. *«On peut trouver une toute petite typographie avec une toute petite photographie, mais qui à échelle de la page est encore bien lisible, elle peut se trouver à côté d'une énorme photo ou une grosse lettre ce qui peut créer des rapports d'échelle ou de tension qui ne peuvent exister que dans un format comme ça (...) si on réduit l'échelle aux formats plus standard ces jeux d'échelles deviennent plus convenus¹⁴»*.

Après l'envie de créer un objet moins standard, la seconde intention est le côté immersif du magazine car il évoque le rapport au corps qui est différent, un autre rapport à la lecture, à l'image. En effet, dans le premier numéro, le premier article commence par des portraits d'adolescents à taille réelle. *«Certaines images qui n'ont pas forcément énormément de sens, dans un grand format, sont ultra-lisible, et donnent un effet immersif¹⁵»*. C'est tout cela qui fait l'objet graphique, par son contenu, mais surtout par son format qui donne du sens au magazine. L'objet est donc un motif d'expérience.

Par ailleurs, le studio évoque le fait que la plupart des lecteurs du magazine sont des étudiants en graphisme intéressés par ce type d'objet, qui pourraient, par le biais du graphisme s'intéresser aux articles et donc au basket. A contrario, ils espèrent aussi

13 – STUDIO HELMO
Episode 1 - Entorse
Cahier Central
soundcloud/cahiercentral.com

14 – Ibid

15 – Ibid

qu'un amateur de basket qui lira le magazine aura une «*émotion*» quand il aura cet objet entre les mains. On parle bien d'émotion, le format est donc lié à la notion de sensation. Créer une expérience par le format du support, n'est-ce pas une belle promesse? N'est-ce donc pas là tout l'enjeu du design graphique, réussir à créer des émotions par l'objet imprimé? N'est-ce pas en soit déjà une revalorisation du graphisme par l'objet imprimé?



1.2.3.
Entorse Magazine N°1
© helmo.fr

Projet
professionnel :
Intention de donner
du sens par le biais
du format

La dimension sensorielle du format sera également l'un des paramètres pour le projet professionnel. L'intention étant de faire une édition très grand format; 27x30 format fermé; 54x30 ouvert. Le désir de faire un format XXL est dû à plusieurs raisons.

La première étant que j'affectionne tout particulièrement les formats hors normes par leurs capacités à déployer un graphisme dans l'espace, à toucher des personnes pas forcément sensibles au graphisme et à l'objet éditorial par la voie du format.

La seconde raison pour laquelle je désire faire un très grand format est l'immersion dans l'image et les rapports graphiques que cela engendre. Pour rappel, mon objet de projet professionnel est un anti-guide des normes typographiques. La typographie est quelque chose que j'aime regarder de près. C'est un domaine où le détail fait foi, analyser les typographies de très près pour comprendre toutes leurs complexités est ce qui m'intéresse. Il y a toujours un soin des détails, les courbes, les empattements, les formes, les contre-formes donnent une force à l'image. C'est l'une des raisons pour laquelle je souhaitais avoir un grand format afin de me confronter à des lettres de tailles démesurées pour un projet éditorial, que nous n'avons pas forcément l'habitude de voir. De plus, le format XXL prend également sens par rapport au titre du projet «Sale type : Le petit guide de la typographie ratée» qui relève une contradiction avec le terme de «*petit guide*» et qui évoque par son rapport entre le texte et le format un humour décalé, un second degré mis en évidence par cette opposition.

B - Circularité des disciplines

Après avoir étudié le support imprimé dans la dimension sensorielle autour du domaine du graphisme, nous avons pu nous rendre compte que la matière et le format peuvent devenir des éléments fondamentaux dans un projet graphique. Le graphisme peut être plus inventif si l'on prend en compte tous ces composants. Nous avons pu nous apercevoir que les supports graphiques imprimés peuvent également devenir de véritables objets d'expériences. Après avoir mis en perspective ces notions, nous allons dès à présent nous focaliser sur le contenu, plus précisément sur les différents éléments qui composent un support graphique imprimé, dans l'intention d'une revalorisation de notre pratique par l'objet imprimé. Nous allons mesurer l'importance de la circularité entre les disciplines qui gravitent autour d'un projet.

Au vu des problématiques évoquées précédemment sur l'accessibilité aux outils graphiques, le constat est qu'actuellement tout le monde peut s'improviser graphiste au même titre que photographe ou vidéaste. C'est en partie dû aux réseaux sociaux, où il est devenu courant de pouvoir prendre une photo, effectuer des retouches, avoir la possibilité de rajouter du texte et autre élément graphique, avant de poster sa «création».

Comme nous l'avons évoqué dans le chapitre précédent, un autre phénomène se démocratise, celui du graphisme amateur. Nous avons tous déjà croisé ces affiches pour le comité des fêtes du village voisin, ce tract pour l'association de pétanque... Ce sont des informations communiquées par le biais d'un support imprimé créé par des auteurs qui s'improvisent graphistes. C'est tout un domaine qui devient à la portée de tous. Ce constat nous pousse à nous poser certaines questions sur le métier de graphiste. Si nous prenons en compte le fait que tout le monde puisse s'improviser graphiste, quelle sera la valeur ajoutée du graphiste professionnel? Quel rôle devons nous avoir en tant que graphistes professionnels, comment pourrions-nous nous démarquer et justifier un tarif auprès d'un client?

Ces questions posent plus largement une problématique globale : comment revaloriser la pratique du graphisme à l'heure où tout le monde peut croire être graphiste?

La question peut paraître simpliste cependant elle résonne en moi comme un véritable engagement. Le métier de graphiste est mal connu, il est mal considéré, souvent confronté à des réactions du type «*Quoi ! Il y a des études pour faire ça? !!*» ou encore «*Mais ce n'est pas gratuit de faire un logo, ce n'est pas ta passion?*». C'est donc un manque de considération lié à une ignorance du domaine, peut-être dû à notre culture. Cependant, je comprends ces réactions, car comme évoqué précédemment, les outils graphiques mis à disposition de tout le monde permettent à

n'importe quel individu de s'improviser graphiste. De ce fait, on peut alors se questionner sur la valeur ajoutée que nous allons apporter en tant que professionnel. Quels sont les savoirs-faire mis en œuvre dans la conception d'un projet imprimé? Cela peut passer par une approche plus sensible, une mise en avant du détail, d'une singularité, d'un attribut propre au projet qui passe peut-être par une reconsidération des paramètres. La *mise en chantier*¹⁶ du schéma de production, peut être porteur d'une autre façon de voir l'objet imprimé, en passant par une reconsidération de l'ensemble des paramètres autour d'un projet.

Pour moi, le graphiste devrait se sentir investi d'une mission, porter un engagement fort pour sa pratique et pour celles qui sont autour. En lien avec les problématiques citées précédemment, les professionnels devraient inciter un réel engagement défini par un véritable mode de pensée. Cet engagement passe par une reconsidération des paramètres formels, une circularité entre les disciplines de la création.

L'engagement que nous portons, nos valeurs, les connaissances acquises, nos savoirs-faire ne devraient-ils pas faire la différence avec un graphiste amateur?

16 — BARRES Patrick
Cours - *Épistémologie de l'art*
2019

Graphiste comme chef d'orchestre

Certains acteurs envisagent la manière de faire du graphisme en reconsidérant les disciplines qui sont autour d'un projet. Ces professionnels se définissent comme chef d'orchestre autour d'un projet. En effet, prenons l'exemple de la nouvelle identité 2018/2019 du *Théâtre de la Cité* à Toulouse. Le designer graphique Pierre Vanni a imaginé un système graphique qui repose sur divers composants issus de divers champs autour du graphisme. Pour la réalisation de l'ensemble de l'identité visuelle de la saison il a sélectionné des typographies issues de diverses fonderies, notamment Regularlines avec le caractère *RL-RW* ou Edition studio d'Adrien Ménard avec le caractère *Klod* entre autres. Il a également utilisé des illustrations de silhouettes issues de divers illustrateurs tels que Mrzyk & Moriceau, Tim Lahan, Hideki Inaba pour ne citer qu'eux. De ce fait, il réalise donc des collaborations avec ces différents acteurs qui gravitent autour du projet.

Pour l'identité visuelle de la saison de théâtre, il a également imaginé une triade de couleurs, du bleu, du rose et du vert qui marque une véritable singularité. Ces couleurs sont mises en

scène par des *dégradés machine*¹⁷ rendus possible par la technique de l'encre machine seulement réalisable en sérigraphie. Il s'est donc engagé avec un imprimeur qui permet d'imprimer les supports de communication avec ces contraintes. Toutes les affiches de cette saison sont donc imprimées chez le plus grand sérigraphe de France, Lézard Graphique dans la banlieue de Strasbourg.

La démarche du designer graphique Pierre Vanni démontre l'importance de la circularité entre les disciplines qui gravitent autour de nos domaines, car l'identité visuelle fonctionne dans le sens où les affiches sont singulières, reconnaissables grâce à ce système mis en place. Les typographies des spectacles varient sur chaque affiche tout comme les silhouettes qui l'accompagnent. J'interprète cette identité visuelle comme une mise en scène de tous les composants, chaque élément se complète à l'autre. Il met en avant des savoirs-faire, des connaissances typographiques, une culture de l'image par le choix des illustrations et un véritable intérêt pour le média imprimé. Dans ce cas présent, le designer graphique a un véritable rôle de chef d'orchestre qui choisit ses éléments et les met en valeur dans des scènes qui sont les affiches et programmes. C'est un réel engagement de la part du graphiste de vouloir mettre en avant les compétences des autres. Cela se ressent notamment quand il poste ses créations sur les réseaux comme Instagram où il met justement en avant toutes les personnes qui ont été mises à contribution pour la réalisation de l'affiche, donc le typographe ainsi que la fonderie, l'illustrateur de la silhouette ainsi que l'imprimeur. C'est donc une véritable politique, un engagement qui sonne fort pour qu'il y ait une vraie circularité des disciplines dans notre domaine.

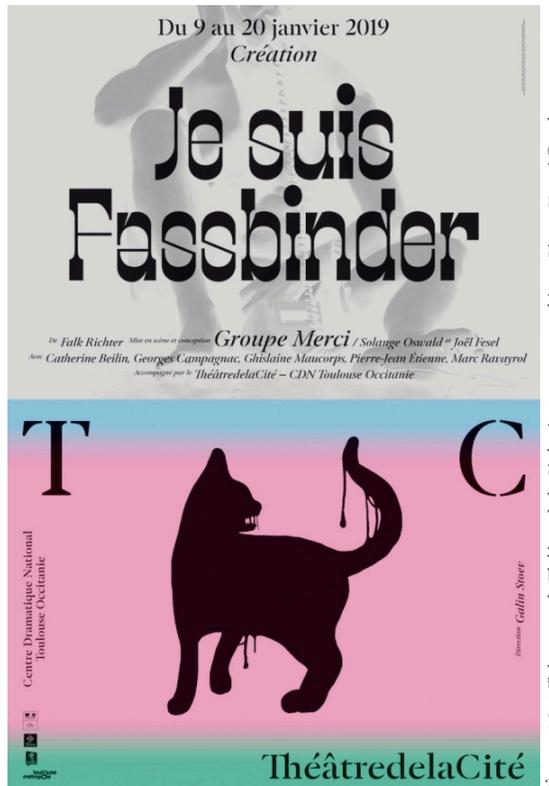
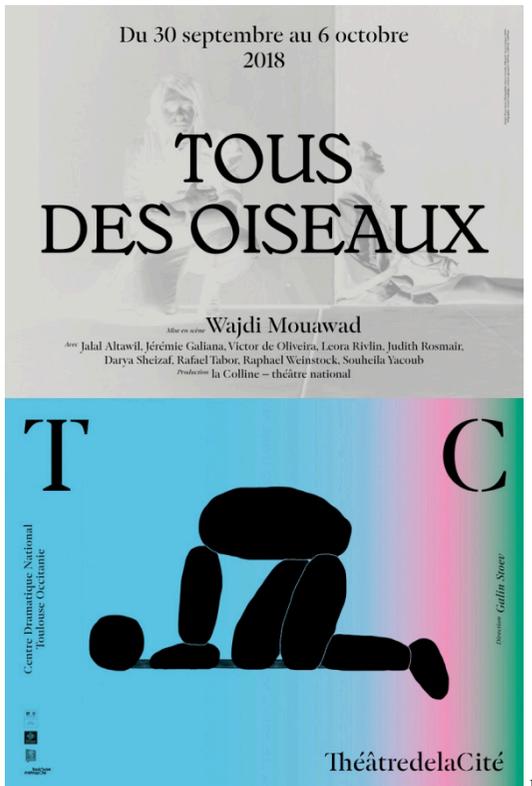
C'est en cela que Pierre Vanni rend service à la pratique du graphisme, d'une part il met en valeur les acteurs qui sont autour du projet en les remerciant sur les réseaux sociaux et en les mettant en scène dans l'identité visuelle de la saison de théâtre. D'autre part, il valorise la profession, car il fait vivre une économie en achetant les licences des typographies, les droits d'auteurs pour les illustrations et c'est ainsi toute une économie qui prend forme. Cela fait également prendre conscience aux clients que nos disciplines ne sont pas gratuites. Qu'une typographie, c'est un dessin, c'est un travail fastidieux demandant de longues heures de travail.

