

CREER DU
FAUX

INSPIRE DU
URAI

TOUTE REPRODUCTION
DE CE DOCUMENT
EST STRICTEMENT INTERDITE

I/ «GRAPHISTE- ACCESSOIRISTE»

3.

- 1.1 INTRODUCTION
AU METIER DE
GRAPHISTE POUR
LE CINEMA

II/ CREER DU FAUX POUR PARFOIS RACONTER DU URAI

9

- 2.1 L'ACCESSOIRE
- 2.2 FABRICATION DU PROP
- 2.3 TRANSMEDIA
- 2.4 LA DIMENSIONS
EMOTIONNELLEDES OBJETS
- 2.5 LES MARQUES A L'ECRAN
- 2.6 DROITS
- 2.7 STEREOTYPES

III/ CREER DU FAUX POUR RACONTER DU FAUX

23

- 3.1 LA FALSIFICATION
- 3.2 LA FABRICATION
- 3.3 LE DESIGNER GRAPHIQUE
COMME FAUSSAIRE : L'ACCESSIBILITE
A LA REPRODUCTION, FALSIFICATION
ET LA FABRICATION

IV/ CREER DU FAUX POUR DU FAUX INSPIRE DE URAI FAUX INSPIRES DU URAI

37

- 4.1 THE CHECKS DON'T LIE AS YOU DO
- 4.2 UN TUTORIEL DEGUISE

OBJET : PROCES VERBAL

Je me suis toujours dit que si je ne m'étais pas tournée vers des études de design graphique ou de cinéma, j'aurais sûrement fini dans la police d'investigation. Parce que j'adore les ambiguïtés, naviguer entre les différentes typologies de documents, avoir accès à ce qui est caché et suis attirée par l'idée d'affronter l'illégalité malgré ma grande peur de transgresser les règles.

Et c'est assez étonnant, pour quelqu'un qui aime autant tout respecter, de m'intéresser à un domaine qui transcende la légalité: LA FABRIQUE DE FAUX DOCUMENTS.

Je crois que j'éprouve une sorte d'admiration pour les faussaires. Prendre le temps de confectionner des objets graphiques qui peuvent tromper, peaufiner les petits détails jusqu'à atteindre l'illusion parfaite. Ces personnes sont en quelque sorte des artistes, des graphistes.

Visant à devenir graphiste pour le cinéma, ce métier qui consiste à créer des objets graphiques apparaissant dans les films ou les séries, je me suis demandé plus d'une fois la part de responsabilité du designer à créer de faux documents pour la fiction. Cette profession ne se rapprocherait-elle pas de celle du faussaire?

Tous les deux visent à manipuler la perception du spectateur en créant une version plausible ou embellie de la réalité, tous les deux sont des maîtres de la tromperie visuelle, jouant sur l'ambiguïté entre le vrai et le faux, tous les deux répondent à une commande. L'un rend la fiction vraie, l'autre rend le vrai fictif.

Pour en avoir le cœur net, et parce que le rôle du graphiste pour le cinéma consiste à se mettre à la place des personnages afin de créer les objets les plus crédibles possibles, j'ai décidé d'enfiler ma casquette d'investigatrice et de mener l'enquête sur cette limite entre le métier de graphiste pour le cinéma et le faussaire.

Prop
d TV...
onsiste
es, des
ration.
le film
parce
n'était
n'était
cat qui
ballet,
nc qu'à
s dans

omme le
omaine
ern or a
n objet
siste à
à être
but de
quel se
rphiste
isateur
design
tive de
écise:
hiques
nticité

e et la
ent des

nagine
bandes
cs quoi

(CONSEIL : PDF À FEUILLETER AVEC LES FLÈCHES
DU CLAVIER PLUTÔT QUE LA SOURIS DE L'ORDINATEUR)
POUR UNE EXPÉRIENCE PLUS IMMERSIVE.

