

N°5

# Rapport de Stage

**WWWESH la typo**

WWWESH studio / studio NE\_PO

DSAA mention graphisme de Marseille

Mathilde Sancere

—2019



## Sommaire

### 1/ Contexte — 4-7

### 2/ Identités fortes — 8-17

2.1 wwwesh studio, le design en « Y » — 8-13

2.2 Ne\_Po, multiculturel — 14-17

### 3/ Missions — 18-29

3.1 wwwesh studio, hors du commun — 20-25

3.2 Ne\_Po, typo — 26-29

### 4/ Conclusion — 30-33

### 5/ Remerciements — 34-35

# Partie 1 :

# Contexte

À la fin de notre première année de Diplôme Supérieur en Art Appliqués, nous devions effectuer une ou plusieurs périodes de formations en milieu professionnel. Pour ce stage, je recherchais la possibilité de travailler le graphisme globalement, permettant de me questionner sur l'esthétique, sujet vers lequel j'oriente ma recherche. J'ai concentré celle-ci vers des agences polyvalentes tant au niveau des supports mais également des domaines abordés, donnant lieu à des projets variés, transversaux et innovants. Le but, était de trouver des studios proches de mes aspirations personnelles telles que l'expérimentation graphique sur différents médias et la manipulation des domaines de création, tout en conservant un univers pérenne et proche de mes aspirations esthétiques personnelles questionnant sans cesse le design et son lien étroit avec l'esthétique, qu'il soit beau ou laid mais toujours objet de controverse. Je recherchais des studios utilisant le réseau social Instagram pour promouvoir leurs créations, étant le sujet principal de ma réflexion.

Pour ce faire, j'ai dans un premier temps, intégré wwwesh studio pour une durée de deux mois. L'enjeu principal de ce stage était de développer de nouvelles compétences liées au milieu design global, par de nombreux prototypages et plus particulièrement grâce à l'utilisation de nombreuses machines atypiques. Telles que la découpeuse laser et l'impression 3D, qui m'ont permis de passer d'une vision 2D à une vision 3D, une utilisation par la mise en commun des machines et des savoirs dans un Fablab, haut lieu de l'économie collaborative. Cette réalisation m'a permis une mise en application tangible de mes créations.

Dans un second temps, j'ai intégrée le studio Ne\_Po pour une durée d'un mois. Désirant me former à la pratique typographique très peu travaillée durant mes études, une discipline fastidieuse tant au niveau des logiciels utilisés que de la pratique manuelle directement liée à l'écriture et à la lecture. Ma mission principale était ici de concevoir des typographies ainsi que des identités visuelles d'utilités publiques.



# Partie 2 :

# Identités fortes

## 2.1. wwwesh studio, le design en « Y »

Je suivais depuis quelques temps maintenant ce studio sur le réseau social Instagram, leur style brutal 'marié à la streetzer' m'avait interpellé, ainsi que leur gros projet scénographique situé à la cité de la mode et du design pour le Air Max Day organisé par Nike. Leur travail a un aspect dérangeant qui sort du conventionnel, et qui prône la différence. Des éléments d'une culture populaire détournés en un design futuriste, technique, avec un style inévitablement influencé par le rap. L'étrangeté du mauvais goût mis au-devant de la scène créée pour moi la personnalité à part entière de leur travail. Il allait permettre de faire évoluer positivement mon mémoire.

J'ai donc pris contact avec eux et après un entretien téléphonique bref, ils ont accepté ma compagnie pour ces deux premiers mois de stage.

wwwesh studio est un tout jeune « studio de création » parisien. Il a été fondé en mai 2017 par Antoine Jourdan et Pierrick Sancé(1).

Ils se sont rencontrés à l'école d'art et de design de Saint-Étienne en 2012, où leur intérêt commun pour le monde du design et de la culture populaire ont été l'amorce de leur collaboration pour de nombreux projets. Il fournit un large spectre de propositions créatives dont la direction artistique, la scénographie, la communication visuelle et le design de produits, de la conceptualisation à la réalisation d'un projet. L'équipe est également constituée de trois designers junior issus de l'ENSCI(2).