Cependant, l'ensemble de la communication pour le Théâtre de la Cité élaborée par Pierre Vanni dans son approche si novatrice soit-elle en termes de conception a peut-être créé une rupture avec le public. Les couleurs, les silhouettes noires et les typographies peuvent peut-être être en décalage avec le public.

Le nom du Théâtre National de Toulouse (TNT) a évolué en Théâtre de la Cité (TC), ce changement marque également le désir de créer un espace ouvert à tous. Créer un véritable lieu de vie ouvert sur la ville, devenir plus accessible, dans l'idée de démocratiser le théâtre. Cependant, l'ensemble de l'identité est radicale, elle rompt avec tous les codes, elle se veut novatrice, évoque le changement et crée une véritable identité singulière. L'un des responsables du TC nous a confié qu'il n'avait *jamais eu si peu de demande d'affiches pour cette saison*¹⁸. Cela démontre le décalage qu'il y a entre l'ensemble de la communication de la saison et le public.

On peut alors se demander si la mission du graphiste est vraiment remplie. Qu'elle est sa véritable mission, vouloir réunir un maximum de monde au théâtre, ou satisfaire les gens autour de la pratique du graphisme? Sa démarche n'a-t-elle pas été de faire du graphisme pour les graphistes? Comment aborder une identité visuelle qui va encore plus loin dans la transgression esthétique tout en voulant démocratiser un lieu comme le Théâtre de Toulouse?

18 — Secrétariat du TC
Échange oral
2019



1.2. Affiches pour le Théâtre de la Cité saison 2019 - graphisme Pierre Vanni © culture31.com

Économie :
acte solidaire
envers ses
confrères

Les métiers de la création ne sont pas réputés pour être les professions les mieux payées. Vivre de sa passion n'est pas courant, il est donc difficile de subvenir à ses besoins en tant que professionnel. Que l'on soit graphiste, illustrateur, typographe, photographe, vidéaste, c'est souvent un combat quotidien de relancer les clients pour être payé et les appels d'offres qui ne mènent à rien... Bref, c'est tout de même compliqué de vivre de nos métiers. C'est en cela qu'une bonne circularité entre nos disciplines sonne comme un véritable engagement, résonne comme un acte de solidarité entre les différents professionnels.

C'est de la responsabilité du graphiste de faire prendre conscience aux clients qu'il est important de mettre davantage de moyens si l'on veut qu'un projet soit plus qualitatif. Acheter des photographies, des typographies, investir dans un papier plus onéreux peut rendre un projet bien plus attrayant, dans le sens où il sera de meilleure qualité. C'est un peu le même parallèle entre le choix de faire ses achats auprès d'un petit producteur ou dans une grande surface. Aux marchés on va rencontrer le petit producteur qui va partager son amour pour ses produits, qui nous les fera goûter et qui privilégie aussi les circuits courts. En grande surface les produits viennent de l'autre bout de la planète et sont de moindre qualité. Il en est de même pour le graphisme, si on sélectionne des éléments de moindre qualité, la création aura plus de chance d'être fade. Cette question de politique et d'engagement peut générer une économie différente liée à la circularité des disciplines. Dans le cas d'achat de licences pour des typographies, donc l'achat à des fonderies, une économie peut se créer entre un client, un designer graphique et un typographe lié à une fonderie.

Prenons notamment l'exemple du studio parisien Feldman qui dans leurs processus créatifs part souvent d'un caractère typographique. Comme le démontre le travail sur l'identité visuelle du salon de tatouage «*The church*» Feldman studio a obtenu les licences et les droits des typographies qui sont devenues l'élément central de l'identité. En achetant la typographie *Agentur* de chez Good Type Foundry qui est une fonderie norvégienne pointue dans le milieu, toute l'identité du salon repose sur cette typographie qui est mise en scène dans un jeu de contraste entre texte plein et texte en contour.

Afin de renforcer le caractère de la typographie, peu d'éléments sont présents sur l'identité, seulement la typographie et ce fameux contraste accentué par le noir et blanc. Dans l'ambition de vouloir aller au bout des choses, le studio parisien a pensé un dépliant informatif qui se transforme en poster. C'est donc la preuve factuelle qu'il se questionne sur les supports qu'ils vont diffuser au sein du salon, mais également au rendu et à la finition choisie.

Pour cela, ils ont donc fait appel au meilleur atelier d'impression de l'hexagone : l'atelier Bulk pour la réalisation de leurs supports de communication. Le poster/dépliant informatif est un pliage spécial, pour cela nous avons réalisé une forme de découpe ainsi que plusieurs rainages recto/verso sur le papier noir en Sirio Ultra black de chez Fedrigoni sublimé par la dorure laser Seamless de chez Kurz. Cela montre comment un projet investi jusqu'au bout peut prendre des formes surprenantes, être plus inventif et gagner en qualité. La circularité des disciplines résonne ici comme un véritable maillon qui lie les pratiques. Du dessin de caractère de chez Good type Foundry jusqu'au support de communication imprimé dans un atelier artisanal, c'est tout un circuit qui est mis en place. Une économie qui se développe et permet à tout professionnel d'aller plus loin dans nos domaines de création.



1



2



3

1.2.3.
The Church by Feldman Studio
© feldman.studio

Pour en revenir à la notion plus large d'économie circulaire, si pour chaque projet les designers graphique investissaient dans des créations professionnelles cela permettrait aux photographes, typographes et illustrateurs de continuer à travailler. C'est de la responsabilité du graphiste d'invoquer ces notions-là, de faire prendre conscience au client que le budget peut aussi limiter la création. Le graphiste doit être apte à montrer au client les différentes possibilités comme les licences pour les typographies qui sont parfois l'âme d'une identité, l'élément central d'une campagne, mais aussi en valorisant une impression ou une finition plutôt qu'une autre. Si le client a conscience de la valeur du produit final, il pourra investir davantage dans le projet. C'est donc cette prise de conscience liée à cet engagement vers lesquels je souhaiterai que nous nous tournions afin de rendre service à notre pratique et celles des différents professionnels de la création.

Pour mon projet professionnel qui est un projet éditorial loufoque, un guide de la typographie ratée, j'aimerais, afin de mettre en valeur mes échecs typographiques, me procurer une typographie pour la charte graphique du projet. Une typographie sobre mais ayant à la fois ce petit quelque chose qui la rend singulière. J'aimerais donc acheter la typographie Adieu de chez Good Type Foundry, qui est une *antique* avec un dessin subtil dans les replis de boucles. de plus sa morphologie correspond au type de police que j'affectionne. Elle est déclinable en quatre graisses : *light*, *regular*, *bold*, *black* et en trois inclinaisons : *basic*, *slanted*, *backslant*, ce qui est suffisant pour partir de cette police et créer l'identité pour mon projet professionnel. C'est un achat responsable dans le sens où il va également servir la fonderie qui pourra développer davantage de caractères typographiques.

Projet
professionnel

D - Perspectives et nouveaux usages

Après avoir étudié les problématiques liées aux dimensions sensibles dans un projet de communication défini par les notions de formats, main du papier, importances des matériaux et au vu de l'importance d'une circularité des disciplines dans notre domaine, nous allons dès à présent essayer de déterminer quels seront les usages de nos futurs objets imprimés. Quelles seront leur place dans nos vies, dans notre société? Posons-nous réellement la question de savoir s'il y a toujours une place pour le média imprimé à l'heure du numérique? En vue des problématiques actuelles citées précédemment, en lien notamment avec ma vision du graphisme idéal, nous allons ajouter une dimension plus large que celle centrée sur notre pratique. Une problématique s'ouvrant sur notre monde actuel, à savoir comment, en notre qualité de designer nous pouvons participer à une sorte de réenchantement de notre société. Comment un designer graphique peut-il prendre en compte les problématiques environnementales actuelles? Globalement, la question est de savoir comment aborder les questions environnementales et sociales à l'échelle du designer graphique. Nous allons essayer de trouver quelques éléments de réponse afin de trouver des alternatives pour mieux aborder et participer à la pérennisation de notre monde.

Il y a 20 ans de cela, la mort du papier était annoncée comme une fatalité, le numérique allait bouleverser le vieux médium qu'est le papier, cependant 20 ans plus tard l'usage du papier est toujours présent dans nos vies. Le numérique est venu bouleverser certains domaines dont le papier était le médium principal, notamment l'univers de la presse et le milieu de l'édition. Cependant, le papier n'a tout de même pas disparu, mais a peu à peu évolué, muté vers d'autres formes d'usage. Le numérique a contribué à la disparition de certains usages du papier, notamment dans le domaine de la bureautique où les échanges de mail ont remplacé les courriers papier. La presse a également subi un coup de frein avec l'apparition du numérique. Malgré ces changements le papier est toujours présent, mais il tend à muter vers de nouveaux horizons.

En effet, il devient plus rare, ses usages ont évolué vers des pratiques différentes. Lors d'une interview, le directeur général de la Manufacture d'Histoire des Deux Ponts, Renaud Caillat, évoque ceci *«Ce sont des métiers dans leur globalité en décroissance. Nous pensons que la consommation de papier va décroître, mais augmenter en valeur ajoutée. L'avenir est sur la valeur ajoutée et sur la créativité. Les personnes qui utiliseront le papier auront obligatoirement une réflexion émotionnelle. Et le papier en soi va devenir un média de luxe. Les gens feront moins d'édition, mais ils le feront mieux; nous revaloriserons des métiers comme la dorure, la lithographie, la typographie...¹⁹»*

R.Caillat a tout dit ! Oui, en effet, je pense également que nous allons moins consommer de papier, mais en produire mieux. N'est-ce pas une belle promesse de produire moins, mais mieux ? C'est dans cette dynamique-là que j'aimerais voir évoluer mon métier dans le futur. Penser que le papier peut apporter une valeur ajoutée à un contenu, contrairement au média numérique. En effet, comme le souligne Alessandro Ludovico dans son ouvrage *Post-digital print — La mutation de l'édition depuis 1894* «*l'impression peut toujours être utilisée pour créer quelque chose qu'aucun médium ne peut créer — un objet précieux, une production à conserver, auquel on peut se fier d'instinct (parce qu'on peut le tenir dans nos mains), et dont on peut profiter tranquillement au lieu de le consommer à la hâte. Cela nous ramène à l'idée de rareté : si l'imprimé finit en effet par se voir marginalisé par une surabondance de contenu électronique, il conservera toujours une aura particulière, très probablement sous la forme d'objet en édition limitée* ²⁰ ».

20 — LUDOVICO, Alessandro
Post-Digital Print
La mutation de l'édition depuis 1894
B42

A.Ludovico évoque donc cette fameuse valeur ajoutée du papier qu'aucun autre médium ne peut avoir. De ce fait il évoque également la convergence entre média numérique et média imprimé, où le médium papier tendra à devenir de plus en plus rare.

Au vu des problématiques environnementales, le designer graphique devrait se sentir investi d'une responsabilité. En effet, notre métier c'est de créer, mais créer engendre toujours des coûts sur l'environnement, en produisant de la consommation donc des déchets. Notamment dans le graphisme imprimé qui demande comme matière première le papier, des machines pour imprimer et façonner le produit en consommant de l'électricité, des solvant, des encres bien souvent nocives, mais également le transport qui entraîne diverses pollutions. Ce sont des paramètres à prendre en compte pour nous, designers graphiques.