I/ «GRAPHISTE- ACCESSOIRISTE»

ur le cinéma, Prop
er for Film and TV...
ier: celui qui consiste
que des affiches, des
iles pour la narration.
k Guillou pour le film
aujourd'hui, c'est parce
effet, le métier n'était
O, du moins, il n'était
(SAA),¹ le syndicat qui
e, de l'opéra, du ballet,
elle. Ce n'est donc qu'à
ont été crédités dans

nt? Et bien comme le
tique dans le domaine
lettering, a pattern or a
es termes qu'un objet
profession consiste à
obliques visant à être
or, ayant pour but de
univers dans lequel se
Erica Dorn, graphiste
derson, un réalisateur
e singulier du design
peu représentative de
u cinéma. Elle précise:
es et typographiques
certaine authenticité

ublicité visuelle et la
xupe uniquement des
tion.

es films, on imagine
, le design des bandes
que c'est ce vers quoi



1.1 INTRODUCTION AU METIER DE GRAPHISTE POUR LE CINEMA

1. Atkins, Annie. *Designing graphic props for filmmaking. Fake love letters, forged telegrams, and prison escape maps*. Londres: Phaidon Press, 2020. p.12.

2. «Une pièce graphique peut être tout objet comportant des lettres, un motif ou une image.», *ibid.* 1.

3. Chapalain, Laure. «Erica Dorn. Dans l'univers miniature de Wes Anderson», *Rockyrama*, n°34: *L'Amérique selon les Simpson* (mars 2022): p.83.

4. Ciné Télé & Co. «Métier du cinéma: Affichiste» Consulté le 19/02/2025. URL: <https://www.cineteleandco.fr/metier-du-cinema-affichiste/>

Graphiste-accessoiriste, Graphiste pour le cinéma, Prop Designer, Graphic Prop Designer, Graphic Designer for Film and TV... bien des noms différents pour désigner un seul métier: celui qui consiste à créer des objets graphiques pour la fiction tels que des affiches, des journaux, des logos ou même des faux documents utiles pour la narration. (Fig.1) Objets graphiques réalisés par Jannick Guillou pour le film *Mon Crime*, de François Ozon (2023). Si ce nom et cette profession restent encore flous aujourd'hui, c'est parce que celle-ci n'existe que depuis environ 30 ans. En effet, le métier n'était pas officiellement référencé avant les années 1980, du moins, il n'était pas encore reconnu par The United Scenic Artist (USAA),¹ le syndicat qui représente les concepteurs et les artistes du théâtre, de l'opéra, du ballet, du cinéma, de la télévision et de l'exposition industrielle. Ce n'est donc qu'à la fin des années 1980 que les premiers graphistes ont été crédités dans le générique de fin d'une production.

Mais en quoi consiste ce métier exactement? Et bien comme le définirait Annie Atkins, graphiste la plus emblématique dans le domaine du cinéma: «a graphic piece could be anything that has lettering, a pattern or a picture on it».² Autrement dit, l'objet fictif a les mêmes termes qu'un objet réel, mais celui-ci est destiné à la fiction. Cette profession consiste à créer des accessoires et éléments de décors graphiques visant à être manipulés par les acteurs ou placés dans le décor, ayant pour but de rendre crédible et de contextualiser un maximum l'univers dans lequel se plonge le spectateur. C'est ce que souligne également Erica Dorn, graphiste principale sur certains des derniers films de Wes Anderson, un réalisateur réputé pour son esthétique visuelle et son usage singulier du design graphique à l'écran – bien que cette approche soit peu représentative de l'utilisation habituelle des accessoires graphiques au cinéma. Elle précise: «Notre travail c'est de fournir les détails graphiques et typographiques pour faire vivre ces mondes-là, pour apporter une certaine authenticité pour rendre ces univers plus crédibles».³

Là où l'affichiste s'occupe de créer la publicité visuelle et la promotion du film,⁴ le graphiste pour le cinéma s'occupe uniquement des éléments diégétiques: qui appartiennent à la narration.

Lorsqu'on pense aux graphismes pour les films, on imagine principalement les objets de promotion, les affiches, le design des bandes d'annonces, et les supports promotionnels, parce que c'est ce vers quoi

nous s
du ciné
dans u
noter le
avec les
Mais l

respon
1939, p
améric
de Wil
empon

celui d
de terr
sa visi
comme
Autant
(Fig. 3) S
scène,
pour c
étendr
et de p

reconr
à caus
artisti

« direc
est gér
hollyw

confus
artisti
des no

section
le chef
de con
du réa

(Fig. 2)



Projecteur 9,5 mm Pathé-Baby, premier modèle fabriqué, Paris, Continsouza, 1921.

