

# Vers un langage hybride : repenser le design graphique entre analogique et numérique

Lucas Tentelier  
Article de fin d'étude

# Abstract

In a hyperconnected world, computers and digital tools in graphic design have become very important. The aim of this article is to explore the need to balance digital and analog methods in the work of graphic designers. Based on a review of testimonies and projects of designers, but also different philosophical books, a graphic website, and podcasts, the article highlights the differences in approach and methods for balancing digital and analog. The results highlight the importance of nuancing different creative methods. Indeed, it is essential to use analog techniques to develop our feeling and sensitivity. Analog methods are also important for the designer's health. While computers are excellent tools for achieving detailed precision, they can limit the range of graphic design. On this basis, and with digital advancements like artificial intelligence, it is very important to preserve manual techniques and to mix digital and analog creation. This will be the future of graphic design.

## **.6 Introduction**

**8. Le numérique un nouvel  
espace de création sans limite  
potentiellement dangereux**

**12. L'analogique un espace  
d'expression essentiel  
au processus créatif**

**16. Vers un langage hybride  
entre numérique et analogique :  
l'art de composer avec les forces  
et les limites de chaque médium**

## **.20 Conclusion**

## **.22 Bibliographie**

# Intro- duction

Dans un monde où la technologie et le numérique évoluent à grande vitesse, notre capacité à transformer nos rêves en réalité se voit facilitée. Comme l'affirme Bernard Stiegler lors d'une interview pour France Culture, « ce qui fait de nous des êtres humains, c'est notre capacité à transformer nos rêves en réalité. Et toute technique est donc la réalisation d'un rêve. Cependant ce rêve peut devenir un cauchemar si nous l'utilisons maladroitement. »<sup>1</sup> Cette dualité est illustrée par Hayao Miyazaki dans son film « Le vent se lève »<sup>2</sup> où la passion pour l'aviation se transforme en tragédie lorsqu'elle est détournée à des fins destructrices. Miyazaki montre que même les innovations les plus inspirées peuvent devenir

oppressives ou dangereuses lorsqu'elles échappent au contrôle de leur créateur. L'avènement des ordinateurs a révolutionné le design graphique permettant une certaine efficacité, une rapidité, une facilité et une immédiateté de création. Cependant, aujourd'hui, des questionnements importants apparaissent sur une utilisation potentiellement excessive des ordinateurs, entraînant une perte de créativité et un éloignement de la sensibilité que procure l'analogique. La question se pose alors : pourquoi est-il important de nuancer l'utilisation systématique de l'ordinateur dans le travail du designer graphique ? Ce questionnement soulève des enjeux contemporains fondamentaux, concernant l'équilibre entre innovation technologique et créativité, entre rapidité et sensibilité. Il sera donc intéressant de questionner ces médias et d'envisager une possible nouvelle forme de langage et de connexion entre eux.

---

1. Adèle Van Reeth, Bernard Stiegler : « Il ne faut pas rejeter les techniques mais les critiquer et les transformer », Profession Philosophe épisode 76, France Culture, 11/06/20.

2. Hayao Miyazaki, *Le vent se lève*, 2013.

# Le numérique, un nouvel espace de création sans limite potentiellement dangereux

Étienne Robial. 2022

*« Avec un crayon,  
une gomme, on bande plus  
qu'avec un ordinateur. »*

Avec l'essor du numérique, l'ordinateur s'est imposé comme un incontournable dans le processus de création graphique apportant diverses qualités telles que la rapidité, l'instantanéité, l'efficacité et l'accessibilité. Il est alors légitime de s'interroger sur les conséquences de cette utilisation. Travailler sur un ordinateur donne l'illusion d'avoir un produit fini dès les premières étapes, au détriment des phases de recherche manuelle. Cette approche est de plus en plus favorisée pour le gain de temps qu'elle offre, mais elle prive le graphiste d'un temps précieux pour se tromper et réfléchir. C'est ce que décrit Jean Widmer au micro de France culture en 1993 : « si vous vous mettez tout de suite sur l'appareil, vous faites tout de suite le final et vous êtes assez contents parce que l'appareil va vite c'est plaisant [...] vous croyez que vous avez trouvé mais vous n'êtes pas passés par les séquences créatives qui peuvent éventuellement vous mettre en question la première esquisse de la dernière parce que les variantes