Le studio est situé dans Ground Control(3), une friche réhabilitée placée dans les anciens entrepôts où arrivait le bétail en Gare de Lyon. Ce lieu est comparable dans son fonctionnement à la friche Belle de Mai à Marseille. Un lieu de partage, de loisir, d'expérimentation et de création, regroupant une multitude de domaines d'activités, une énergie positive et créatrice s'en émanant, permettant de mener à bien des projets dans des conditions optimales.

Wesh, interjection : Terme utilisé pour saluer ou interpeller quelqu'un. Vient de l'expression wesh rak (« comment vas-tu ? ») (dialecte algérien et marocain), issue du mot berbère ach (« quoi ? »). Wesh est bien plus qu'un mot, une interjection ou encore une expression. Il est une marque, un symbole fort pour toute la génération de l'époque contemporaine. Ce simple terme résume 70 ans d'histoire d'immigration, de diversité et de lutte

sociale au sein de notre pays. Les www (world wide web), représentent le monde du numérique, l'univers dans lequel ils ont grandi. Internet fait partie de leur identité, propre à leur génération et au monde d'aujourd'hui.

Antoine : « On a saisi que l'univers se dégageant de ce terme dépasse les frontières des 'quartiers populaires' dans le but de toucher de plus en plus de cœurs. Aujourd'hui, cette culture, nous la portons en bannière, ce qui est singulier dans le monde du design qui se définit comme plus élitiste et moins terre à terre. »

Le studio a eu l'opportunité de travailler avec des artistes de renoms et de grandes entreprises internationales, tel que Lacoste, Nike et Asics qui a eu pour incidence, une retombée médiatique et un engouement des marques pour le studio.

Malgré son jeune âge, il lui a été confié des projets aux enjeux économiques et organisationnels important ce qui renforce ainsi sa capacité à dépasser ses propres limites. Fort d'une année riche en expérience, son évolution est significative, WWESH STUDIO se positionne ainsi comme un studio créatif émergent. Le studio a pour habitude de collaborer avec des talents extérieurs; designers, photographes, programmeurs, musiciens, artistes ou bien journalistes qui partagent les mêmes valeurs que le studio.

Pierrick : « Nous vendons nos services à différents types de clients mais nous créons également nos propres produits.

Nous voulons également marchander notre image et notre nom, qu'il soit reconnu et identifiable par tous. Ces produits nous servent également de cartes de visite vis-à-vis de nos clients. »

En les nommant comme un studio de design, je prends le risque de limiter leurs champs d'action. Ils se définissent tel un « studio de création », en terme en cohérence avec leur panel d'activités très variés. Il favorise l'élaboration de projets dit de design global. Celui-ci étant une démarche créative qui permet à une entreprise d'adopter une conception transversale et plus cohérente dans ses méthodes de communication pour atteindre une meilleure représentation et efficacité de sa marque commerciale ou de son produit.

Le design global permet d'envisager parallèlement le produit, son design, son lieu de production, son packaging, sa communication graphique et son lieu de vente (design événementiel).





## 2.2. Ne\_Po, multiculturel

Ma seconde période de stage s'est déroulée au studio Ne\_Po. Ce studio Ne\_Po est situé dans la banlieue sud parisienne, à Gentilly dans une maison d'architecte regroupant différentes start-up. Un studio multidisciplinaire et multiculturel fondé par Naji El Mir et Adrien Midzic(4) en 2016. Animés par l'amour de la typographie, ils partagent cette passion et ce savoir-faire au service de leur création visuelle.

Ils croient en la force visuelle de la lettre, un mot est pour eux pas simplement une combinaison de lettres et de sons mais plus encore, c'est une image forte qui traduit son contenu, sa signification. Le nom Ne\_Po signifie négatif et positif, la combinaison des espaces noirs et blancs consistant à créer une image typographique.

Ils sont très actifs dans les différents domaines de l'image de marques multilingues, de la typographie arabe et latine, de l'impression, du dataviz et du motion design.