Pour faire la promotion d'un produit ou d'une entreprise, le graphiste ou agence de communication peut choisir de développer différents axes de communication. Le support papier peut être utilisé pour communiquer, informer le client via des tracts, flyers, dépliants et autres objets imprimés. Donc, le choix de la diffusion de l'impression pour toucher son public peut avoir un impact sur l'environnement ainsi que sur les valeurs que nous voulons véhiculer. En effet, nous connaissons tous ces tracts laissés sur les pare-brises, les tracts donnés à la sauvette dans la rue. Ce mode de communication est mis en place pour toucher un maximum de personnes vite et à moindre coût. Les formats et les papiers sont laissés pour compte au profit d'un message bien souvent promotionnel, dans le but de consommer encore et encore... Pas de place pour des valeurs qualitatives ou environnementales, la créativité du designer graphique est bridée pour que l'impact commercial soit le plus important.

De plus, nous connaissons également le cycle de vie de ces objets. Ils sont créés dans le but d'être vus, mais bien souvent on n'y fait pas vraiment attention, à peine regardés, ils sont déjà jetés... Personnellement, ce type de communication m'exaspère, il n'est plus concevable qu'en 2019, avec les problématiques environnementales actuelles nous communiquions encore de cette manière. Produire des supports avec un cycle de vie aussi limité, dont l'usage est autant limité dans le temps que dans la fonction devrait disparaître au profit des nouveaux médias numériques. Nous pouvons communiquer ces informations autrement que sur un support papier. J'aimerais que nous utilisions le médium papier afin de communiquer de meilleures façons. On pourrait alors se demander quels seraient les moyens de communiquer pour qu'il y ait le moins d'impact environnemental possible.

Comment produire un format, support, qui ne soit pas un produit près à jeter? Certains éléments de réponse sont peut-être dans la forte valeur ajoutée que le papier pourrait avoir. Comme l'évoque A.Ludovico dans un futur proche *«les livres de poche, journaux et autres produits imprimés jetables et bon marché vont-ils poursuivre leur existence sous forme de fichiers en réseau vendus à bas prix — tandis que l'imprimé physique, avec sa valeur matérielle tangible, deviendra de plus en plus un médium destiné à préserver sous forme physique un contenu précieux pour l'avenir?»*²¹ Dans cette citation l'auteur évoque la valeur de la matière imprimée, cette valeur ajoutée qui peut produire des émotions. Ne pas simplement se contenter de produire un message promotionnel, mais également provoquer aussi une réaction, une émotion. En plus de la dimension du toucher, le papier peut aussi être considéré comme un objet de valeur, un bien précieux que l'on a envie de garder, de collectionner. Dans le cas présent, l'objet change de statut, le produit devient œuvre. Il mute vers de nouveaux usages, une nouvelle manière de repenser le schéma du produit imprimé.

21 – Ibid

Dans cette partie du mémoire nous allons développer la mutation des usages à travers ma notion d'objet de désir, en évoquant la notion de quantité limitée, la rareté de l'objet qui crée de la valeur. De plus, on ouvrira un chapitre sur la pratique de collection d'objets imprimés. On se questionnera sur quelles objets ont de la valeur, pourquoi ont-ils de la valeur?

Du produit à l'œuvre imprimée

Évoqué précédemment, l'usage du papier est aujourd'hui en train de prendre des formes surprenantes. La prise de conscience environnementale et les médias numériques ont poussé les designers à se questionner davantage sur leurs rapports aux supports papier, notamment dans l'usage qu'ils peuvent en faire ainsi qu'au sens qu'ils peuvent lui donner. Je pense qu'actuellement le designer va davantage se questionner quant au fait de communiquer sur des supports imprimés. Dans le cas où le support imprimé sera choisi, je souhaiterais que nous essayions de le travailler plus en finesse, en adoptant une démarche plus novatrice prenant en compte les paramètres du papier. Comme évoqué précédemment, le papier peut avoir une forte valeur ajoutée. Il procure une sensation, le toucher créé par le passage de nos doigts sur la surface. Il existe autant de sensations que de papiers. Chaque papier a son toucher, sa texture, sa viscosité, mais également sa main, son poids et son odeur. Par ses qualités physiques et sensorielles, le papier transmet déjà un message. L'objet imprimé doit donc tenir compte de ces paramètres pour que le message soit en adéquation avec la sensation procurée par la matière.

Actuellement, l'univers du papier et du média imprimé est en train de connaître un nouveau souffle. Le numérique est venu bouleverser notre rapport au papier. Une étude de Smithers Pira évoque le déclin des supports imprimés. En effet, *le chiffre d'affaires dans le secteur est passé entre 2011 et 2016 de 169,1 milliards de livres sterling à 159 milliards, soit 18 % de baisse*²³, les prévisions de ce déclin s'étendent jusqu'à 2021. Paradoxalement à ce phénomène, nous assistons aujourd'hui à un renouveau de la scène des médias imprimés.

23 – PRÉVISIONS DU MARCHÉ
EUROPÉEN DE L'IMPRIMERIE
Graphiline
Étude Smithers Pira
graphiline.com

Ces cinq dernières années nous avons vu naître une multitude d'ateliers, de projets divers qui se sont créés autour du terrain des supports papier imprimé. On assiste actuellement à une véritable émulation autour de ce milieu partout dans le monde. Cependant ces nouveaux ateliers ne conçoivent plus le support papier comme l'ancienne génération. Nous ne ferons plus des supports imprimés pour faire des supports imprimés, il y a une véritable recherche d'innovation liée à cette culture du papier. Cela démontre que l'usage du papier est en train de muter. C'est une redécouverte de la matière, le papier est sublimé, il devient un bien précieux. Les objets qui sont façonnés dans ces ateliers sont des objets de désirs. Ce sont des objets que l'on a envie de garder, de collectionner. La notion même de cycle de vie d'un produit est remise en question. L'objet imprimé ne sera plus simplement regardé et jeté, il sera touché, apprécié, conservé et collectionné.

Lors de mon expérience professionnelle à l'atelier Bulk, c'est un univers qui s'est ouvert à moi à travers des centaines de références papier, des touches différents, des odeurs nouvelles et des finitions diverses pratiquement infinies. Une multitude de solutions pour sublimer le papier s'est alors ouvert à moi en terme de création. En effet, l'atelier se définit comme «*un outil d'impression contemporain axé sur l'embellissement de l'objet imprimé, grâce aux techniques comme le marquage à chaud ou le letterpress. L'atelier Bulk renvoie à la matière et par extension à la main du papier. Cette sensibilité dans le choix des supports et la qualité du rendu est notre crédo, nous n'envisageons pas de produire des choses mal faites. Mais, si on met un peu d'amour dedans on arrive souvent à un résultat intéressant*»²⁴. L'atelier s'engage donc dans une démarche d'embellissement d'un médium, celui du papier, en concevant de nouveaux paramètres, il réinvente l'usage des supports imprimés. De la carte de visite, en passant par des carnets ou des invitations, produire des objets de qualité en valorisant non pas la quantité mais la qualité, est une véritable politique au sein de l'atelier. Les objets que nous créons ne sont pas seulement des objets de communication. Ils deviennent des objets de désir que l'on a envie de garder.

La conséquence est que les usages changent, le papier n'a plus la même valeur ni le même usage qu'auparavant. Nous imprimons avant tout des *produits* de communication. Cependant, ces supports sont travaillés de manière à ce que certaines valeurs soit mises en avant. Il y a un véritable amour pour le travail bien fait, le bel objet. Nous ne voulons pas imprimer du prêt à jeter. Nous cherchons constamment à répondre au client avec le plus de rigueur possible. Ce sont ces valeurs qui amènent, je pense, une certaine qualité dans le travail. Ainsi, nos objets imprimés sont le fruit d'une réflexion, de savoir-faire liés à l'exception. C'est en cela qu'il y a une mutation dans les usages, ce n'est plus un simple produit, mais l'objet prend un autre statut, celui d'œuvre imprimée. Un objet d'exception qui par sa fabrication et sa quantité limitée devient un objet précieux.

La notion de bien précieux est également importante par le fait que nous travaillons exclusivement sur des quantités limitées. C'est un travail qui demande parfois beaucoup de façonnage à la main, donc nous ne pouvons pas nous permettre de faire de grande quantité. Je souhaiterais que lorsque nous travaillons sur des objets complexes en fabrication, cela se ressente dans le produit final. J'aimerais que les gens se questionnent sur la manière dont l'objet a été réalisé. Et si l'objet provoque des réactions, des interrogations, une émotion, c'est que le travail est réussi.

24 — CLOUTIER, Yann
Interview Étapes graphique
etapes.com
2017

Cela renvoie à la notion de valeur, la valeur des choses, des objets, qui est une notion fondamentale dans ma pratique. Actuellement, j'ai l'impression que nous avons perdu la valeur des choses, de savoir comment est fabriqué tel ou tel objet. Ce phénomène est dû, je pense, à l'accessibilité aux biens en grande quantité via la société de consommation, mais également à la technologie.

25 – PALLASMAA, Juhani
La main qui pense :
Pour une architecture sensible
 Actes Sud/Architecture

L'architecte J.Pallasmaa, évoque dans son ouvrage *La main qui pense* une *«époque comme un monde individualiste et automatisé — autrefois, la connaissance intime des procédés de fabrication, des matériaux, du climat et autres phénomènes de la nature passait par une expérience sensorielle. Dans notre culture actuelle, la technologie est un savoir silencieux, une sorte de miracle de tous les jours, cela dépasse la conscience de la plus grande majorité des individus. De ce fait nous avons perdu un certain sens des choses, la capacité à comprendre et à s'émerveiller chaque jour²⁵»*. L'auteur évoque en effet que nous ne cherchons plus à savoir comment tel ou tel objet a été conçu, or j'aimerais par le biais de l'impression artisanale remettre du sens à la valeur de production. Je souhaiterais faire prendre conscience que l'objet que l'on a entre nos mains a déjà une histoire dans sa fabrication, qu'il a subi une multitude d'étapes pour arriver à ce qu'il est.

C'est peut-être en mettant de la valeur dans les projets qu'on pourra réussir à s'interroger sur le fondement même de nos pratiques. Nous pouvons dès à présent nous questionner sur les vraies valeurs mises au centre de nos pratiques. Mais si l'objet imprimé prend une autre valeur, quel sera son statut? Si le produit fait œuvre, quel en sera son usage? Nous allons essayer d'amener des éléments de réponse en ouvrant ces questions à la notion de collection.

Comme nous l'avons évoqué précédemment, les produits imprimés tendent à changer de statut. L'imprimerie de masse est en déclin, tandis que les ateliers d'impression artisanaux fleurissent. La culture du papier est en évolution, la prise de conscience est réelle et actuelle. L'impression papier, nous en ferons moins mais nous gagnerons en valeur, plus de qualité pour moins de quantité. C'est sur ces notions que nous allons développer le thème de la collection.

En effet, l'objet papier en changeant de statut devient un objet plus rare, plus précieux. L'objet imprimé est en transition, c'est le passage d'un produit, qui est associé à un usage qui mute vers une œuvre qui est également associée à un usage différent. En effet, un produit comme nous l'entendons c'est à dire de peu de valeurs, consommable et jetable renvoie l'image d'un usage plutôt fonctionnel. Notamment pour un tract promotionnel, l'usage est

Collection :
 Cabinet de
 curiosités

le reflet de sa fonction, le but est de faire passer un message. Dès que le message est passé, le produit est jeté. Cependant, le *produit*, support papier peut évoluer vers d'autres formes d'usages, notamment s'il est pensé de sorte qu'il devienne un objet de désir, un objet précieux. Son usage sera dans un premier temps de faire passer le message à travers les éléments graphiques, mais il sera peut-être conservé si le papier amène une valeur ajoutée à l'objet imprimé. Nous assisterons alors à une mutation d'un produit vers une œuvre. D'après le CNRTL le terme de produit est tout d'abord associé à «*Faire exister, naturellement ou non, ce qui n'existe pas encore; créer*»²⁶. Quant à l'œuvre, le terme est associé à un «*Ensemble d'actions accomplies par quelqu'un en vue d'un certain résultat*»²⁷. Dans les deux cas, nous évoquons une action de création. Cependant, la nuance réside dans l'œuvre qui peut être associée à la notion d'art, «*Œuvre d'art. : Œuvre où la mise en forme des matériaux, l'utilisation de la technique tendent à communiquer la vision personnelle de l'artiste en suscitant une émotion esthétique*»²⁷. C'est dans cette définition que nous retrouvons les valeurs évoquées, notamment la valeur émotionnelle, traduite par la matière. Il y a donc un passage du produit à l'œuvre dont les usages évoluent, un produit aura un cycle de vie différent de l'œuvre. L'œuvre, on la conserve, on la classe, c'est un objet de désir.