---

3. Arnaud Laporte, Jean Widmer dans Étienne Robial : « On gagne plus d'argent avec un crayon et une gomme qu'avec son ordinateur », Affaires Culturelles, France Culture, 29/11/22.

n'existent plus. »<sup>3</sup> L'ordinateur pousse ainsi à croire que l'on a atteint une version définitive, limitant la réflexion approfondie et les révisions. Il serait un outil à éviter pendant les réflexions créatives car d'après Étienne Robial : « avec un crayon, une gomme, on bande plus qu'avec un ordinateur. »<sup>4</sup>Cette idée exprime parfaitement la différence d'excitation créative que peut proposer les méthodes numériques et analogiques. L'ordinateur tend à réduire l'impulsion créative, limitant les étapes de révision et d'exploration.

L'utilisation intensive de l'ordinateur et des logiciels de créations impose des contraintes subtiles presque invisibles qui tendent à standardiser les productions graphiques. En effet, « Si on est tout le temps sur l'ordinateur quand on est au stade de réflexion et de création, il va finalement beaucoup conditionner les réponses que l'on va apporter » explique la graphiste Fanette Mellier.<sup>5</sup> Cette observation rejoint ce que décrit Anthony Masure : « en faisant du designer un créatif se servant sans effort d'une suite d'outils, Adobe rabat la dimension d'usage sur l'activité artistique. L'iconographie marketing de ses publicités montre des designers envisagés sous l'angle de la rentabilité et de l'efficacité. »<sup>6</sup> La pensée doit tracer sa route sans écart pour répondre efficacement aux sollicitations. Dans cette focalisation

4. Arnaud Laporte, *Étienne Robial : « On gagne plus d'argent avec un crayon et une gomme qu'avec son ordinateur »*, Affaires Culturelles, France Culture, 29 Novembre 2022.

5. Fanette Mellier, graphiste, dans *À quoi sert le design ? Sensibiliser notre regard*, Canopé.

6. Anthony Masure, « *Adobe : le créatif au pouvoir* », Chercheur en design, 06/2022.

sur une production sans faille, le graphiste se voit peu à peu dépossédé de ses savoir-faire. Il n'est plus dans un processus de création mais de production où il s'efface au profit d'une production sans accident le transformant en « animal laborans »<sup>7</sup> figure décrite par Arendt comme un travailleur réduit à la satisfaction des besoins immédiats et à la répétition sans fin de tâches consommables . En remplaçant l'œuvre singulière par une production standardisée, le designer se voit réduit au rôle de simple exécutant, et son travail perd en profondeur et en spécificité.

Le recours systématique au numérique expose donc à des risques d'appauvrissement et de standardisation notamment dans les domaines créatifs. Un retour vers l'analogique apparaît dès lors comme étant un moyen d'expression qui s'ancre dans la matérialité et l'émotion.

7. Géraldine Mosna-Savoye, *Travailler c'est déjà consommer*, Épisode 2, Hannah Arendt « Condition de l'homme moderne » France Culture, 4 Janvier 2022.

# L'analogique, un espace d'expression essentiel au processus créatif

Michel Guérin. 1995

*« Qu'est ce que l'Homme?  
C'est celui qui fait des  
erreurs. »*

L'être humain est sensible, doté de cinq sens qui façonnent sa personnalité, son caractère et ses opinions personnelles, il fait des choix émotionnels et expressifs tout au long de sa vie. Le designer graphique tire parti de ces cinq sens, il est attentif et particulièrement conscient de son environnement. Ses expériences sensorielles, visuelles et tactiles sont importantes, alimentent sa créativité et le relie à la réalité. C'est une sorte de bibliothèque sensorielle invisible. Comme l'explique Michel Guérin dans son essai Philosophie du geste, « le geste renforce, renchérit, concède, retire, supprime et surtout, comme on dit, “ met le ton ”, c'est-à-dire souligne dans la parole les reliefs de son expressivité. »<sup>8</sup> Un acte aussi sensible et expressif engage ainsi le corps dans une posture qui permet de retranscrire une idée, d'extérioriser un concept abstrait et de construire une sensibilité propre. Nous passons environ un tiers du temps éveillé sur un écran d'après le Baromètre du numérique 2022<sup>9</sup> et ceux-ci n'offrent