Ils ont la particularité d'être tout deux en freelance ayant chacun des projets et des clients distincts, bien qu'ils s'entraident lors de devis de grande envergure. Naji et Adrien se sont rencontrés pendant leur master, Naji réalisait un cursus de motion design et Adrien de graphisme tout deux à la faculté de Montauban, il y a maintenant 8 ans de cela. Courant 2016, ils ont repris contact et grâce à cette complémentarité de compétence, ils ont décidé de créer le studio Ne\_Po. Ensemble, ils réalisent de nombreux workshops typographiques sur l'apprentissage de la calligraphie latine et arabe.

Adrien Midzic étant spécialisé dans la typographie latine. Il a déjà trois typographies complètes à son actif, Bota Pro, Forno, Fadoli. Il a la chance d'être régulièrement posté sur le site Velvetyne.

Naji El Mir est lui dans un premier temps diplômé de l'université libanaise américaine avec un baccalauréat en graphisme. À son arrivée en France, il a intégré une maîtrise en design multimédia interactif à la Sorbonne avant de rejoindre la faculté de Montauban. Au début de sa carrière, il a été impliqué dans la conception d'identités visuelles et de logotypes multilingues, depuis que son intérêt pour la modernisation de la typographie arabe a continué à prospérer. Il a collaboré avec la Fondation Khatt à Amsterdam pour concevoir une police de caractères bilingues pour le projet de jumelage typographique. Son travail est connu pour mélanger les influences

des cultures visuelles de l'Europe et du monde arabe. Il a assisté le Studio Philippe Apeloig dans la conception du système d'identité visuelle et de signalétique du Louvre Abu Dhabi. Il a également travaillé en tant que directeur artistique sur des documentaires principalement pour Arte Tv et France Télévision.

# Partie 3 :

# Missions

Ces deux studios sont complémentaires, dans la pratique des techniques, l'acquisition d'un savoir-faire, le perfectionnement dans une discipline déjà maîtrisée, l'approfondissement de la relation avec des acteurs identifiés et la maîtrise d'une langue étrangère. Je ne souhaitais pas me restreindre à un domaine d'activité, avoir une vision large du design et de ma thématique sur l'esthétique était important pour moi. Les différentes missions que j'ai réalisées ont toutes été très intéressantes, un épanouissement total. Je vais décrire les tâches principales qui m'ont apporté tant sur le plan intellectuel que manuel et social.



### 3.1. wwwesh studio, hors du commun

Chez wwwesh studio, j'ai du rapidement cerner et me saisir de l'univers graphique du studio qui évolue principalement dans le milieu du rap français.

Le premier projet imposant est celui de RPTG. RPTG dit «Riche Pauvre Toujours Gangster» ou «Rang Pang Tang Gang» est un label de musique urbaine indépendant, fondé par les membres des collectifs Eddie Hyde et Brownie Dubz Gang. wwwesh studio assure la direction artistique et la conception de tous les éléments graphiques tels que les différentes covers d'albums ou de single, la réalisation de vidéo ainsi que le merchandising et la communication graphique print et web. J'ai personnellement posé lors du photoshooting des merchs situé à la forêt de Fontainebleau par le photographe connu dans le monde du rap, Kevin Jordan. La scénographie est définie par un fond vert assumé, contrastant avec la nature. Une association entre réel et virtuel créant une cassure entre l'aléatoire de la nature et la rigueur artificielle du

fond vert. Des éléments visibles de post-production détournés en un message prônant une nature simple sans artifices. J'ai par la suite retouché l'ensemble des photos de ce shooting(5).

