

La voie graphique

NORM, Dimitri Bruni & Manuel Krebs
Zurich le 13 octobre 2006

- 1 Bien peigné et chaussures propres.
- 2 Enlever systématiquement tout ce qu'il y a aux murs.
- 3 Ne jamais écouter de la musique avant 18 heures et surtout pas la radio.
- 4 Laisser parler le client d'abord.
- 5 Etre modeste.
- 6 Le graphisme est un métier parmi tant d'autres.
- 7 Image et texte ne s'aiment pas et ne s'aimeront jamais.
- 8 Éviter de travailler le week-end et la nuit. Travailler la nuit = mauvaise planification.
- 9 Un concept clair s'explique clairement.
- 10 Le travail est fini quand on aime ce qu'on a fait.
- 11 Travailler longtemps ne mène pas forcément à un meilleur résultat.
- 12 Il faut savoir ce que l'on fait.
- 13 Ne jamais faire deux propositions.
- 14 Il n'y a jamais une seule solution au problème.
- 15 Faire une chose à la fois.
- 16 Avoir lu au moins une fois « How To Work Better » de Peter Fischli & David Weiss.
- 17 Avoir des principes.
- 18 Éviter de pleurer face aux situations difficiles.
- 19 Ne pas trop attendre de la créativité.
- 20 Il faut croire à ses principes.
- 21 Si tu aimes ce que tu fais, les autres l'aimeront aussi.
- 22 La beauté naît de la rigueur.
- 23 Chaque projet a sa propre logique.
- 24 Une hiérarchie suffit.
- 25 Réduire le nombre de réponses aux questions.
- 26 Ne pas avoir de recettes.
- 27 Ne jamais se référer à soi-même.
- 28 Ranger les projets déjà traités.
- 29 Ne pas faire la cuisine au bureau.
- 30 Le bureau n'est pas un living room, ni une chambre à coucher.
- 31 Il faut rentrer quand on est fatigué.
- 32 Aller droit au but.
- 33 Le hasard peut faire mal les choses.
- 34 Écouter les autres.
- 35 Il n'y a pas UNE bonne solution, mais PLUSIEURS bonnes solutions.
- 36 Il faut choisir.
- 37 Connaître le problème peut éviter les mauvaises surprises.
- 38 Trouver le problème.
- 39 Comprendre le problème.
- 40 Éviter les difficultés n'est pas une solution.
- 41 Connaître son métier.
- 42 Un spécialiste fait peu de choses mais les fait bien.
- 43 Qualité et quantité.
- 44 Exiger un paiement correct.
- 45 Se méfier des modes.
- 46 Bien choisir ses projets.
- 47 Ne jamais dire oui si l'on voudrait dire non. Et vice versa.
- 48 Se questionner de temps en temps.
- 49 Questionner l'autre.
- 50 C'est OK de faire des erreurs. Mais pas deux fois la même.
- 51 Une structure à deux personnes est plus forte qu'une structure à une personne.
- 52 Les structures de trois à beaucoup de personnes sont floues.
- 53 Il y a beaucoup d'avis sur les couleurs.
- 54 Toujours recadrer les images d'artistes.
- 55 Se méfier des photographes.
- 56 La confiance est d'argent, le contrôle est d'or.
- 57 La couleur de la lettre est le noir.
- 58 Se méfier des graisses avec peu de chair à l'os.
- 59 Ne pas croire en son intuition.
- 60 Utiliser peu de mots.
- 61 No jokes.
- 62 Ne pas se prendre trop au sérieux.
- 63 Faire les choses sérieusement.
- 64 Celui qui paie a le droit de s'exprimer.
- 65 Qui s'excuse s'accuse.
- 66 David Carson est un menteur.
- 67 Le directeur artistique est superflu et surpayé.
- 68 Avoir l'esprit clair.
- 69 Push it to the limit.
- 70 Le net est supérieur au flou.
- 71 Utiliser peu de logiciels et les maîtriser.
- 72 Le vecteur est supérieur au pixel.
- 73 Accepter le fait qu'il y ait de bons et de mauvais graphistes.
- 74 La restriction libère.
- 75 L'art est inférieur aux sciences.
- 76 Aimer son métier, sinon il faut arrêter.
- 77 Toujours profiter des nouvelles technologies.
- 78 Un format laid donne un livre laid (Jan Tschichold).
- 79 Push it to the limit.
- 80 L'impression digitale n'est pas encore au point.
- 81 Voir pour le croire.
- 82 Ne jamais dépasser le budget.
- 83 Ne pas faire traîner les choses.
- 84 Tricher ne mène à rien.
- 85 Savoir prendre des vacances.
- 86 Etre honnête.
- 87 Ne pas surestimer son projet.
- 88 72dpi ne sont pas suffisants.
- 89 Maltraiter son imprimeur avec respect.
- 90 Éviter le téléphone et l'e-mail.
- 91 Savoir faire la différence entre les bons et les mauvais commentaires.
- 92 Travailler ou manger (sens propre)
- 93 La densité est fascinante.
- 94 Savoir s'arrêter.
- 95 L'angle droit est supérieur à tout autre angle.
- 96 Le choix du caractère est primordial.
- 97 Le vide provoque, il faut le savoir.
- 98 Connaître ses limites et les accepter.
- 99 Push it to the limit.
- 100 Savoir déléguer du travail à d'autres spécialistes.
- 101 La couleur n'est pas aussi importante que l'on croit.
- 102 Le vide est moche.
- 103 La qualité d'un projet dépend toujours de sa conséquence.
- 104 C'est malheureusement le résultat qui compte.
- 105 Il y a des différences de goûts.
- 106 Il y a toujours une prochaine génération.
- 107 Éviter le pire.
- 108 Faire les choses avec plaisir.
- 109 Savoir travailler beaucoup.
- 110 Toujours faire mieux.
- 111 C'est souvent une question de goût.
- 112 C'est toujours une question de temps.
- 113 Push it to the limit.
- 114 Il faut être imprévisible.
- 115 Y penser deux fois.
- 116 Ne pas craindre les mauvaises réactions.
- 117 Savoir différencier le bon du mauvais goût.
- 118 Tout peut être considéré.
- 119 « Less » n'est pas toujours « more ».
- 120 Ne jamais faire d'exceptions.
- 121 Savoir recommencer un projet sans issue.
- 122 Les surprises sont toujours les bienvenues.
- 123 Éviter le pire.
- 124 Ne jamais se répéter.
- 125 Éviter les fautes d'orthographe.
- 126 Un festival de formats n'est jamais adéquat.
- 127 Ne jamais perdre le contrôle.
- 128 Ne jamais se laisser aller.
- 129 Strictement interdit aux chiens.
- 130 Le graphisme n'est pas un jeu.
- 131 Pierre qui roule n'amasse pas mousse.
- 132 Le plus grand contraste s'obtient entre le blanc et le noir.
- 133 Rien n'est jamais vraiment fini.
- 134 Pour expliquer quelque chose de visuel, il faut le visualiser.
- 135 Chi va piano, va sano e va lontano.
- 136 Les solutions rationnelles sont indéniables.
- 137 Le caractère DIN est toujours un très mauvais choix.
- 138 Simplifier est plus difficile que compliquer.
- 139 Réduire les moyens.
- 140 Extrême.
- 141 Ne jamais se contenter trop vite.
- 142 La beauté est la conséquence du juste.
- 143 Adopter des méthodes cartésiennes.
- 144 Quand un problème ne peut pas être résolu, ce n'est pas un problème.
- 145 Les détails font la différence.
- 146 Ne pas chinoiser.
- 147 Aucune liste n'est complète.