8. Michel Guérin, *Philosophie du geste*, Actes Sud, 1995.

9. ARCEP, Baromètre du numérique, édition 2022.

aucune variation sensorielle. Les écrans ne se résument qu'à de simples pixels restitués sur une surface lisse. Ils tendent à appauvrir cette mémoire sensible que l'on gagne tout au long de notre vie à travers notre curiosité, aujourd'hui réduite très souvent aux réseaux sociaux, et à travers nos expérimentations analogiques, réduite à l'utilisation d'outils numériques. L'analogique tire ses forces à partir de nos gestes, et de notre sensibilité. Un simple trait ou geste de la main véhicule une sincérité que ne peut égaler un simple clic de souris. La designer Élodie Lescure<sup>10</sup> illustre parfaitement cette idée en créant ses propres textures qu'elle scanne ensuite pour les intégrer dans ses compositions numériques. Ce procédé permet de conserver et de transmettre la gestuelle authentique qui imprègne son travail. L'analogique dynamise et apporte une certaine diversité à cette bibliothèque sensorielle et émotionnelle.

C'est par cette mémoire, sensible et incomplète, que le designer innove à travers un geste intentionnel ou le plus souvent à travers des erreurs et des imprévus. Ils ne sont pas des défauts, ils viennent compléter la force du designer graphique et de son travail analogique. « L'erreur est au cœur de l'homme » souligne Michel Serres, « l'araignée tisse toujours sa toile à la perfection.

L'homme à l'inverse se trompe et c'est parce qu'il se trompe qu'il invente. Qu'est ce que l'Homme ? C'est celui qui fait des erreurs. »<sup>11</sup> Et cela n'est possible qu'à travers des médias analogiques car l'ordinateur ne pourra jamais se tromper. La part de surprise et d'imprévisibilité disparaît lorsqu'on utilise les médias numériques pour créer. Sylvie Maillard illustre parfaitement cette valeur de l'erreur dans l'utilisation de la linogravure. Chaque impression présente des variations uniques d'ancrage et chaque motif devient singulier comprenant ses propres imperfections et irrégularités.<sup>12</sup> Ce sont ces imperfections qui confèrent un caractère unique à son travail. Se confronter à la matière nourrit le graphiste, engageant une exploration visuelle qui remet en question les premières idées. L'erreur devient alors un moyen d'affirmer sa personnalité, révélant une sensibilité singulière qui se développe et s'affine au fil du temps et des essais.

L'analogique offre une richesse sensorielle donnant une singularité au designer. L'ordinateur offre une efficacité indispensable dans notre monde contemporain. La responsabilité du designer s'il le souhaite est de chercher un équilibre. C'est dans cette hybridation que l'on retrouve une approche nuancée, venant enrichir le processus créatif.

10. Elodie Lescure, *Elo\_dis\_moi*, Graphiste.

11. Michel Serres, « *Philosopher, c'est inventer* » *Rencontre avec Michel Serres*, Sciences Humaines, 2018.

12. Sylvie Maillard, Atelier Moëli, créatrice de motifs et linographeuse.

# Vers un langage hybride, l'art de composer avec les forces et les limites de chaque médium

Zuzana Licko. 2010

*« Pour équilibrer le travail méthodique avec OpenType, j'explore des projets plus spontanés, notamment des tirages d'art et des céramiques. »*

L'utilisation de l'ordinateur apparaît alors comme un pharmakon, concept présenté par Platon dans *Le Phèdre* à travers l'écriture.<sup>13</sup> Il la décrit comme étant un remède et un poison, elle soutient la mémoire tout en s'affaiblissant à travers une forme de dépendance. On peut alors établir un parallèle entre l'écriture, la technique et l'ordinateur. Il faut alors critiquer l'ordinateur pour éviter qu'il ne devienne dangereux pour le designer graphique, comme le suggère Bernard Stiegler dans une interview pour *france culture* : « il ne faut pas rejeter les techniques, il faut les critiquer et quand on veut combattre le côté toxique d'une chose il faut commencer par se l'approprier. »<sup>14</sup> L'identité visuelle de Stappa, une marque de vin australienne

13. Platon, *Le Phèdre*, 370 av. Jésus Christ.

14. Adèle Van Reeth, *Bernard Stiegler : « Il ne faut pas rejeter les techniques mais les critiquer et les transformer »*, Profession Philosophe épisode 76, France Culture, 11/06/20.