Trois rangées de film 9,5 mm Pathé non encore découpé.

Film 9,5 mm teinté avec encoches pour intertitres.

Film Pathé Duplex 4,7 mm en couleurs et à défilement horizontal, 1955.

Travaillant au sein du département artistique et supervisé par le chef décorateur et son assistant, le graphiste pour le cinéma – référencé graphic artist ou graphic designer sur IMDb (The Internet Movie Database) – collabore étroitement avec plusieurs membres clés de l'équipe artistique. Il travaille pour le chef décorateur (production designer), qui définit l'univers visuel, le directeur artistique (art director), qui met en place cette vision techniquement, mais avec le set decorator, qui habille les décors, l'ensemblier, qui les remplit avec des meubles et objets appropriés et l'accessoiriste (prop master), qui gère les accessoires manipulés par les acteurs. Composé d'un, deux ou trois graphistes selon les budgets et les besoins de la production, il va souvent être amené à travailler avec les autres métiers du département artistique comme les costumiers ou les peintres. Sur de plus gros projets, il peut même exister deux départements graphiques distincts : l'un dédié aux props et l'autre au set decoration.⁷

7. Observation suite à mon stage réalisé en 2025 pour le film Lawrence, Francis. *The Hunger Games: Sunrise on the Reaping*. Lionsgate, 2026. auprès de l'agence Schein Berlin.

Mais bien que ce métier soit aussi important que les autres professions, il en est très peu reconnu. Et si ce travail est si peu remarqué, c'est parce qu'il est bien fait. « Si vous remarquez le travail d'un graphiste dans une scène, il n'a probablement pas fait un très bon travail. »⁸ Pourtant, l'effort qu'il demande est loin d'être négligeable, même pour quelques secondes à l'écran.

8. Gadgil, Salonee. « A Whimsical Introduction to Graphic Design for Filmmaking. » *Creative Review*, 1er juin 2017. URL: <https://www.creativeview.co.uk/graphic-design-for-filmmaking/>

Un graphiste doit d'abord avoir réalisé un dépouillement – l'analyse totale du scénario – et relever les potentiels objets à créer. Certains objets sont explicitement cités dans le script, d'autres sont seulement de la déduction.

Si dans une scène, un personnage se trouve dans un bureau et tient un journal, il faudra alors créer celui-ci mais également imaginer que des piles de documents, des photographies au mur, un papier peint ou encore de la paperasse dans la poubelle devront être présentes.

Chaque détail doit être anticipé et conçu pour enrichir l'accessoire principal du héros, même si ces éléments ne sont pas forcément visibles à la caméra ou perçus par le spectateur.⁹

Après avoir réalisé l'étude du scénario, établi la liste des éléments à concevoir, produire et reproduire, et essayé d'organiser tout cela, le graphiste peut enfin passer à la phase de recherche et partie créative. Il devra réaliser une multitude d'objets, pour que ceux-ci soient à peine visibles à l'écran. Dans le cas où le graphiste doit réaliser un « Prop » (parfois connu sous le nom de « Hero Prop » – un objet important à l'intrigue et souvent perçu en gros plan – il sera réalisé en plusieurs exemplaires, tous identiques. Cela permet de remplacer l'objet en cas d'usure, notamment lorsqu'un acteur interagit directement avec lui.

Parfois, il faudra aussi patiner l'accessoire, c'est-à-dire lui donner un aspect vieilli, et ce, de manière progressive pour refléter une évolution à l'écran si nécessaire.

9. Boldry, Danielle. « Start Spreading the News ». Mémoire de master, Sheffield Hallam University, 2022.

nous sommes le plus exposés. Il est vrai que si on revient aux prémices du cinéma, le graphiste extradiégétique, qui n'est pas lié aux événements dans une œuvre de fiction, était déjà présent depuis longtemps. On peut noter les premières interventions graphiques dès l'apparition du cinéma muet avec les intertitres ainsi que les génériques et les affiches à la fin des années 1880. (Fig. 2) Scan du livre *La Machine Cinéma - De Méliès à la 3D*, édité par la Cinémathèque française. Mais le graphiste pour le cinéma peut travailler dans et pour le film.