Certains objets que nous avons réalisés au sein de l'atelier Bulk destinés au milieu du haut de gamme, notamment des invitations pour des défilés de mode, sont des objets que l'on va garder, collectionner, car ce sont de beaux objets. Le produit de base est une invitation, qui pourrait simplement remplir sa fonction en indiquant la date et l'heure afin d'informer l'utilisateur. Mais ici, l'impression et les finitions apportent une valeur ajoutée à l'objet qui lui donne ce statut d'œuvre imprimée. Le *médium devient le message*²⁸, l'invitation sera utilisée comme support informatif, mais également conservée, car elle reflète un univers, celui de la mode et du haut de gamme, on ne jette pas un produit de luxe.

Cela nous amène à nous questionner sur la notion de cycle de vie d'un support imprimé en lien avec les problématiques autour de la question de collection.

Cela fait maintenant plusieurs années que la collecte d'images imprimées fait partie de ma pratique, elle se nourrit d'imprimés sous différentes formes. Cela a commencé par des flyers et prospectus pour des soirées et concerts où le visuel était la raison de cette collecte. Cela s'est rapidement transformé en visuel grand format de mes artistes préférés rendu possible par la sérigraphie. Ces «visuels» sérigraphiés étaient donc signés et numérotés ce qui prouve l'identification de l'œuvre. C'est intéressant de soulever ce point, le visuel/poster grand format est qualifié par le nom de la technique : sérigraphie. En effet, le «poster» prend

26 — CNRTL
Centres National des Ressources
Textuelles et Lexicales,
Entrée «produit»
cnrtl.fr

27 — CNRTL
Centres National des Ressources
Textuelles et Lexicales,
Entrée «œuvre»
cnrtl.fr

28 — MC LUHAN Marshall
La Galaxie Gutenberg
Biclis

un autre statut, il devient alors une œuvre à part entière dû au fait que l'objet soit signé et numéroté, donc en édition limitée. La pratique de collecte s'est donc dans un premier temps développée sur le terrain de la sérigraphie en édition limitée par différents artistes. Par la suite la collecte s'est élargie à d'autres techniques d'impressions comme la riso via des affiches, mais également des fanzines issus de la microédition. Le choix des objets collectés se fait souvent sur le critère de l'impression, savoir si l'artiste s'est engagé dans une démarche de collaboration avec tel ou tel atelier d'impression.

De plus, la notion d'édition limitée est très importante, car elle reflète pour moi la promesse d'une impression artisanale et donc d'une certaine rigueur de la part de l'artiste. Pour une œuvre en sérigraphie, c'est le fruit d'une collaboration entre l'artiste et l'imprimeur qui montre son engagement, ses valeurs. Savoir comment gérer les couleurs, quel papier choisir, cela montre que l'artiste s'est intéressé et a été jusqu'au bout de son œuvre, l'imprimeur ayant autant d'importance que l'artiste, cela devient une collaboration. En plus de la dimension collaboration entre l'artiste et l'imprimeur qui résonne pour moi, une affiche c'est avant tout un visuel, une esthétique à la base de l'achat. Au fond, ce qui m'intéresse c'est d'être entouré d'objets qui me touchent, au sens graphique comme au sens plus conceptuel. Cette collecte m'a au final conduit vers l'intérêt pour l'objet imprimé, m'a ouvert les yeux sur l'impression artisanale et amené à pouvoir conjuguer cette passion avec mon futur métier.

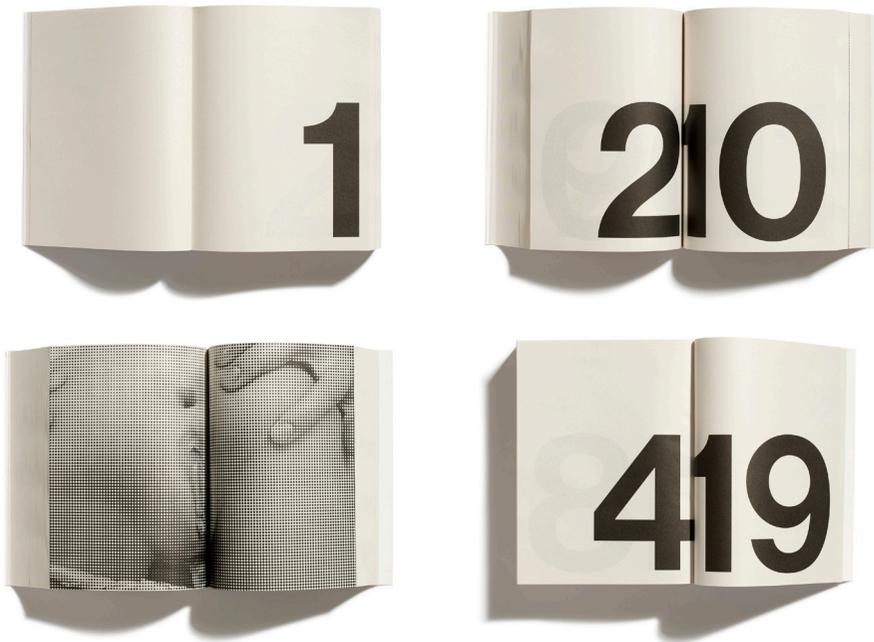
Livres comme objet de désir

Comme nous l'avons évoqué précédemment, l'usage des supports imprimés est en pleine évolution, du produit vers une œuvre imprimée. Certains produits imprimés existent par leur fonction, leur utilité, par exemple donner une information pour un support de communication, souhaiter la bonne année pour des cartes de vœux, apprendre l'orthographe pour un *Bescherelle*... Certaines démarches éditoriales jouent avec les codes factuels propres à l'édition pour créer des objets qui n'ont pas d'autres buts que d'exister. Ils se suffisent à eux même, ils n'ont pas la prétention d'informer, de délivrer un message, de transmettre des connaissances. Ces livres sont des œuvres à part entière, ils se suffisent à eux-même, deviennent un motif d'expérience et amènent l'objet éditorial dans un domaine plus artistique et conceptuel. Les contenus de ces ouvrages sont surprenant, rompent avec les livres «classiques». Ces objets transportent l'édition papier classique sur un autre terrain : celui de l'art.

En cela l'*Atlas du Vide* de Bobby Watson est un projet absolument fabuleux. Une édition absurde qui a été conçue en creux : *décrire le monde par ce qu'il n'est pas, envisager chaque pays par ce qu'il ne contient pas*²⁹. Le gabarit du livre est extrêmement bien pensé, en utilisant les codes d'un atlas classique. Il reprend un physique sophistiqué par une couverture toilée et gaufrée ce qui rend l'objet d'une élégance toute particulière en rupture avec son contenu absurde. Ce type d'objet est donc une œuvre en soi, un objet de désir que l'on souhaite acquérir pour son degré d'humour et son concept bien ficelé.

Dans la même veine d'édition artistique absurde, Browns Editions publie également des contenus parfois en décalage avec les ouvrages classiques. Notamment dans le travail de Jonathan Ellery qui dans son ouvrage *Populism* met en avant la plus grosse blague que l'édition puisse connaître. En effet, le contenu de plus de 400 pages est simplement une séquence de la pagination sur l'ensemble des pages. Seulement trois images grossières sont exposées au centre de l'ouvrage. Cela remet en question la fonction du livre, son utilité. L'objet éditorial est-il un moyen de faire passer un message ou bien de pouvoir jouer avec les codes de l'édition afin de rendre un objet absurde et dénué de sens? Les objets éditoriaux présentés ici se rapprochent davantage du livre artistique par une démarche purement conceptuelle. Il n'y a pas de fonctions propres à ses objets, tout comme une œuvre d'art se suffit à elle-même.

29 — BOBBY Watson
Atlas du vide



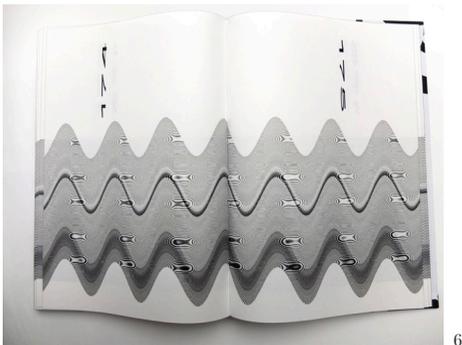
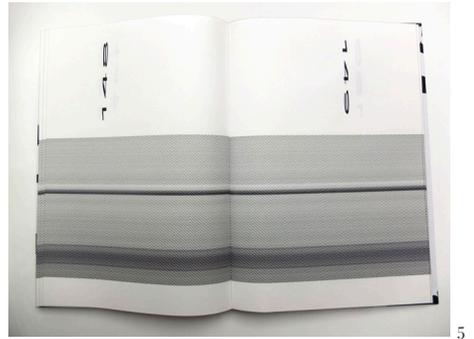
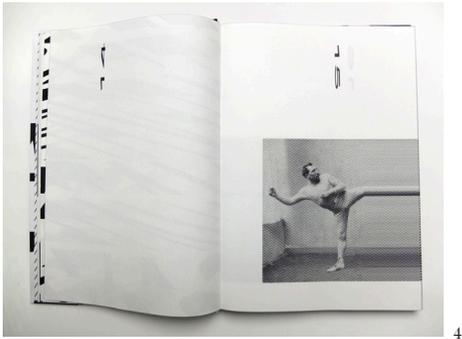
1.
Populism de Jonathan Ellery
© Browédition.com

Projet personnel Super Méga Savate

Dans une démarche similairement absurde, j'ai également voulu créer un objet dénué de sens logique en terme de contenu dans un support éditorial. Super Mega Savate est un projet que j'ai pu réaliser de la conception jusqu'à la fabrication. C'est un livre expérimental qui cherche à questionner l'usage du livre à travers une situation loufoque. Une image fixe est répétée sur l'ensemble des 200 pages. L'image reste fixe jusqu'à ce que des altérations viennent déranger le rythme de la lecture du livre. C'est donc un objet qui n'a pas de sens si ce n'est remettre en question l'objet en lui même. Cela m'a permis de réaliser l'ensemble du façonnage autour d'un ouvrage. La couverture a été réalisée en sérigraphie sur un papier raflatac 90 gr puis posée sur un carton en duplex ce qui donne une couverture solide. La reliure a été réalisée en dos carré collé à la main. De plus, une couleur sur tranche noire a été réalisée pour la finition de l'objet. Le livre prend donc la forme d'un objet qui pourrait avoir du sens par sa forme, cependant son contenu est en décalage avec sa forme.



1

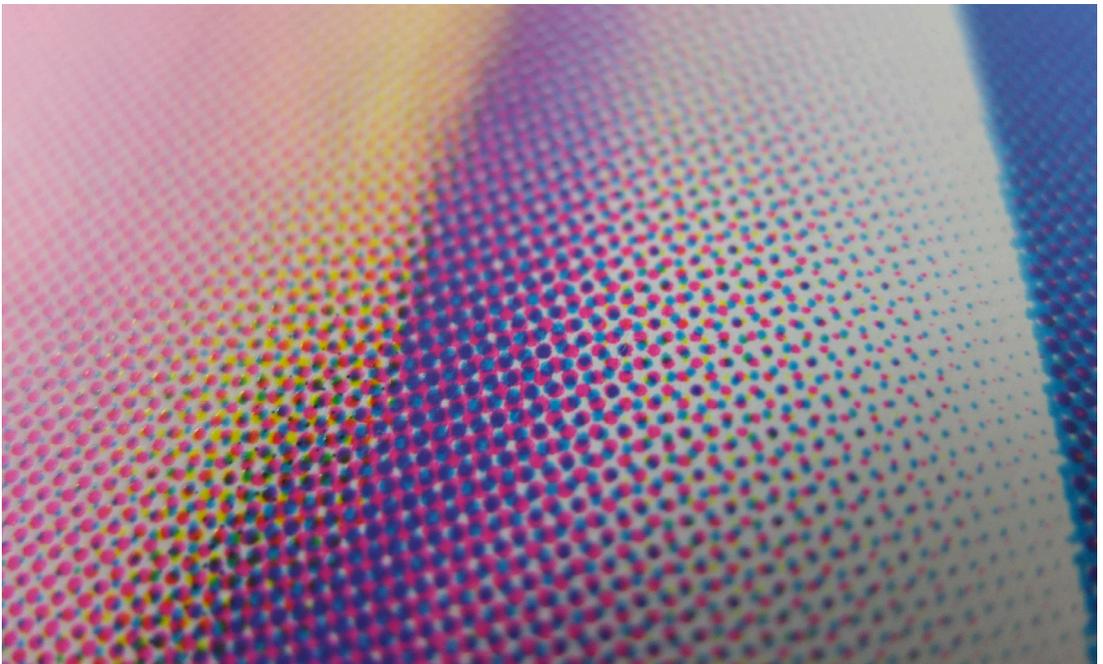


1.2.3.4.5.6.7
Super méga savate par Clément Cases
© Clément Cases

Collection et acte de conservation

30 — PERROTTET Vincent
Faire Collection
Conférence musée Georges Pompidou

Lors de la conférence pour le Musée Georges Pompidou dans le cadre de la série *Faire collection* le graphiste et collectionneur Vincent Perrottet évoque son don d'affiches pour le musée. Un don incalculable d'affiches qu'il a collectionnées depuis près de 30 ans. Il évoque le fait que pour lui «*Une affiche c'est un objet, une image c'est la reproduction, ce qui m'intéresse c'est l'objet. J'ai toujours désiré des objets*³⁰». Quand il évoque cela, nous pouvons traduire qu'une affiche n'est pas seulement une image, c'est un objet que l'on peut toucher, sentir, rouler, plier, il entre en interaction avec nos sens. En effet, une affiche ce n'est pas seulement un visuel, c'est avant tout un objet qui est en tension avec notre corps, par son format qui se déploie dans l'espace. Il y a une véritable tension qui se crée entre l'affiche et nos sens. Souvent, nos envies relèvent du toucher, on a envie d'effleurer le papier de nos doigts pour sentir la matière de l'encre sur le support. Regarder les trames de près, c'est une magie qui s'opère quand quatre couleurs se superposent. Sentir les différents passages de l'encre sous nos doigts, admirer la finesse de la superposition de quatre couleurs qui donne l'impression de n'en avoir qu'une, ce sont toutes ces émotions qu'apporte l'affiche.