créée par le studio Chenchen, reflète cette idée en alliant des médiums numériques et analogiques dans leurs processus de création. Ils expliquent que le processus visant à intégrer la personnalité et la stratégie de marque de Stappa dans le monde de la narration visuelle les a rapidement amenés à s'arrêter sur du fusain, sa texture et ses liens métaphoriques avec le sol et le terroir australiens étaient convaincants. En mêlant collaboration, partage et utilisation nuancée du numérique et de l'analogique, le studio a pu trouver « une satisfaction créative et une spontanéité inédite rappelant les souvenirs de leurs écoles d'arts. »<sup>15</sup>

Il est alors important de trouver un équilibre entre analogique et numérique, et cet équilibre peut se manifester sous différentes formes. La nuance, au cœur du processus créatif, repose sur la liberté du designer graphique à choisir les outils qui servent au mieux son intention. Le choix des outils relève donc d'une responsabilité personnelle et artistique du designer. Comme le disait Zuzana Licko dans une interview pour *Étapes Magazine* en 2010 : « Pour équilibrer le travail méthodique avec OpenType, j'explore des projets plus spontanés, notamment des tirages d'art et des céramiques. »<sup>16</sup> Cette démarche illustre que l'enrichissement de

la créativité ne passe pas nécessairement par un retour à l'analogique dans le cadre professionnel. Les activités annexes et tangibles, comme la céramique ou les arts plastiques, peuvent nourrir la pensée créative en imposant des contraintes extérieures : le temps, les matériaux ou les gestes spécifiques. Ces contraintes agissent comme un contrepoint aux possibilités infinies offertes par le numérique, stimulant ainsi la curiosité et l'inventivité du designer. Cette exploration parallèle contribue à aérer la pensée créative, en permettant au designer de sortir du cadre numérique, de s'éloigner des contraintes de temps et d'argent qu'un projet professionnel pourrait émettre et de renouer avec une approche plus intuitive et sensible. En s'engageant dans des pratiques annexes, il se libère temporairement des automatismes et enrichit sa réflexion par de nouvelles perspectives et expériences sensorielles. Ces pratiques annexes ouvrent la voie à une créativité plus riche, où le designer peut puiser une inspiration renouvelée. Cet équilibre reflète l'importance d'une approche nuancée qui valorise l'expérimentation et la réflexion, pour mieux répondre aux défis de la création contemporaine.

15. Studio Chenchen, *Identité visuelle pour Stappa*, Australie.

16. Zuzana Licko. *Étapes Magazine*, 2010.

# Conclu- sion

L'ordinateur est un outil puissant indispensable au graphiste qui tend à appauvrir et standardiser la création graphique. Le retour à l'analogique s'avère essentiel pour préserver une sensibilité et une expressivité singulières. Cette dualité pose un dilemme qui n'est pas un simple choix entre tradition et modernité.

Le designer est invité à réfléchir à la manière d'en équilibrer l'utilisation. En effet, il devient clair que le futur du design graphique repose sur la complémentarité entre ces deux médias. Le numérique ouvre des horizons de rapidité et de précision, tandis que l'analogique favorise

une approche du geste de l'émotion et du sensible, essentielle à la création graphique. Ce langage hybride, fruit de l'adaptation des outils aux intentions créatives, représente donc une démarche nuancée et enrichissante où l'analogique et le numérique existent ensemble pour élargir les possibilités de créations.

A l'heure où l'intelligence artificielle fait également son entrée dans le processus créatif, cette réflexion devient urgente. Elle promet d'ouvrir des perspectives inédites mais questionne sur le rôle même du designer graphique. Dans cette nouvelle ère, l'enjeu sera non seulement d'équilibrer et de maintenir une diversité d'approche mais aussi de repenser la place du designer au sein d'une création partagée avec des technologies de plus en plus autonomes. L'avenir du design graphique se dessine comme une opportunité de multiplier les approches et d'explorer des horizons créatifs nouveaux en intégrant de manière réfléchie les forces et les faiblesses de chaque médium.

# Annexes

.25 Étude de texte : Graphisme et informatique : rapide bilan d'une liaison durable

29. Étude de cas : l'identité visuelle de Stappa.

Michel Wlassikoff. CNAP. 2021.