Si on revient au métier lié à la diégèse, le terme production designer, responsable de l'apparence visuelle du film, a été techniquement établie en 1939, pendant l'apogée du star-system à Hollywood, lorsque le producteur américain David O. Selznick a jugé que la complexité visuelle du travail de William Cameron Menzies méritait une reconnaissance dans *Autant en emporte le vent* (1939). Il est connu comme étant le père du production design.

Le rôle initial du directeur artistique a été étendu pour englober celui de production designer, marquant bien plus qu'un simple changement de terminologie. LoBrutto, évoquant cette évolution, explique que grâce à sa vision artistique qui se détache, William Cameron Menzies est reconnu comme étant le père du production design : « Sa visualisation détaillée de *Autant en emporte le vent* intégrait couleur et style, structurait chaque scène, et englobait le cadrage, la composition et les mouvements de caméra pour chaque plan de ce film épique. La contribution de Menzies a aidé à étendre la fonction du directeur artistique au-delà de la création de décors et de paysages, pour inclure la responsabilité de visualiser un film. »⁵

5. LoBrutto, Vincent.
*The filmmaker's guide to
production design*. New York:
Allworth Press, 2002.

Il a fallu cependant attendre 30 ans pour que l'industrie le reconnaisse pleinement et que les designers soient correctement crédités, à cause des confusions entre les métiers de production designer, directeur artistique et décorateur de plateau.

Dans de nombreux pays européens et sud-américains, le terme « directeur artistique » reste privilégié, tandis que « production design » est généralement réservé aux productions à gros budget, principalement hollywoodiennes.

Et si, près de 85 ans après la reconnaissance de ces métiers, des confusions persistent quant aux différentes attributions du département artistique, il devient encore plus complexe de saisir pleinement l'émergence des nouveaux métiers.

Au cinéma, le département artistique (art department) désigne la section de l'équipe de production chargée des arts visuels. Supervisé par le chef décorateur et/ou directeur artistique, ce département est chargé de concevoir l'aspect général du film. Il traduit visuellement les intentions du réalisateur.⁶

6. Wikipédia. « Département
Artistique » Consulté le
14/03/2025. URL: [https://
en.wikipedia.org/wiki/Art_
department](https://en.wikipedia.org/wiki/Art_department)



(Fig. 3)

par le
érencé
Movie
équipe
agner),
met en
ille les
ropriés
és par
gets et
r avec
ou les
éments
tion.⁷

autres
arqué,
phiste
vail. »⁸
e pour

ement
illement
créer.
s sont

et tient
que des
encore

essoire
isibles

éments
t cela,
éative.
t peine
Prop »
tant à
sieurs
en cas
ic props
ii.

donner
olution

nous sommes le plus
du cinéma, le graphiste
dans une œuvre de film
noter les premières inter-
avec les intertitres ainsi
(Fig. 2) *Span du livre*
Mais le graphiste pou

Si on revient à la responsabilité de l'appareil, en 1939, pendant l'apogée du mouvement américain David O. Selznick, de William Cameron Menzies, emporte le vent (1939).

Le rôle initial
celui de production de
de terminologie. LoBr
sa vision artistique qu
comme étant le père d
Autant en emporte le
(Fig. 3) Scan du livre Films des
scène, et englobait le c
pour chaque plan de
étendre la fonction du
et de paysages, pour i