J'ai pu acquérir quelques affiches format abribus sur le site *DosBleu* qui est une initiative portée par Adeline Abegg. *Dosbleu* est une base de données de collections de design graphique. Elle s'inscrit dans une démarche de *valorisation et de patrimonialisation du design graphique*³¹, car il est actuellement difficile de pouvoir acquérir des affiches destinées à l'espace public.

31 — ABEGG Adeline
Dos bleu
dosbleu.com

Cette démarche est partagée avec Vincent Perrottet qui évoque également lors de sa conférence *Faire collection* la problématique de conservation des affiches dans l'espace public. Toutes les affiches sont imprimées, diffusées par les canaux de distribution (abribus, format sucette, 4x3), mais ensuite il y a peu de moyens pour avoir une trace d'une véritable conservation. Cette problématique prend d'autant plus de valeur quand ces fameuses affiches sont imprimées en sérigraphie dans les meilleures imprimeries.

En effet, un des représentants du théâtre Sorano à Toulouse m'a confié son désespoir face au cycle de vie de ces affiches. Elles sont imprimées avec le plus grand soin en sérigraphie chez Lézard Graphique, quelques exemplaires sont envoyés au théâtre puis le reste aux canaux de distribution de la mairie pour qu'elles puissent être placées dans les abribus. Par la suite les affiches sont enlevées des supports par le réseau de distribution, bien souvent JCDecaux puis détruites. Le théâtre est dans l'impossibilité de pouvoir les récupérer par la suite. De ce fait, c'est une mémoire collective qui se perd, ces affiches devraient faire partie du domaine public. C'est donc une question de conservation d'un patrimoine artistique qui est mise en avant.

La conservation d'un patrimoine artistique est quelque part une sorte de mémoire, une trace que l'on veut garder d'une époque. Dans ma pratique de collecte d'images imprimées, cette notion-là prend beaucoup de sens. En plus de la collecte d'objets en édition limitée, je collecte également beaucoup d'objets promotionnels pour des événements, notamment les programmes imprimés des théâtres qui mettent souvent en avant toute la valeur ajoutée du papier dans un processus plus inventif. Il y a dans ces objets une prise en compte des paramètres matériels et textuels du papier.

Prenons notamment exemple du programme du théâtre Sorano à Toulouse pour la saison 2018/2019. Toute l'identité a été pensée par Cucufa, duo de graphistes auteurs composé de Benoît Bonnemaïson et Vincent Tuset. Leurs esthétiques singulières permettent une identification immédiate pour la communication du Théâtre. Le programme papier est pensé dans un format original, car le livret est rendu singulier par le pli central ajouté. Le format de poche 210x122 fermé, 210x488 ouvert est marqué d'un pli central ce qui amène un jeu, une surprise entre l'utilisateur et le programme. C'est dans cette optique que je trouve que l'usage du papier prend tout son sens, il offre une émotion, la surprise. De plus, le graphisme joue également un rôle important car quand le pli est déplié une surprise graphique se révèle. En faisant cela, le duo de graphistes redéfinit ce qu'est l'usage d'un programme de théâtre.

Le cycle de vie du programme est également remis en question, personnellement je n'ai pas envie de prendre connaissance du programme pour ensuite le jeter. C'est un objet singulier, que l'on a envie de conserver. J'ai un besoin de garder ces objets dans un désir de conservation d'une partie de l'histoire du graphisme, porté à travers ces objets-là.

J'ai toujours apprécié de retrouver de vieux magazines et d'anciennes publicités dans les greniers de mes grands-parents. Cette nostalgie du vieil objet que j'entretiens au fond de moi, je la retrouve dans cette pratique de collection. D'une manière ou d'une autre, ces objets, sont le reflet d'une époque, d'une histoire et parfois d'une histoire singulière à travers une époque. En conservant certains tracts et certains programmes, je me demande qu'elles seront leurs évolutions dans le temps, quelle sera l'émotion que je ressentirai quand je les retrouverai dans 30 ans. Aujourd'hui fascinants, demain ils seront sûrement dépassés et c'est cette trace que j'aimerais garder comme mémoire d'un graphisme inventif d'autrefois.



Actuellement, le design graphique est en pleine mutation. Les problématiques environnementales nous poussent à nous questionner sur la façon dont nous agissons, à prendre conscience que nos actions peuvent avoir un impact sur le monde demain. La façon de consommer, de produire, de rêver notre monde futur, commence par la redéfinition de nos croyances, nos désirs. Que faire pour que notre travail ait un impact positif pour le reste du monde? Comment en tant que designer graphique peut-on à notre échelle rêver ce monde futur? Comment continuer à produire des contenus imprimés tout en ayant un rapport plus éthique à la consommation? Ces problématiques devraient nous pousser, nous, designers graphique à une réelle prise de conscience au vu des actions que nous produisons.

Je pense qu'actuellement, le designer graphique devrait se détacher des pensées formelles. Notre métier ne devrait pas se résumer seulement à faire de beaux logos et de belles affiches, mais justement à prendre en compte toutes les problématiques pour repenser un monde plus pérenne. Il me semble important de nous détacher de cette pensée très «Gestalt», qui est une philosophie de la forme issue d'étude en psychologie de la perception. Cette théorie selon laquelle il y aurait une bonne forme, comme il y aurait un bon design donc un bon graphisme. Cela nous conditionnerait à être simplement des faiseurs d'images, d'être de bons créateurs de formes, d'images. Pour moi, le design graphique ne se résume pas à cela.

Je refuse cette catégorisation-là, le designer graphique devrait voir plus grand, plus loin, se familiariser avec les problématiques de demain pour trouver des solutions plus éthiques à nos modes de production. J'aimerais proposer un graphisme plus inventif, chercher l'innovation dans une approche correspondant à des valeurs plus durables. Agir sur certains composants afin de pouvoir proposer des alternatives au monde de demain. Travailler autour des matériaux, dans une approche où la matière est vraiment prise en compte, pour la création d'objet de communication peut être vecteur d'une approche plus sensible. Cette valorisation des sens passe par une sensorialité qui redéfinit les usages et les esthétiques portés par ces alternatives.

Tout l'enjeu de la fabrication réside dans le processus de création. Redéfinir également le schéma de production de fond en comble amènerait peut-être un graphisme plus aventureux, mais beaucoup plus inventif. C'est dans cette optique de redéfinition des contraintes dans la conduite créatrice que j'aimerais développer l'aspect le plus innovant de mon futur métier. Redéfinir l'ensemble des contraintes pour repenser l'usage du support imprimé est un mode de pensée qui s'oppose à la philosophie Gestalt.

En redéfinissant les schémas de production pour créer de

beaux objets, nous invitons l'utilisateur à prendre conscience de la valeur des choses. Faire des objets authentiques demande une réflexion qui s'oppose aux systèmes actuels de production intensive. Prendre son temps, réfléchir à des solutions, tester différentes finitions, être dans une conduite exploratoire devrait être la dynamique du designer graphique. N'est-ce pas une belle idée de vouloir trouver des solutions plus éthiques aux modèles de production de masse en redéfinissant les schémas de production? Le designer graphique ne doit-il pas se sentir investi d'une mission plus large que celle de faire une belle image pour faire une belle image? Ces notions-là seront étudiées dans cette seconde partie consacrée à la fabrication.

Dans un premier temps, nous allons déterminer quels sont les enjeux d'un lieu de travail. Un bureau ne symbolise pas le même domaine d'activité qu'un studio, ou un atelier. Nous allons donc étudier les conséquences que peut avoir un lieu de travail sur la production à travers le prisme de mon expérience professionnelle au sein d'un atelier d'impression.

Ensuite nous étudierons les enjeux d'une démarche exploratoire définie par la notion de prototypage. Dans une vision d'une réappropriation du métier, nous examinerons les effets et l'importance d'un laboratoire au sein d'un atelier d'impression.

Enfin, nous étudierons l'importance d'une conduite créatrice spécifique au sein de l'opération d'impression. Nous l'analyserons tout d'abord sous un axe de transgression des techniques d'impression, puis par le prisme de l'hybridation des techniques d'impression. Nous verrons que la conjugaison des techniques d'impression peut être génératrice de nouvelles esthétiques.

L'atelier : tension fertile entre deux univers

32 – CNRTL
Centres National des Ressources
Textuelles et Lexicales,
Entrée «atelier»
cnrtl.fr

Un lieu de travail symbolise le domaine dans lequel une activité s'inscrit. Dans le milieu du graphisme, un studio ne dénote pas le même état d'esprit qu'une agence. Dans le cas que nous allons développer le lieu de travail se nomme l'atelier. En effet, l'entreprise se définit comme un «*atelier d'impression*» d'après le CNRTL l'atelier est un «*lieu où s'exécutent des travaux manuels, où se pratiquent des activités manuelles d'art ou de loisirs - lieu où s'élabore une œuvre*»³². D'après cette définition, le lieu est ici associé à la notion d'œuvre, mais également aux travaux manuels. De ce fait, l'atelier se rapproche de la dimension manuelle qui relève du travail de la main, de l'artisanat.

33 – CLOUTIER, Yann
Interview: étapes graphique
etapes.com
2017

En effet, Yann Cloutier le cocréateur de l'atelier Bulk évoque dans une interview «*Nous sommes des artisans et nous souhaitons le rester*»³³. La dimension artisanale est un engagement fort de sens. Le domaine d'activité se spécialise encore plus avec cette dimension artisanale. En effet, ce qui m'intéresse, c'est avant tout un travail qui unit valeurs éthiques et travaux de haute qualité dans une dimension plus humaine. Pour en revenir aux problématiques liées à l'environnement, la production n'est donc pas la même dans un atelier d'impression artisanale que dans des imprimeries classiques où les commandes sont souvent de grosses quantités. Le travail n'est pas le même en façonnant des objets singuliers, symbole d'un travail minutieux dont l'usage n'est pas le même que celui d'un support imprimé lambda. La qualité des objets, la promesse de quantités limitées offrent également un nouveau regard sur notre métier, une nouvelle façon de voir les choses pour le design graphique.

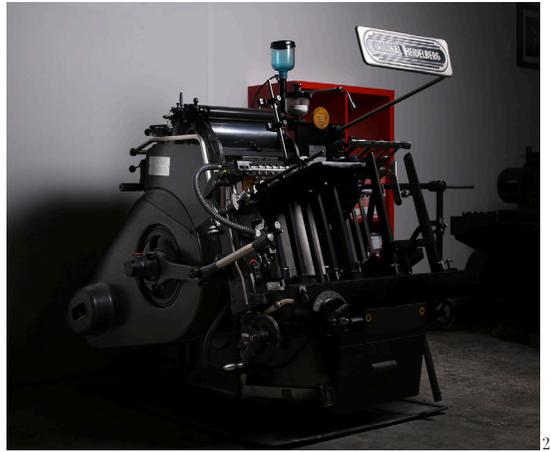
L'atelier symbolise un état d'esprit à taille humaine, l'entreprise est composée d'une petite poignée d'acteurs. Chacun a un rôle défini qui évolue selon les projets et les compétences. Chaque fonction se complète à l'autre, personne n'est indépendant. Chaque acteur est un maillon indispensable pour que le cycle fonctionne.