## *Étude de texte : Graphisme et informatique : rapide bilan d'une liaison durable*

Dans l'article Graphisme et informatique : rapide bilan d'une liaison durable Michel Wlassikoff examine l'impact de la révolution informatique dans le design graphique. Ils abordent des thèmes variés comme les bénéfices, les contraintes, les ressenties et la pédagogie. Ainsi l'article commence par faire une certaine éloge de l'informatique, permettant une flexibilité et une créativité sans limite, devenant un outil indispensable pour tout graphiste notamment au sein la mise en page et la typographie. Dans un premier registre positif, il parle des effets positifs sur la pédagogie et les formations dans les écoles d'arts où l'informatique à transformé l'apprentissage en donnant un certain regain.

Cependant l'éloge total n'est pas de mise et l'article entre dans une certaine liste non exhaustive des contraintes et des défauts potentielles du multimédia et de l'informatique. Ainsi, Wlassikoff

adopte un point de vue critique et nuancé et va alerter sur certains problèmes. Il observe que la soumission aux logiciels, l'escalade technologique et l'émergence de problèmes économiques et psychologiques apparaissent à cause de cette explosion technologique. Psychologiques car certains graphistes, en partie des jeunes, expriment un sentiment de distance avec la matière ressentant une forme de déconnexion par rapport aux outils manuels. Économique notamment par le fait que les écoles d'arts et leurs élèves sont soumis à des frais liés à l'achat d'ordinateur, ou par la guerre des fabricants touchant d'ailleurs directement le cœur de la création.

En définitive, d'après l'article, le numérique continuera à évoluer de manière spectaculaire. Les perspectives paraissent aussi excitantes que incertaines, laissant aux graphistes le défi de maîtriser cette transition entre print et digital, un des plus grands enjeux pour le futur du métier du design graphique, encore plus d'actualité avec l'arrivée de l'intelligence artificielle.

Studio Chenchen. 2023

## *Étude de cas : l'identité visuelle de Stappa*

L'identité visuelle de Stappa une marque de vin australienne célébrant l'amour de l'artisanat et de la qualité à été réalisé par Studio Chenchen. Ce studio fondé par le duo mari et femme Olivia Chen et Sam Wearne « existe pour susciter la conversation à travers un design réfléchi. »

L'illustration principale, réalisée au fusain, est un travail collaboratif où chacun des membres de l'équipe a apporté sa vision d'un personnage buvant du vin. L'utilisation du fusain donne à l'étiquette une texture tactile unique, tout en évoquant un aspect artisanal qui renforce le lien avec la matière, la terre (milieu dans lequel pousse les vignes et donc le vin) et l'authenticité. Cette approche rappelle également que les raisins sont en grande partie récoltés à la main, ancrant davantage la marque dans une démarche artisanale et donnant un aspect important au geste, au corps et à la main. La technique du fusain permet de créer une sensation de mouvement visuelle, engageant le spectateur dans une expérience plus immersive.

Stappa réussit à établir un lien émotionnel avec ses clients à travers une approche ludique et accessible. Chaque étiquette raconte une histoire unique, renforcée par la présence d'illustrations et du logotype variant d'une bouteille à l'autre sur certaines de ses parties. Cette diversité visuelle donne à chaque bouteille une personnalité propre, tout en invitant à une expérience différente à chaque dégustation. Ce changement permet de capter l'attention des consommateurs, que ce soit en ligne, chez un caviste ou en supermarché. L'aspect ludique et collaboratif de la création de l'étiquette fait écho à l'idée que le vin est un produit vivant, évoluant au fil des saisons et des récoltes.

La texture de l'étiquette, en partie grâce au fusain, se démarque des designs numériques plus uniformes. Ce choix technique apporte une richesse tactile qui engage le consommateur non seulement visuellement, mais aussi physiquement, lorsqu'il manipule la bouteille. Cet aspect renforce l'idée que chacune des bouteilles est une œuvre artisanale, unique et travaillée avec soin. Le contraste entre le noir et blanc de l'étiquette ajoute une dimension graphique forte, servant d'invariant et mettant en valeur l'illustration et le logotype.

La combinaison de techniques digital et print, donne à l'étiquette de Stappa une esthétique hybride, à la fois moderne et ancrée dans des pratiques traditionnelles. Les illustrations au fusain dépassant parfois les limites du cadre créé sur l'étiquette apportent un dynamisme et une fluidité visuelle, tandis que les logotypes différents pour chaque bouteille introduisent un aspect variable qui reflète la personnalité changeante de la marque. Bien que parfois, cette variabilité puisse compliquer la reconnaissance visuelle de la marque à long terme, elle contribue à la création d'une narration riche.