Le deuxième projet est celui de la collaboration entre Heightened Sense et wwwesh studio. Basée à Los Angeles, Heightened Sense est une marque de vêtement contemporaine qui se concentre à dessiner des vêtements sophistiqués, édités en petite série. Présentée lors de la Paris Fashion Week 2017 au mois de juin, la collection SURVIVAL/TACTICAL est le fruit de la collaboration entre Heightened Sense et wwwesh studio. Cette première collaboration ayant été fructueuse, j'ai travaillé sur le design de la deuxième collection nommée Reconstruct. J'ai dû réfléchir avec l'équipe chaque élément de la collection, pour développer un univers unique et original au travers de 20 pièces. Le thème de cette collection jouant sur un aspect construit, reconstruit dans un univers technique. Nous avons joué sur un contraste entre tissus techniques destinés aux sports extrêmes et matériaux plus rudimentaires. Cette collection sort en février 2019 et un pop-store à Los Angeles est investi pour la présenter. Ma tâche principale était d'assister aux visioconférences en anglais avec Heightened Sense, effectuer des référentielles : visuelle, mode, objet, scénographie et réaliser tous les visuels pour l'impression sur merchs et l'identité globale de la collection. Ce deuxième projet a pour objectif de poser l'atmosphère souhaitée pour la collection. Cette collection doit offrir un confort et une résistance du

vêtement, une collection expérimentale mêlant une esthétique empruntée à la guerre associée à des coupes contemporaines. Notre inspiration étant Martin Margiela par son regard visionnaire sur les coupes ainsi que de nombreux habits militaires par leur technicité et leur résistance(6).

Mon projet le plus important est celui de la collaboration entre Nike et wwwesh studio pour la nouvelle collection Tech Pack. A l'occasion de la sortie de son Tech Pack, Nike a mis en place un atelier de customisation dans son magasin des Halles à Paris. WWESH STUDIO propose de personnaliser votre pièce issue de la collection Teck Pack, sous le signe de la polyvalence entre la technologie Aeroloft, qui permet une autorégulation en temps froid comme chaud et le Fleece, tissu redéfinissant la base de l'habillement athlétique, aussi confortable que polyvalent. La demande était de créer une trentaine de porte-clefs. Permettre aux gens de personnaliser leur pièce offre une valeur ajoutée au produit. Notre objectif créatif étant de s'inspirer de l'industrie et de la technologie, nous avons choisi de représenter des pièces mécaniques, ainsi que des informations en hardware. À travers cette collaboration, j'ai pu utiliser les différentes technologies de mise en forme actuelle tels que les imprimantes 3D, la découpe et la gravure laser pour la fabrication de ces accessoires. Tous les porte-clefs en découpe laser et gravure ont été réalisés par mes soins, au niveau du design mais aussi de la production.

En complément de mon stage, j'ai assisté à la semaine de lancement de la collection au Nike Store du Châtelet à Paris(7).

J'ai créé deux autres logotypes durant ce stage, le premier était pour Wave Vision une chaîne Youtube qui encourage des artistes avec peu de notoriété au devant de la scène. Mes objectifs et mes intentions graphiques pour le logo Wave Vision était clairs. Une vague telle une onde perturbant la vision, accentuée par un cercle permettant le focus.

Et le deuxième était pour Deen Burbigo, le célèbre rappeur français originaire de Marseille. Deen Burbigo souhaitait pour son logo du label Maison Grand Cru, une esthétique proche de celle des maisons de haute couture. Des codes graphiques que j'ai réutilisé en travaillant sur la signature, telle une marque, une empreinte réalisée à la main en association avec une linéale simples présentant la sobriété du luxe.

Pouvoir le côtoyer et avoir des retours positifs directs de sa part sur mes créations étaient très gratifiant. On m'a aussi confié la réalisation du graphisme de son disque d'or.

Le projet le plus hors du commun travaillé est celui du groupe ALMERIA, composé de deux producteurs de musique, Everydayz et Phazz. Avoir des producteurs mis au devant de la scène par un album est inattendu dans le monde du rap, ils ont invité de nombreux rappeurs influant sur cet album.

La demande était de réaliser un set up pour la cover de l'album réutilisable par la suite lors des concerts. Pour se faire, nous avons démonté l'avant d'une BMW des années 60 puis recouvert de béton. Un projet totalement nouveau pour moi, car je n'ai jamais démonté de voiture, fabriquer du béton et créer des installations. La BMW est un objet de convoitise pour beaucoup de banlieusard, symbole représentatif du désir d'une vie plus belle qui prouve la réussite sociale. La voiture brillante est symbole de richesse, par notre désir de la bétonner nous lui avons donné les codes de la rue(8).