De plus, l'atelier qui est fort de sens a été créé il y a maintenant quatre ans par la rencontre entre un graphiste et un imprimeur. Ce n'est donc pas un atelier d'impression classique, je veux dire par là que l'atmosphère reflète une conjugaison de deux univers. L'univers du graphisme est présent avec les affiches sérigraphiées, des photographies originales, des visuels en riso qui habillent les murs. Cet univers semblable à un décor de studio graphique est mêlé à l'univers de l'imprimerie artisanale. Le lieu est jonché de presses typographiques Herdelberg. Des outils manuels comme des marteaux, tournevis, chiffons, WD40, clefs en tout genre sont mis à disposition un peu partout dans l'atelier. De plus, un espace façonnage est également mis à disposition avec de nombreuses machines pour répondre aux demandes de plus

en plus variées. Les équipements sont le reflet du travail, ils sont constamment cajolés pour garder une fraîcheur, une propreté dans l'espace, mais également pour les maintenir en état de fonctionnalité. La conjugaison des deux univers rend le lieu singulier et fort de sens. Dans l'ouvrage de l'architecte de J.Pallasmaa, *La main qui pense*, l'auteur évoque le décor des ateliers comme un *spectacle qui reflète le travail de l'artisan, il cherche à identifier son travail tout en gardant une vraie humilité*³⁴. Cette définition reflète bien l'esprit et l'identité que l'atelier Bulk retransmet. Ce lieu, est donc symbole d'une tension fertile entre l'univers du graphisme et celui de l'imprimeur, cette atmosphère révélée par le lieu, reflète également les travaux et les projets issus de l'atelier.

34 — PALLASMAA, Juhani
La main qui pense :
Pour une architecture sensible
 Actes Sud/Architecture





2



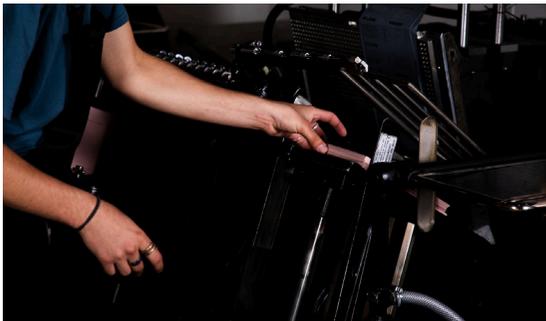
1.2.3.
Atelier Bulk
3 © Atelierbulk.com

Comme nous l'avons rapidement évoqué, le lieu est également défini par un parc machine. Dans un atelier, ce sont les outils qui définissent le travail, chaque élément demande une maîtrise, un savoir-faire spécifique. En effet, comme l'évoque le sociologue Richard Sennet dans *Ce que sait la main : La culture de l'artisanat* «*L'artisan doit faire corps avec l'outil ou l'instrument, intérioriser la nature du matériau et s'identifier à sa production* ³⁵». R.Sennet place alors l'artisan comme une extension de l'outil, de la machine. De plus, l'idée de s'identifier à sa production renvoie au fait que ce sont les machines, les outils qui définissent notre travail. Le parc machine définit notre travail et contraint nos productions.

Dans notre cas, nous pouvons diviser notre parc machine en deux parties, l'impression et le façonnage. Le parc machine impression est composé de trois presses typographique montées en dorure : Heidelberg T/TP/GTP, deux presses typographique cylindre montées en dorure et en découpe. Mais également une presse typographique, une presse à sérigraphie semi-automatique. La partie façonnage est composée d'un massicot Polar, d'une contre-colleuse, d'un arrondisseur d'angles, d'une presse à œillets, d'une machine à dorure sur tranche, d'un poste de couleur sur tranche, d'une machine à coudre pour la reliure et une machine à piqûre à cheval. Ces machines définissent et conditionnent notre champ d'activité. Nous essayons de proposer un maximum de services qui ne demandent aucune sous-traitance. Cependant, pour certains travaux nous sommes obligés de faire appel à des collaborateurs afin de sous-traiter certaines parties dont nous ne pouvons pas assurer nous-mêmes la fabrication. Chaque atelier est donc conditionné en fonction de ses savoirs-faire liés à son parc machine. Cela limite la production, mais également détermine un terrain d'activité.

L'outil comme reflet de la production

35 — SENNET, Richard
Ce que sait la main : La culture de l'artisanat
Albin Michel



1



2



1.2.3. Atelier Bulk © Atelierbulk.com

3

Prototypes comme simulation d'une démarche de production

Au sein de l'atelier, il est courant d'effectuer des prototypes pour des clients, car certains projets demandent une réflexion plus poussée que d'autres. Une réflexion qui vise à redéfinir les schémas de production. Chaque projet est unique, il demande donc une réévaluation des méthodes de travail et de revoir les schémas de production. Il nous est donc parfois demandé de réaliser des maquettes, prototypes qui sont envoyés au client afin de leur proposer différentes solutions. Cette démarche sert également à anticiper les éventuels problèmes liés à la production, la réaction du papier, le délai de production, les contraintes techniques...

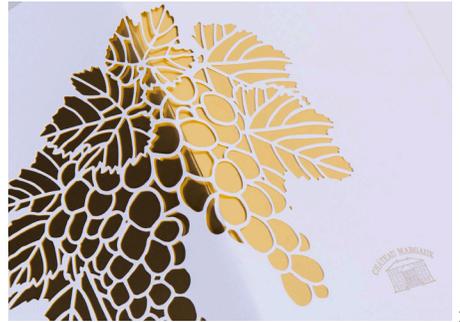
Le projet pour la carte de vœux 2019 pour le Château Margaux entre dans cette démarche de prototypage. En effet, nous avons été contactés par le studio graphique Zone studio afin de réaliser des prototypes du projet, des mois avant la production. De nombreux allers-retours avec le studio ont été fait, nous avons réalisé plusieurs maquettes à blanc, testé différentes techniques de marquage à chaud, sur différents papiers. L'opération était complexe, l'objet global était pensé en plusieurs éléments distincts, présenté avec différents papiers et différentes techniques d'impression. Ces techniques allaient de la forme de découpes à la micro perforation, aux différentes dorures et gaufrages, mais également des rainages complexes qui par la suite ont demandé un façonnage manuel. Pour ce type de projet, il nous a donc été demandé de redéfinir les schémas de production afin de trouver des solutions concrètes aux problématiques. Les différentes maquettes nous ont poussés à travailler sur différents grammages de papier, avec des finitions différentes, ce qui nous a permis de penser le projet dans sa globalité.

Dans l'ouvrage *la Main qui pense*, l'auteur évoque le fait que pour l'artisan, «*l'étape de la maquette est primordiale, nous arrivons à visualiser rapidement une idée ou une forme avec une maquette. Elle est également une simulation pour le processus de construction, elle permet aussi de penser. Ainsi de pouvoir tester certaines matières si c'est à l'échelle, devoir trouver des solutions techniques*»³⁶. Ce qu'évoque J.Pallasmaa décrit parfaitement l'importance de l'étape du prototype, notamment dans des projets complexes. Il est possible de percevoir le prototype comme une simulation d'un processus de construction, mais également comme un motif d'expérience que nous allons développer par la suite.

36 – PALLASMAA, Juhani
La main qui pense :
Pour une architecture sensible
Actes Sud/Architecture



3



2



1.2.3.
Carte de voeux 2019 Château Margaux - Zone Studio
© zone-studio.fr

Un service prototype au service de l'innovation et de la recherche

Avoir un service prototype au sein d'un atelier permet d'une part de tester des projets avant la production finale, d'avoir un ressort permettant des alternatives et de réfléchir sur des finitions. Mais également d'appréhender les contraintes liées aux matériaux, de les mettre à l'épreuve dans la situation de fabrication.

De plus, un service prototype au sein d'un atelier permet également d'aborder une démarche peut-être plus exploratoire dans un terrain donné, ici, le terrain de l'impression du supports imprimés. Nous pouvons alors questionner l'importance d'entreprendre ce type de démarche au sein d'un atelier, de redéfinir l'atelier comme un laboratoire de recherche, un lieu de créations. Le service prototype permet de proposer des choses différentes en termes de conception, fabrication, mais également de diffusion. Il permet de redéfinir les paramètres de la fabrication, afin de déterminer de nouveaux usages, qui à terme pourraient être vecteurs d'une approche plus sensible pour l'utilisateur. Je souhaiterai revaloriser nos métiers par une approche plus aventureuse qui redéfinirait de fond en comble les usages des supports imprimés. J'aimerais donc, par le biais de ma future fonction au sein de l'atelier Bulk devenir une sorte d'explorateur sur le terrain de l'objet imprimé, questionner les rapports de fabrication, redéfinir les schémas de production. N'est-ce pas là une démarche de revalorisation de nos pratiques?

Certains projets sont déjà dans cette démarche exploratoire sur le terrain de l'objet imprimé. Nous avons déjà cité le studio suisse BalmerHälmer qui dans les supports de communication pour le RDV des Créateurs 2017 ont repensé de fond en comble tout le processus créatif, en prenant le parti de faire passer la dimension imprimée avant le graphisme. Cela a donné des objets très inventifs en terme de conception. La fabrication de ces objets a également été repensée, redéfinie, car ces objets demandent un processus de fabrication unique. Chaque objet a été pensé dans sa globalité, pour cela je pense que des prototypes préliminaires ont été développés lors du processus de fabrication afin de rendre compte de l'objet final. Les designers sont également dans une approche exploratoire qui vise à redéfinir les usages de l'objet imprimé. La matière est mise à l'épreuve dans une approche innovante et exploratoire. De ce fait je pense que les imprimeurs ayant travaillé sur ces projets ont également un service pour la réalisation des prototypes pour cette démarche de recherche.

C'est dans l'intention d'une démarche exploratoire sur le terrain des supports imprimés que le projet Wings est né. En collaboration avec l'illustratrice Little Pépin, nous avons pensé un objet qui voulait par son intention questionner les rapports à l'objet imprimé. Le contenu de l'édition est un recueil de visuels expérimentaux sous le thème du poulet. C'est un objet qui a été pensé dans sa globalité dans une démarche de création visant à explorer les terrains de l'impression. Le projet se divise en deux parties, d'une part le contenu éditorial puis un poster intérieur. Pour la réalisation de l'objet, il a été question de redéfinir les schémas de production. En effet, l'édition comporte trois techniques d'impression différentes, la sérigraphie pour la couverture et la languette, l'impression numérique pour le contenu intérieur et la risographie pour le poster A3. Il nous a donc fallu définir un processus pour mettre en place l'ensemble du projet. En effet, l'impression en sérigraphie a été réalisée à l'Insoleuse, atelier d'impression artisanale, le contenu intérieur du fanzine imprimé en numérique chez Sammarceli et le poster a été réalisé en risographie en collaboration avec l'association toulousaine Hors Jeu.

Il est donc ici question d'un objet d'expérience, un objet rendu hybride par l'impression et par la reliure. Celle-ci est sous forme de languette repliée à l'intérieur, permettant de pouvoir fixer le poster sans qu'il ne tombe. Cette édition témoigne de notre intérêt pour le support imprimé défini dans un terrain de recherche plus exploratoire. Par sa dimension inventive uniquement disponible en édition limitée cette édition rentre dans le domaine de la microédition et du fanzine.

Objet d'invention Wings project



Wings project par Little Pépin et Clément Cases © Clément Cases

Projet professionnel : couverture

Pour la réalisation de mon projet d'édition *Sale Type : le petit guide de la typographie ratée* la notion de prototype joue un rôle important afin de visualiser en amont un maximum de paramètres. Dans un premier temps il est question d'imprimer les pages intérieures afin de visualiser en format réel l'impact de nos corps de caractères sur l'ensemble du gabarit. C'est une étape primordiale pour la réalisation d'un support imprimé. Afin de pouvoir se projeter dans les conditions réelles, il est important de sortir de l'écran car le rapport d'échelle n'est jamais le même.