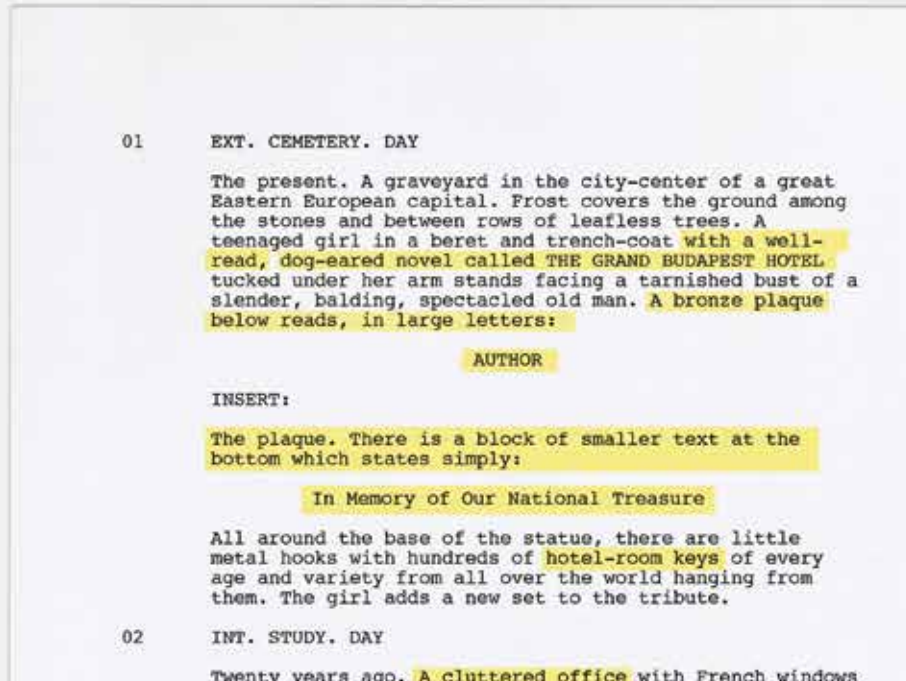
Il a fallu cependant que l'on reconnaisse pleinement la valeur de l'art à cause des confusions entre l'art d'usage artistique et décoratif.

Dans de nombreux cas, le rôle de « directeur artistique » est généralement réservé aux hommes hollywoodiens.

Et si, près de
confusions persistent
artistique, il devient en
des nouveaux métiers

Au cinéma, le
section de l'équipe de
le chef décorateur et/
de concevoir l'aspect g
du réalisateur.⁶

(Fig. 4)



(Fig. 5)



Travaillant au sein du département artistique et supervisé par le chef décorateur et son assistant, le graphiste pour le cinéma – référencé graphic artist ou graphic designer sur IMDb (The Internet Movie Database) – collabore étroitement avec plusieurs membres clés de l'équipe artistique. Il travaille pour le chef décorateur (production designer), qui définit l'univers visuel, le directeur artistique (art director), qui met en place cette vision techniquement, mais avec le set decorator, qui habille les décors, l'ensemblier, qui les remplit avec des meubles et objets appropriés et l'accessoiriste (prop master), qui gère les accessoires manipulés par les acteurs. Composé d'un, deux ou trois graphistes selon les budgets et les besoins de la production, il va souvent être amené à travailler avec les autres métiers du département artistique comme les costumiers ou les peintres. Sur de plus gros projets, il peut même exister deux départements graphiques distincts : l'un dédié aux props et l'autre au set decoration.⁷

7. Observation suite à mon stage réalisé en 2025 pour le film Lawrence, Francis. *The Hunger Games: Sunrise on the Reaping*. Lionsgate, 2026. auprès de l'agence Schein Berlin.

Mais bien que ce métier soit aussi important que les autres professions, il en est très peu reconnu. Et si ce travail est si peu remarqué, c'est parce qu'il est bien fait. « Si vous remarquez le travail d'un graphiste dans une scène, il n'a probablement pas fait un très bon travail. »⁸ Pourtant, l'effort qu'il demande est loin d'être négligeable, même pour quelques secondes à l'écran.

8. Gadgil, Salonee. « A Whimsical Introduction to Graphic Design for Filmmaking. » *Creative Review*, 1er juin 2017. URL: <https://www.creativeview.co.uk/graphic-design-for-filmmaking/>

Un graphiste doit d'abord avoir réalisé un dépouillement – l'analyse totale du scénario – et relever les potentiels objets à créer. Certains objets sont explicitement cités dans le script, d'autres sont seulement de la déduction.