J'ai pris énormément de plaisir à traiter ses projets tous aussi variés et sortant de l'ordinaire. Ces projets hétéroclites ont été réalisable par l'apprentissage de techniques apprises tout au long de mon éducation, pas toujours en corrélation direct avec le design mais qui nourrissent la pratique en les réinterprétant et en les réintégrant au profit d'un projet ( ex : la mécanique, la couture, le maquillage). Faire tomber les frontières et ne pas se cantonner à un seul domaine me permet d'avoir une vision plus large du design.



### 3.2. Ne\_Po, typo

Mes missions au studio Ne\_Po étaient un peu plus conventionnelles. J'ai réalisé le logotype d'une galerie d'art située à Paris, marché Dauphine. J'ai aidé à la réalisation d'un motion design pour l'institut du monde arabe. J'ai surtout réalisé la partie cyrillique de la typographie Métal d'Adrien Midziel sur le logiciel Glyphs, tâche très importante et fastidieuse. La métal est une police de caractère comportant 8 chasses différentes, de la plus serrée à la plus large. Elle permet d'offrir différentes lectures et utilisations en une seule police, du titrage le plus extravagant à la typographie de labeur. Cette typographie est celle utilisée pour mes titrages dans ce rapport.

Glyphs est un logiciel intuitif qui m'a permis une rapidité d'assimilation. Adrien a pris son temps pour m'en expliquer toutes les fonctionnalités et être en autonomie totale sur ce projet. J'ai eu une appréhension très forte quant à la création d'une typographie qui ne m'est pas compréhensible.

Le cyrillique a des règles typographiques complètement différentes dans ses pleins et déliés ainsi que dans ses empattements, très difficiles à placer pour un latiniste. Grâce à l'aide précieuse d'une amie russe d'Adrien j'ai pu facilement palier à ce manque culturel et m'a apporté une nouvelle ouverture d'esprit(9).



# Partie 4 :

# Conclusion

Ces deux périodes de formation en milieu professionnel, liées au choix de notre thématique de mémoire, ont donc été une réelle occasion de prototyper dans un champ large autour de l'esthétique. En effet, les questions d'esthétiques dans le champ du design global est la notion clé de ma réflexion. La pratique typographique m'a permis d'acquérir une approche supplémentaire. Même si la résonance de ses différents milieux ne paraissent pas si singulière, cette approche de la notion d'esthétique dans son entier en appréhendant différents styles et manières de réaliser des productions en design m'a permis d'obtenir une vision des plus larges permettant d'ouvrir ma recherche.

La réalisation de ces deux stages a confirmé ma vocation. La richesse de ces stages m'ont permis de me confronter à la réalité professionnelle. J'ai eu l'occasion de saisir la place réelle du graphiste au sein de studios pluridisciplinaires ; de connaître ses difficultés et ses multiples possibilités. La liberté que m'ont offert ces deux studios m'a apportée

assurance et confiance en mes productions, la responsabilité totale de certains projets m'étant été confiée. Cela n'aurait pu être possible sans l'aide de personnes entièrement dévouées et passionnées par le métier. De plus, j'ai découvert plusieurs corps de métier chapeautant celui de graphiste tel que : graphiste textile et objet, typographe, scénographe... Ces affranchissements et ses contraintes techniques, m'ont donné envie d'approfondir cette voie pluridisciplinaire permettant, pour ma part, plus de mobilité de pensée et de création.

Ma curiosité et mon intérêt que je porte à ces différents domaines d'activité me permettent d'instancier de nouvelles gestuelles et d'expérimenter de nouvelles matières.

Ils me permettent d'appréhender plus facilement un problème, d'utiliser la meilleure technique pour y répondre, en associant les secteurs, pour créer un univers globalisé qui est le mien.