Dans un second temps il a fallu se projeter sur une manière de relier l'ensemble de l'édition. Pour cela j'ai pensé à une reliure en spirale en plastique qui connote le côté ludique de l'édition, mais également pour son côté pratique, car elle permet une manipulation plus flexible qu'un dos carré collé. Il a donc été question de tester l'impact que cela pouvait avoir sur les différents formats.

Dans un troisième temps, j'ai réalisé des prototypes pour la couverture, je souhaitais au départ une couverture en deux parties, une partie imprimée sur un papier noir et par dessus une deuxième partie composée d'un feuille de rhodoïd transparent. Je voulais une impression en orange fluo sur du papier noir seulement rendu possible par la sérigraphie ainsi qu'une impression en blanc sur le rhodoïd également rendu possible en sérigraphie. Après les premiers prototypes je me suis rendu compte que certains détails que je n'avais pas forcément anticipés étaient complexes en sérigraphie. Le passage de l'orange fluo sur le papier noir était terne, j'aurai dû faire une sous-couche blanche pour que l'encre reste en surface.

Cependant le visuel de ma couverture ne permet pas ce type de technique, car il y a des parties trop fines, ne permettant même pas le passage en une couche. C'est donc grâce à cette étude de prévisualisation par les prototypes que j'ai opéré un changement dans le concept de la couverture.



1.2. Prototypes couvertures *Sale Type* - Sérigraphie sur rhodoïd

D — Transgression et nouveau paradigme esthétique

Certains projets redéfinissent les schémas de production en transgressant les procédés dans le but de détourner l'usage et la fonction d'une technique d'impression. Des projets qui s'inscrivent dans une démarche novatrice en terme de production, notamment par le fait qu'ils transgressent les techniques, créent de nouvelles esthétiques découlant de cette transgression.

Notons l'exemple de l'identité visuelle pour l'exposition «Halte à la décroissance» conçue par le studio franco-belge Ekto. L'initiative fut d'imprimer directement sur d'anciennes macules récupérées chez l'imprimeur. Ce processus d'impression suit l'idée de recyclage en faisant écho au concept de l'exposition. Chaque exemplaire est unique, ce qui crée une esthétique nouvelle. Le projet entre dans une démarche tout à fait novatrice, la réutilisation des matériaux destinés à être jetés : les macules. Le studio redéfinit donc le schéma de production en recyclant les anciennes chutes de papier qui deviennent support de l'affiche. C'est le cycle de vie qui est repris en compte dans le schéma de production.

Dans une démarche plus exploratoire, le duo Maximage a travaillé de 2010 à 2016 sur la recherche autour du procédé d'impression offset. Plusieurs de leurs projets soulèvent les problématiques dans cette technique d'impression, notamment dans les projets qu'ils ont réalisés où ils détournent les plaques offset en jouant avec la chimie.

En flashant les plaques sans les développer, ils travaillent ensuite sur celles-ci avec des produits chimiques tout en utilisant des outils comme des ballets, du scotch, des lames de cutters et des perceuses pour travailler directement sur les plaques. En travaillant de cette manière il est impossible de visualiser ou d'anticiper le résultat une fois l'objet imprimé, cela peut fonctionner ou pas du tout.

Cette démarche de recherche exploratoire qui vise à détourner les plaques offset démontre qu'on peut créer des images tout en détournant le processus d'impression. Leur démarche vise à chercher de nouvelles manières d'imprimer, de créer une dynamique entre low teck et high teck, en travaillant manuellement sur ces plaques puis en les imprimant à grand tirage sur des machines à haute technologie. En détournant le procédé offset en le travaillant à leurs manières, en utilisant la chimie mais aussi des matériaux manuels ils réussissent à créer de nouveaux paradigmes esthétiques. En effet, lors de la conférence réalisée dans le cadre de la Fête du Graphisme 2016 au Centre culturel suisse de Paris ce duo évoque le fait qu'en «*travaillant de cette manière, l'impression est très précise, il n'y a pas de trame, cela donne une texture, une résolution qui n'est pas rendue possible*

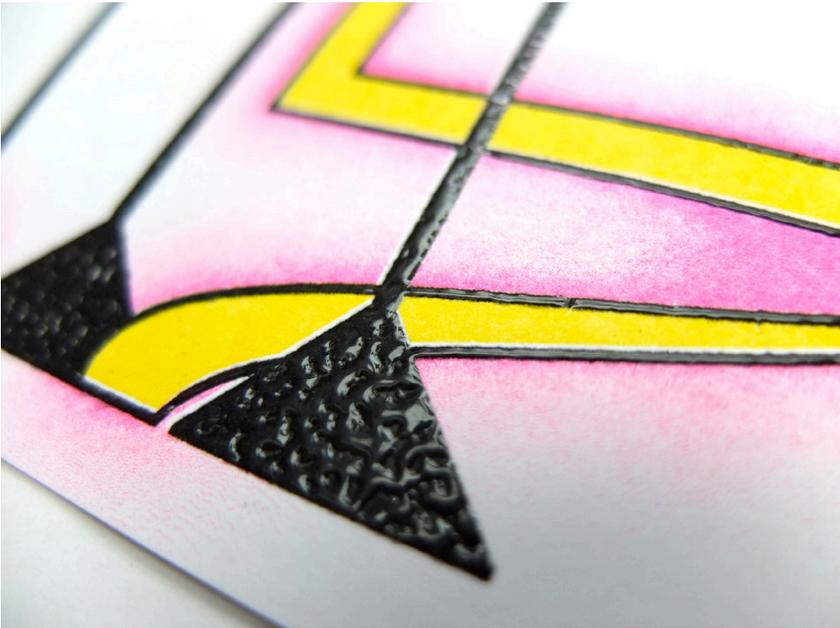
37 — MAXIMAGE
Maximage
 Fête du Graphisme 2016
 Centre Culturel Suisse de Paris

dans un imprimé offset dans une imprimerie parce que ça fait des trames. Cette technique permet une autre définition le fait de passer par un ordinateur et de lancer un fichier, tous les tons de gris vont être tramés. Et là on arrive à créer des tons de gris sans tramer les fichiers ³⁷». En détournant le procédé offset, Maximage arrive donc à créer une tension dans le processus de création en low tech et high tech mais également à créer une véritable esthétique définie par une nouvelle résolution de l'image imprimée.

Dans une démarche similaire de transgression des techniques d'impression, le studio Bordelais Countach réalise un coup de maître remarquable avec leurs cartes de vœux 2019. Le studio bordelais s'est réapproprié la technique de l'impression en risographie pour réussir à imprimer un visuel en relief texturé. L'impression en risographie permet habituellement d'imprimer à plat, en détournant les paramètres de la machine les graphistes ont réussi à créer un motif en relief. La technique consiste à déposer de la poudre à embosser juste après le passage en machine riso, avant que l'encre ne sèche. Cela permet à la surface où l'encre s'est déposée de se stabiliser après séchage thermique. Ce qui donne à la surface encrée un relief, une sorte de texture granuleuse aléatoire semblable à la texture d'une crème brûlée. Cette démarche de réappropriation d'une technique d'impression entre dans une logique d'expérimentation. En effet, le studio bordelais s'est approprié la technique de la risographie pour créer une nouvelle esthétique. Cependant cette démarche reste un motif d'expérimentation, ce procédé ne peut être adaptable en grande quantité, car le processus demande du temps pour l'application de la poudre et pour le séchage thermique. Par cette démarche de réappropriation d'une technique d'impression, la fabrication devient alors tout aussi importante que la conception, car elle est sujette à faire évoluer une esthétique.



2



1.2.
Carte de vœux du studio Countach
Risographie et poudre en bossé

1

Hybridation de techniques d'impression

Nous avons démontré l'importance d'une conduite plus exploratoire sur le terrain de l'impression. Les cas étudiés précédemment montrent qu'en redéfinissant le processus de création mettant en avant la démarche de prototypage au sein d'un atelier cela peut donner des résultats intéressants en terme d'esthétique. Certains projets dégagent cette ambition d'aller plus loin dans la recherche, redéfinir les paramètres et les matériaux pour une finalité plus sensible de l'objet imprimé.

Dans cette idée de redéfinir certains processus de fabrication, il existe une démarche inventive qui vise à conjuguer plusieurs techniques d'impression pour un même projet. Nous allons définir cette pratique comme l'hybridation de techniques d'impression. Cette démarche peut être courante dans le milieu de l'impression, allier offset et dorure, impression numérique et gaufrage, découpe laser et dorure... Cependant, ces logiques de conjugaisons reflètent la même dialectique quand la dorure est associée à l'impression offset, car c'est avant tout une logique de production. L'impression offset est définie par des paramètres qui sont différents de ceux de la dorure, leurs applications ne sont pas les mêmes, cependant leurs logiques de production sont plus ou moins communes.

Contrairement à cette démarche d'hybridation répondant à un besoin technique, certains projets conjuguent les techniques d'impression en repensant toute la logique de production et de conception. Créer des réunions improbables entre deux techniques d'impression, est notamment le cas du projet *Printing is fun* qui est une démarche commune entre deux ateliers d'impression, le studio Countach et l'atelier Bulk.

Ce projet est né dans une démarche commune de valorisation des savoirs-faire autour d'un projet imprimé. L'idée est de conjuguer la technique de la risographie avec la dorure en marquage à chaud. Le projet est rendu sous la forme d'une affiche qui est risographiée au sein de l'atelier Countach pour ensuite être marquée à chaud par l'atelier Bulk. Ce projet symbolise l'union entre deux dialectiques fortes, celle du studio Countach et celle de l'atelier Bulk.

Le studio Countach se définit comme un studio de design pluridisciplinaire et un laboratoire risographique. Il intervient dans différents projets allant de la scénographie au web en passant par l'identité visuelle. Il aborde également les demandes dans une volonté d'apporter *une dimension narrative affûtée et décalée*⁸. Son univers graphique est marqué par une esthétique singulière définie par des couleurs vives, des typographies futuristes issues des meilleures fonderies. C'est donc un studio graphique qui à mon avis valorise davantage la création et la recherche que la dimension marketing et commerciale. L'usage de la risographie au sein

de leur studio leur a permis d'expérimenter diverses créations autour de cette technique. Le risographe était une machine très populaire dans les années 80 et elle revient aujourd'hui sur le devant de la scène dans un milieu plus underground. Le terrain de la microédition l'utilise énormément grâce à la possibilité d'imprimer en petite série comme en grande série pour un coût abordable. Cette technique se rapproche de l'impression en sérigraphie, car elle permet d'imprimer en ton sur ton, couche par couche. Si le terrain de la microédition utilise cette technique c'est également pour son esthétique particulière, les aplats n'étant pas nets, les visuels granuleux et la possibilité d'imprimer des couleurs fluorescentes. Il est très compliqué de bien caler les machines, il est donc possible d'avoir des imperfections, des décalages, ce qui fait son charme et sa distinction.

L'atelier Bulk est un atelier d'impression cherchant à réinventer un artisanat noble, celui des procédés typographiques tels que le gaufrage, foulage, découpe et dorure. Ces techniques sont souvent rattachées à un milieu, un domaine qui est celui du haut de gamme, du luxe. Anciens procédés d'impression, ils connotent donc une esthétique sophistiquée. D'autre part cette technique est beaucoup plus onéreuse, car elle demande des outils spécifiques, une matrice et des savoirs-faire particuliers.



Conjuguer ces deux techniques d'impression, la risographie et la dorure à chaud est déjà un pari un peu fou, symbole d'une ouverture vers de nouveaux paradigmes esthétiques. En effet, les deux techniques convoquées sont avant tout une dialectique entre deux procédés, dans le cas présent entre procédé pauvre et procédé sophistiqué. Ce qui est intéressant c'est donc la valeur ajoutée à l'objet, cette hybridation des techniques reflète cette dialectique, mais crée également une nouvelle esthétique. Ces deux techniques issues de culture «opposée» qui se conjuguent sur un même projet, n'est-ce pas là un véritable acte politique? L'hybridation des techniques n'est-elle pas vectrice d'un métissage culturel? L'union entre deux ateliers fédère autour d'un projet commun et crée un paradigme commun. L'esthétique de ce paradigme pourrait se définir comme le métissage d'une esthétique du brut avec l'esthétique du sophistiqué défini par les procédés eux-mêmes.

Dans l'intention de réaliser à nouveau cette dialectique entre deux procédés d'impression, lors de mon expérience à l'atelier Bulk, j'ai eu la chance de profiter des moyens mis en œuvre par l'atelier pour un projet personnel. Durant le temps de la production de mon projet, l'atelier s'est transformé en atelier de recherche et de création après les horaires d'ouverture, afin de me permettre de créer un objet en essayant de sortir des conventions liées à nos techniques d'impression, mais également avec l'envie de conjuguer la technique de la sérigraphie artisanale et celle de la dorure à chaud. Le projet Savate Tomato Oignon est un support de 15x21 qui sera utilisé en tant que visuel graphique indépendant, mais également comme couverture d'un projet d'édition portant le même nom.