Si dans une scène, un personnage se trouve dans un bureau et tient un journal, il faudra alors créer celui-ci mais également imaginer que des piles de documents, des photographies au mur, un papier peint ou encore de la paperasse dans la poubelle devront être présentes.

Chaque détail doit être anticipé et conçu pour enrichir l'accessoire principal du héros, même si ces éléments ne sont pas forcément visibles à la caméra ou perçus par le spectateur.⁹

Après avoir réalisé l'étude du scénario, établi la liste des éléments à concevoir, produire et reproduire, et essayé d'organiser tout cela, le graphiste peut enfin passer à la phase de recherche et partie créative. Il devra réaliser une multitude d'objets, pour que ceux-ci soient à peine visibles à l'écran. Dans le cas où le graphiste doit réaliser un « Prop » (parfois connu sous le nom de « Hero Prop » – un objet important à l'intrigue et souvent perçu en gros plan – il sera réalisé en plusieurs exemplaires, tous identiques. Cela permet de remplacer l'objet en cas d'usure, notamment lorsqu'un acteur interagit directement avec lui.

Parfois, il faudra aussi patiner l'accessoire, c'est-à-dire lui donner un aspect vieilli, et ce, de manière progressive pour refléter une évolution à l'écran si nécessaire.

9. Boldry, Danielle. « Start Spreading the News ». Mémoire de master, Sheffield Hallam University, 2022.

Il n'est pas rare qu'un même objet soit décliné en une cinquantaine d'exemplaires, avec ou sans effets de patine, afin de permettre le tournage des scènes dans un ordre non chronologique. Le set dresser, quant à lui, s'occupe d'intervenir uniquement du vieillissement des éléments de décor. Le graphiste exerce la patine textuelle lors de plus petites productions ou simule des effets lors de l'impression.

On peut alors s'interroger sur la nature du métier, qui se rapproche ici davantage de l'artisanat.

On pourrait diviser ces objets graphiques en 4 catégories différentes : Props, Photo, Set et Brand.
(Fig. 6) Photogramme de *The French Dispatch*, Wes Anderson (2021). On y distingue les quatre catégories principales d'accessoires graphiques.

Ces catégories ne sont pas officielles, mais ce sont celles auxquelles j'ai pu être confronté lors de mes différents stages dans le domaine. Il est important de noter que chacun a sa propre organisation et sa propre interprétation ; et comme le dit Annie Atkins, le métier étant très récent, il y a des zones grises.¹⁰ Ce qui signifie que toutes les catégories ne sont pas encore clairement définies et peuvent également varier selon les besoins du tournage.¹¹

La particularité de ce métier, est qu'il s'agit d'un des seuls, du moins du département artistique, à rester pendant pratiquement toute la production. Là où le roughman par exemple – qui réalise les esquisses, l'ambiance du film selon le scénario – finit bien avant le tournage, le graphiste finira même après le tournage.

Ce qu'il faut savoir, c'est que travailler dans une production cinématographique implique de savoir travailler avec réactivité et souplesse, malgré une grande organisation en amont. Il n'est pas rare que des décisions soient modifiées à la dernière minute, parfois la veille d'un tournage, nécessitant des ajustements immédiats.

Un tournage est une chose vivante, sans cesse en mouvement, jamais linéaire, il faut savoir s'adapter. Cela dit, le travail préparatoire débute bien avant le début des prises de vues.

« Il y a la préparation, entre trois semaines et trois mois avant le début du tournage. Il faut préparer, anticiper, fabriquer, organiser, se documenter, produire le plus en amont possible tous les éléments qui seront nécessaires au récit. Organiser selon le plan de travail fourni par la mise en scène (MES) qui en général travaille à nos côtés pour mettre en place le déroulement du tournage à venir. C'est complexe, il y a beaucoup de choses à mettre en parallèle (les disponibilités des comédiens, celle des décors – pour les décors naturels, les "effets" à respecter jour/nuit –, anticiper le temps nécessaire pour la réalisation des prises etc. Toute cette phase de préparation permet d'essayer d'arriver au premier jour de tournage en ayant le plus de choses prêtes afin de toujours conserver une longueur d'avance sur le tournage. »¹² explique Frédéric Cambon, graphiste pour de nombreuses productions françaises.