Pour venir à bien des missions proposées, je ne comptais pas mes heures et ce fut très gratifiant. Ce cas de figure n'étant pas celui de tous, je pèse cette chance énorme . Ces expériences professionnelles ont pour moi constituer un terrain efficace pour ma recherche en design.

Ce temps m'a permis de réfléchir à mon souhait du travail sur l'esthétique et a reformulé ma recherche. Partant du désir de travailler sur l'esthétique de la laideur, par l'univers de wwweh

studio dans leurs liens étroits avec les réseaux sociaux, leurs principaux outils de travail et de diffusion m'a fait me remettre en question, ce monde est aussi le mien.

Tout en m'intéressant à l'esthétique mimétique développée sur Instagram, je me suis penchée sur l'association entre création et réseaux sociaux. Je m'étais donnée pour objectif de comprendre comment des designers utilisent Instagram, comme moyen de promotion de leur travail. Je me suis aperçue, qu'il n'est pas seulement pour certains qu'une vitrine.

WWESH STUDIO utilise Instagram comme partie intégrante de leur travail. Ce réseau social leur permet de lier les différents contenus afin de créer un atmosphère global du premier coup d'oeil. C'est aussi un outil de création, d'archivage et d'expérimentation avec des règles tels que le format des posts qui permet l'évolution en série et la publication progressive avec une notion de temporalité. Une forme nouvelle d'interaction avec leurs « followers », qui permet d'avoir un retour sur leurs créations et les impliquer dans leur démarche.

Je souhaite donc orienter ma recherche toujours sur le travail d'une valeur esthétique mais la préciser avec le terme Enveloppe Artificielle.

# Partie 5 :

# Remercie- ments

Je remercie l'équipe pédagogique du DSAA du lycée Diderot pour leur accompagnement et leur soutien tout au long de ses deux années d'études. Merci à mes tuteurs de stages Pierrick Sance et Antoine Jourdan ainsi que Naji El Mir, Adrien Midzic et Clément Kirin.



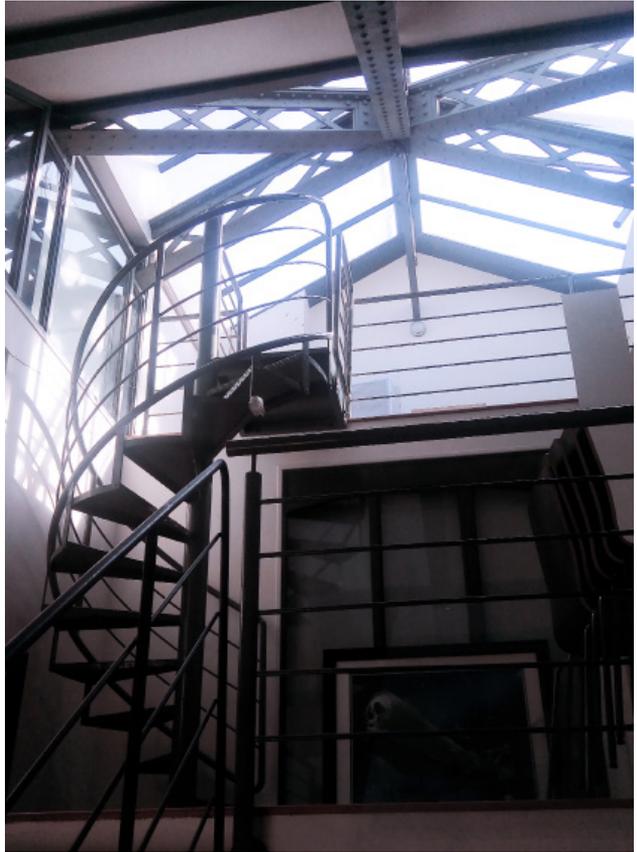
(1) Antoine Jourdan et Pierrick Sancé créateur de wwwesh studio (2) ENSCI