Dans le processus de création, la première étape fut une entrée par la matérialité. J'avais envie de réunir un contraste entre le visuel, les procédés d'impressions et la matérialité du support, retrouver une esthétique brute, rendue par le matériau qui contraste avec la finesse d'une dorure. Pour se faire, j'ai choisi de travailler sur un support en carton brut, matériau qui est utilisé à l'atelier comme protection de travaux dans l'étape de la coupe au massicot.

L'idée était également d'essayer de travailler sur une nouvelle esthétique rendue par le flou visuel grâce au motif en trame. En effet, la plupart des visuels en dorures sont déposés sur des surfaces nettes, sur des typographies, des visuels à plat et font

Projet personnel :
Savate tomate
oignon

l'objet d'une dépose précise du film sur l'ensemble d'une surface. Je voulais essayer de créer un flou typographique rendu par la trame, dans le but d'explorer une nouvelle esthétique rendue par l'impression. De plus, je voulais travailler la conjugaison de deux techniques d'impression, la sérigraphie avec la dorure à chaud. Ayant la chance d'avoir du matériel pour sérigraphie au sein de l'atelier, j'avais donc envie d'essayer cette réunion de techniques sous le même projet.

Dans un premier temps il a été question de réaliser le fond de la carte en sérigraphie. J'ai opté pour un jaune fluo, pour cela deux passages ont été réalisés, tout d'abord une couche d'appoint blanche pour que le support cartonné soit moins poreux, ce qui rendait le flou terne quand il n'y avait pas la sous-couche. Il a fallu ensuite imprimer la couche de jaune, ce qui était complexe en terme de calage, car si le support était un peu décalé la sous-couche blanche allait être visible.

Une fois les deux couches imprimées puis sèches, nous avons avec la collaboration précieuse de Marion (conductrice machine au sein de l'atelier) imprimé la seconde partie en dorure à chaud. L'expérience fut riche, car nous avons pu faire des essais avec différentes dorures. Le rendu sur le carton brut fut à la hauteur de mes espérances, la dorure se déposant plus ou moins bien en fonction de la chauffe et de la pression, mais créant une esthétique propre à la dorure.

Pour finaliser le projet, un contrecollage en duplex et triplex a été réalisé afin d'avoir plus de main pour les supports. Le support a été utilisé pour faire des couvertures d'un projet de microédition : Salade Tomate Oignon, imprimé en 10 exemplaires. C'est un projet motif de recherche, aventureux dans la conception et dans la fabrication. Les couvertures cultivent cette notion d'expérience d'hybridation des techniques, cette conjugaison entre matériaux bruts et finesse d'un procédé haut de gamme. De plus, chaque reliure est différente, j'ai essayé de tester diverses reliures, la reliure suisse, reliure cops, et dos carrés collés. L'intérieur de l'édition comporte des expériences graphiques totalement libres, à partir du terme Savate, que je définis comme «une personne maladroite» qui est une métaphore des expériences visuelles de l'objet. Le support comporte des anomalies, c'est quelque part une façon personnelle de me définir, aventureuse dans son approche esthétique, ne pas être dans une recherche de perfection, mais davantage dans un processus plus libre.

Tout au long de ce mémoire, nous avons essayé de répondre à la problématique globale de la revalorisation de la pratique du graphisme par l'objet imprimé. Nous avons pu étudier comment lier ma pratique personnelle à un milieu professionnel engagé dans une poïétique de l'impression à travers des notions définies.

En effet, nous avons commencé par ouvrir le mémoire en définissant ma vision d'un graphisme idéal en répondant aux problématiques liées au numérique. Nous avons pu constater que le numérique a permis une popularisation du graphisme qui pouvait nuire à la profession, mais également entraîné la marginalisation de l'usage du papier. De plus nous avons conjugué les problématiques en lien avec le numérique aux problématiques environnementales actuelles. En effet, en tant que designer nous avons une responsabilité sur les modes production que nos créations engendrent. Nous avons donc défini des éléments de réponse pour un graphisme plus sensible, plus inventif en termes de composants, plus éthique dans le milieu des supports imprimés.

Nous avons pu définir une vision personnelle d'un graphisme idéal : un graphisme plus sensible où les supports imprimés sont étudiés dans une prise en compte globale, penser aux caractéristiques et aux pouvoirs du papier, à la notion du toucher que la main du papier met en valeur. Nous avons également pu étudier l'importance d'une circularité entre nos disciplines dans le but d'une revalorisation des métiers de la création. Quand le designer repense le schéma de création de fond en comble cela fait émerger des projets qui gagnent en qualité quand l'ensemble des composants sont redéfinis. C'est un engagement fort de sens qui pourrait valoriser une réelle solidarité entre nos pratiques. Nous avons donc évoqué la mutation que le support papier est en train de subir. L'usage, la fonction du papier sont en train de muter sur un terrain plus exploratoire. Nous utiliserons le papier pour ses paramètres textuels qui définissent à termes des objets d'expériences que l'on gardera, collectionnera. La notion même de cycle de vie des supports papier est redéfinie par cet engagement. Les supports en édition limitée seront également valorisés dans une approche plus éthique de l'utilisation du papier. Il deviendra plus rare, plus précieux et deviendra alors une valeur ajoutée à l'objet imprimé. Dans la partie fabrication, nous avons pu porter un regard sur les nouveaux lieux de création d'impressions en évoquant mon expérience au sein de l'atelier Bulk, qui révèle une approche plus sensible en lien avec mes valeurs où le travail de qualité est valorisé dans le but d'une réappropriation d'un savoir-faire. Nous avons donc mis l'accent sur une pratique

plus éthique, mais également sur une pensée plus exploratoire avec les notions de prototypes et d'hybridations des techniques d'impression.

Ces recherches autour du domaine du graphisme imprimé nous a conduit à penser que le terrain de l'impression artisanale peut être moteur d'une revalorisation du graphisme, passant par une reconsidération des paramètres autour un projet. Cette valorisation des pratiques graphiques serait menée à bien par le biais des supports imprimés artisanaux, dans une dimension plus inventive et qualitative. Cette question nous amène à ouvrir une réflexion sur mon futur métier.

Dans un futur proche, je vais intégrer l'équipe de l'atelier Bulk en tant que façonneur. J'aimerais pouvoir développer une dynamique entre le terrain professionnel et démarche artistique. Essayer d'évoluer dans une démarche fertile entre expérimentation et cas concret au sein de l'atelier. Être dans une démarche active afin d'apporter un maximum de propositions sur le terrain de l'impression en ne perdant pas de vue la dimension exploratoire. D'une manière plus concrète, j'aimerais apporter de la rigueur et de l'enthousiasme dans l'exercice de mon futur métier. En effet, nous sommes dans un domaine où tout est à faire, c'est un terrain d'exploration où il y a une véritable porte ouverte à la création. Je suis convaincu que dans les quelques années à venir tout va se jouer autour de ces nouvelles pratiques. Nous assistons actuellement à une émulation autour des pratiques imprimées artisanales. Des projets complexes comme nous les avons étudiés au cours du mémoire sont pour moi des projets phares dévoilant les champs des possibles autour de l'impression qui ne sont qu'à leur commencement.

Je souhaiterais m'engager dans un mode de pensée qui vise à redéfinir les modes de production par une dimension artisanale, plus humaine, plus éthique qui transmettrait à terme des objets d'inventions, des objets d'expériences.

C'est la passion que je porte pour ces objets que j'aimerais transmettre en façonnant des objets reflétant le travail noble de l'artisanat sur mon terrain du graphisme imprimé. J'aimerais qu'à travers le façonnage de mes objets on ressente des valeurs plus humaines que nous perdons peut-être un peu actuellement, comme l'amour, la passion, le partage, mais également l'émerveillement. Ramener de la valeur aux objets dans un support de qualité pensé dans une dimension humaine, ne refléterait-il pas la promesse d'un réenchantelement du monde par l'objet imprimé?

Je tiens à remercier l'ensemble de l'équipe Bulk tout particulièrement Yann et Florent pour m'avoir ouvert leurs portes et m'avoir permis de découvrir ce monde fabuleux de l'impression artisanale. Pénélope, Marion et Charly pour avoir eu la patience de m'aiguiller aux fil des projets. Mais également à l'ensemble des acteurs qui ont pu faire de cette expérience une véritable expérience humaine.

Je souhaite également remercier l'ensemble de l'équipe pédagogique, à savoir Patrick Barres pour son enthousiasme, François Malbezin et Emmanuelle Sans pour leurs pédagogies. Mais également Lucie Ling, Olivier Subra et l'ensemble de l'équipe de l'ISCID dont tout particulièrement Élodie Palos.

Merci également à mes amis de la formation pour avoir été un grand soutien, tout particulièrement à Anaïs Sanchez et Pauline Deshayes pour avoir su déclencher «l'écrivain» qui est en moi. Merci à Louis Rodrigues, Tom Chertier, Léa De Pinho, Quentin Lhommeau pour leur patience quotidienne.

Je tiens également à remercier mes parents et mon frère pour avoir été présents toutes ces longues années d'études, ainsi que l'ensemble des membres de ma famille qui m'ont soutenu sans trop comprendre ce que je faisais.

Pour finir, une mention spéciale à Claudine Danfray la correctrice la plus efficace de la région. Merci pour sa patience et le temps qu'elle a su prendre pour la correction orthographique de ce mémoire.

Ouvrages

- PALLASMAA, Juhani
*La main qui pense :
Pour une architecture sensible*
Actes Sud/Architecture
- SENNETT, Richard
*Ce que sait la main : La culture de
l'artisanat*
Albin Michel, 2010
- LANCELOT, Bernard
Passion d'un métier : l'imprimerie
L'Harmattan, 2009
- VALÉRY, Paul
Les deux vertus d'un livre
Inconnue, 1927
- HEIN, Fabien
*Do it yourself : autodermination et
culture punk*
Le passager clandestin, 2012
- BOBBY, Watson
Atlas du vide
- KNAPP, Peter.
Peter Knapp.
Édition du Chêne
2008
- LUDOVICO, Alessandro
*Post-digital Print : La mutation de
l'édition*
B42, 2012
- MC LUHAN, Marshall
La Galaxie Gutenberg
Biclis
- ART OF THE BOOK
Gingo Press

Conférences

- DUPEYRAT, Jérôme
*Art et édition : livres d'artistes et
pratiques d'exposition*
- MAXIMAGE
Maximage
Fête du Graphisme 2016
Centre Culturel Suisse de Paris
- PERROTTET, Vincent
Faire Collection
Conférence musée Georges
Pompidou

Potcasts

- Cahier Central
Épisode 1 - Entorsemag
- Emballage Collectif
*Conversation avec l'Atelier tout
va bien*
- Le radiographe
Conversation avec Avant-post

Site web

- balmerhahlen.ch
dosbleu.com
countach-studio.com
atelierbulk.com
graphiline.com
murmure.me
antalis.fr
etapes.com

Ce mémoire est un recul sur ma pratique. Une pratique qui s'est construite depuis quelques années entre ma passion pour le design graphique et l'objet imprimé. Aujourd'hui, elle se distingue par l'envie de créer des supports papier dans une poétique de l'impression, en redéfinissant chaque étape, de la conception jusqu'à la fabrication. Partant du constat que le graphisme est aujourd'hui peu valorisé, j'aimerais apporter à mon échelle plus de qualité dans la pratique. Sensible aux problématiques environnementales et politique actuelle j'aimerais apporter une dimension plus éthique à mon futur métier. Valoriser un travail de grande qualité dans des quantités plus réduites. Redéfinir l'usage et les cycles de vie des supports de communication en apportant de la qualité dans les supports imprimés. De plus, essayer de valoriser la pratique du graphisme en faisant de beaux supports imprimés.

À travers la pratique d'impression artisanale, j'aimerais pouvoir développer de nouvelles formes de supports. En travaillant de cette manière, j'aimerais que l'utilisateur se pose des questions sur la fabrication. Remettre du sensible et de la valeur dans notre domaine.

Impression :

Imprimé et façonné avec soin par l'atelier Bulk
sur un papier Munken lynx 80gr
Couverture Colorplan 350gr

Typographie :

Messapia (collettivo)
Playfair Display (googlefont)