L'identité visuelle de Stappa allie habilement tradition artisanale et modernité, mêlant de la création digitale et analogique. Grâce à une approche collaborative et l'utilisation du fusain, chaque étiquette devient une œuvre unique, mettant en valeur l'authenticité et le terroir australien. L'aspect ludique et tactile engage les consommateurs tout en se distinguant des designs uniformes du marché. L'équilibre entre ces techniques enrichit la valeur des créations, en montrant l'importance d'allier créativité manuelle et précision numérique.

# Biblio- graphie

## Références philosophiques et théoriques

– Adèle Van Reeth, *Bernard Stiegler* : « *Il ne faut pas rejeter les techniques mais les critiquer et les transformer* », Profession Philosophe épisode 76, France Culture, 11/06/20. Disponible sur : <https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/les-chemins-de-la-philosophie/bernard-stiegler-il-ne-faut-pas-rejeter-les-techniques-mais-les-critiquer-et-les-transformer-6891235>

– Géraldine Mosna-Savoie, *Travailler c'est déjà consommer*, épisode 2, Hannah Arendt « Condition de l'homme moderne » France Culture, 4 Janvier 2022. Disponible sur : <https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/les-chemins-de-la-philosophie/travailler-est-ce-deja-consommer-1599862>

– Michel Guérin, *Philosophie du geste*, 1995.

– Platon, *Le Phèdre*, 370 av. Jésus Christ.

– « *Philosopher, c'est inventer* » Rencontre avec Michel Serres, Sciences Humaines, 2018.

## Témoignages et analyses sur le design graphique

– Arnaud Laporte, Étienne Robial : « On gagne plus d'argent avec un crayon et une gomme qu'avec son ordinateur », Affaires Culturelles, France Culture, 29/11/22. Disponible sur : <https://www.reseau-canope.fr/a-quoi-sert-le-design/sensibiliser-notre-regard.html#:~:text=Elle%20aborde%20le%20design%20>

– Fanette Mellier, graphiste, dans *À quoi sert le design ? Sensibiliser notre regard*, Canopé. Disponible sur : <https://www.reseau-canope.fr/a-quoi-sert-le-design/sensibiliser-notre-regard.html#:~:text=Elle%20aborde%20le%20design%20graphique,la%20fois%20sensibles%20et%20intelligibles>.

– Anthony Measure, « Adobe : le créatif au pouvoir » chercheur en design, publié en ligne en juin 2022. Disponible sur : <https://www.anthonymasure.com/articles/2011-06-adobe-creatif-pouvoir>

– Zuzana Licko. *Étapes Magazine*. 2010. Disponible sur : <https://www.emigre.com/Essays/ZuzanaLicko/>

## Études de cas et données contextuelles

– Hayao Miyazaki, *Le vent se lève*, 2013.

– Elodie Lescure, *Elo\_dis\_moi*, Graphiste. Disponible sur : [https://www.instagram.com/elo\\_dis\\_moi/](https://www.instagram.com/elo_dis_moi/)

– Baromètre du numérique, *édition 2022*. Disponible sur : <https://www.economie.gouv.fr/cge/barometre-numerique-2022>

– Sylvie Maillard, *Atelier Moëli*, créatrice de motifs et linographeuse. Disponible sur : <https://atelier-moeli.com/>

– Studio Chenchen, *Identité visuelle pour Stappa*, Australie. Disponible sur : <https://studiochenchen.com/portfolio/stappa/>

Je tiens à exprimer ma gratitude envers mes amis du studio LEAG mais aussi à Mme Mouveaux, Mme Pierlot-Henon, M. Sion et M. Vilain, qui m'ont soutenu et accompagné dans la réalisation de cet article, que ce soit pour l'intérêt qu'ils ont porté au sujet et au temps qu'ils m'ont accordé.

Imprimé en janvier 2024 à l'ésaat de Roubaix.  
Le cahier intérieur est conçu avec la police Avara  
pour la titrairie et National pour le texte de labeur  
sur du papier Munken Print White 18 90g/m<sup>2</sup>.

Lucas Tentelier  
DNMADe 3 Graphisme  
mention supports connectés