(3) Ground Control



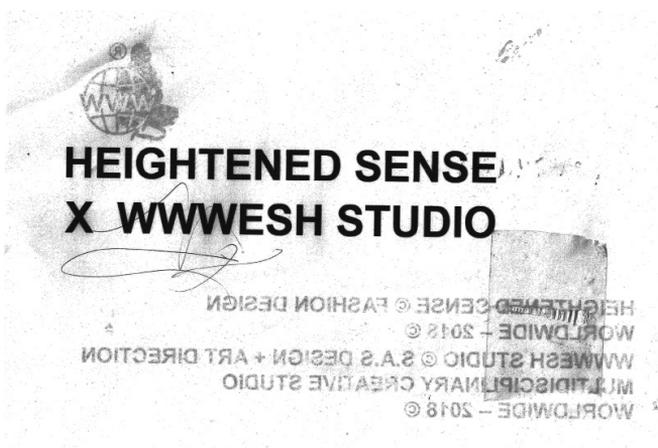
(4) Naji El Mir et  
Adrien Midzic,  
créateur du  
studio Ne\_Po



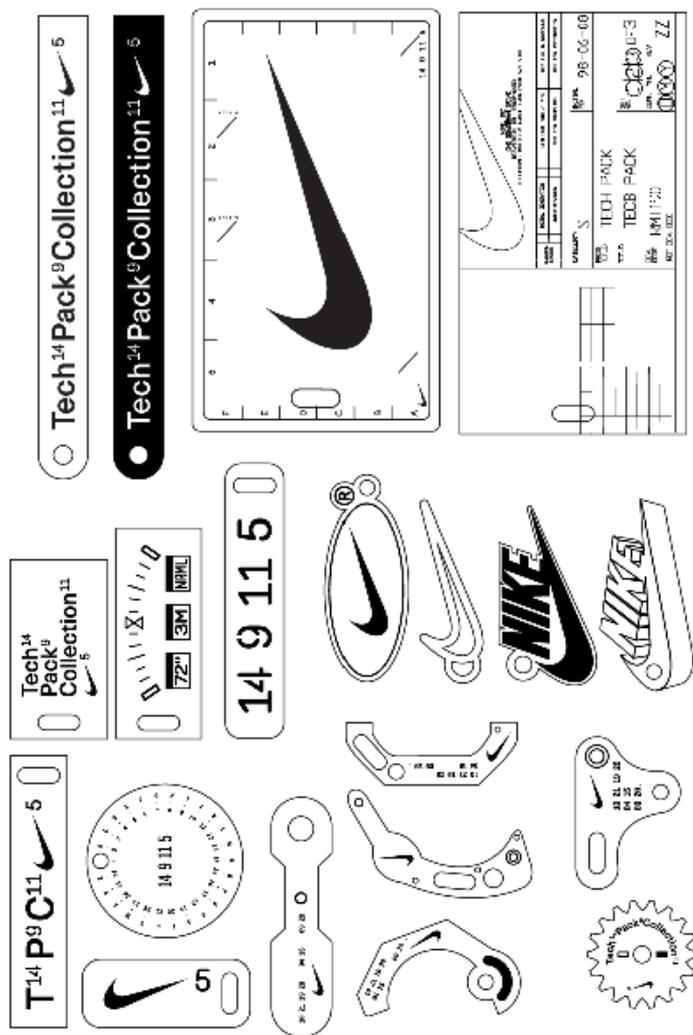
Le studio Ne\_Po



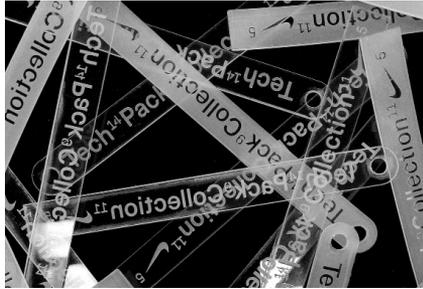
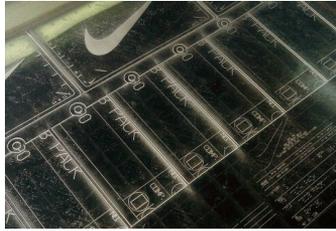
(5) Shooting RPTG

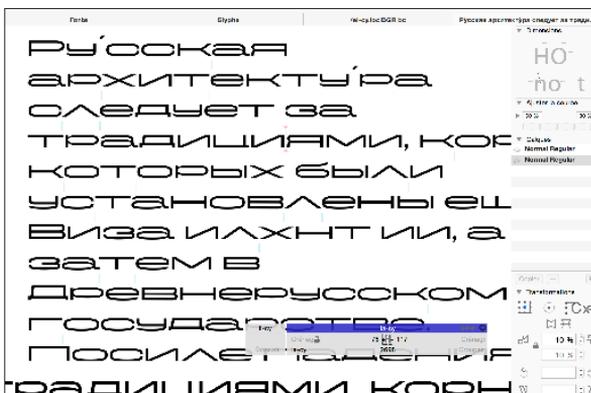
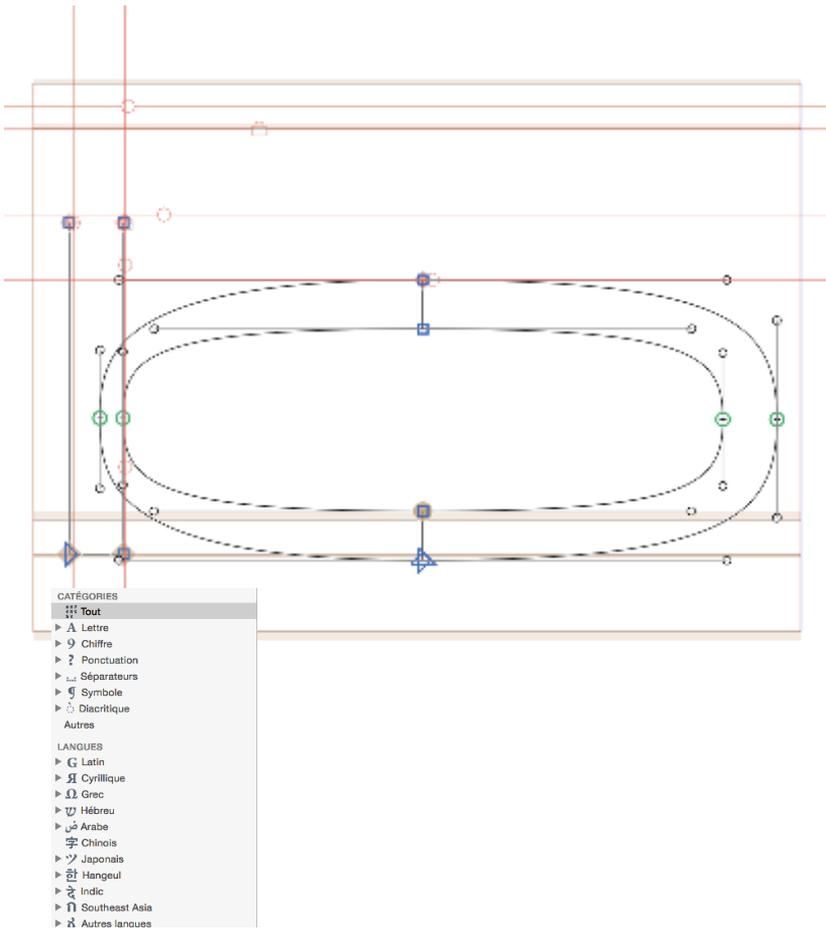


(6) Heightened Sense X wwwesh studio, *Reconstruct*



(7) *Tech Pack*, Nike  
création porte-clefs









(8)BMW Almeria



Texte du mémoire sous licence Creative Commons.  
Les œuvres sont la propriété des artistes. Tous  
droits réservés.

Les droits de propriété intellectuelle des artistes  
appartiennent à leurs auteurs respectifs. Ils sont  
invités à se faire connaître.

#### **Polices de caractères**

Eczar — Vaibhav Singh

*Kotta One* — Ania Kruk

Manifont Grotesk — Alexandre Liziard &  
Etienne Ozeary

Imprimé en février 2019

Imprimerie Launay