10. Atkins, Annie. *Designing graphic props for filmmaking. Fake love letters, forged telegrams, and prison escape maps*. Londres : Phaidon Press, 2020, p.13.

11. Stage réalisé en 2022 pour la série *Percival*, Daniel. *The Walking Dead*: Daryl Dixon. Pilgrim, 2023.
Travail sur plusieurs projets de Klein, Cyprien.

12. Maza, Agathe. « Rien n'est réel, tout est vraisemblable ». Mémoire de master, ESAD de Valenciennes, 2021, p.14-15.

Props
Action Graphics
Hero Prop

Objets directement mentionnés dans le scénario ou que l'acteur doit manipuler à l'écran. Ces objets sont véritablement mis en valeur dans les mains du comédien : ils prennent vie, remplissent une fonction, mais n'existent pas nécessairement pour celle qu'ils auraient dans notre quotidien.

Photo

Photomontages effectués avec les acteurs du film. Souvent, lorsqu'on voit une photo de groupe ou un portrait, il ne s'agit pas d'un shooting réalisé spécialement pour le film, mais d'un montage. Normalement, le rôle de photographe est attribué à la mise en scène mais c'est régulièrement les graphistes qui se retrouvent à devoir prendre en photo les acteurs.

Set (Décoration)
Dressing Graphics

Éléments qui vont faire partie du décor - comme la signalétique ou des documents qui vont servir à habiller l'espace. Il s'agit de tout ce que l'acteur ne va pas toucher mais qui sera quand même graphique. Ce sont parfois des éléments que l'on ne va même pas voir.

Brand

Marques existantes visibles à l'écran. Elles sont soumises à des droits spécifiques et ne peuvent pas être utilisées librement. C'est pour cette raison qu'on fait appel au service de clearance (cf. p.18.) On pourrait penser qu'il n'y a pas de création associée à ces éléments, mais c'est parfois le contraire : lorsque les archives disponibles sont trop anciennes ou de mauvaise qualité, on obtient uniquement le droit d'utiliser la marque, et il devient alors nécessaire de recréer entièrement l'objet.

veau et
lléable
rvenir
ndroits
prises
nment
de les

nsable,
lustrie
ments
ou en
ou des
Et s'il
e était

tie par

Il n'est pas rare qu'un même objet soit décliné en une cinquantaine d'exemplaires, avec ou sans effets des scènes dans un ordre non chronologique. Le graphiste s'occupe d'intervenir uniquement sur la mise en page. Le graphiste exerce la patine textuelle et simule des effets lors de l'impression. On peut alors s'interroger sur la place du graphiste ici davantage de l'artisanat.

On pourrait diviser ces catégories en trois différentes : Props, Photo, Set et Background. (Fig. 6) Photogramme de The French Dispatch

Ces catégories ne sont pas exclusives. Elles ont j'ai pu être confronté lors de mes recherches. Il est important de noter que chacune a sa propre interprétation ; et comme le dit Arnaud, il y a des zones grises.¹⁰ Ce qui signifie qu'elles ne sont encore clairement définies et peuvent évoluer au cours du tournage.¹¹

La particularité de ce métier est qu'il se situe à la fois dans le domaine technique et artistique, mais aussi dans le domaine de la production. Là où le roughman prend en charge l'ambiance du film selon le scénario, le graphiste finira même après le tournage.

Ce qu'il faut savoir, c'est que le métier de graphiste cinématographique implique de la flexibilité et de la souplesse, malgré une grande organisation. Parfois, des décisions soient modifiées au cours d'un tournage, nécessitant des ajustements.

Un tournage est une chose qui n'est jamais linéaire, il faut savoir s'adapter. Le tournage débute bien avant le début des prises de vues.

« Il y a la préparation, entre le scénario et le tournage. Il faut préparer, anticiper, organiser, produire le plus en amont possible pour être prêt au récit. Organiser selon le plan de tournage, qui en général travaille à nos côtés pendant tout le tournage à venir. C'est complexe, mais ça se fait en parallèle (les disponibilités des comédiens, les effets naturels, les "effets" à respecter jour après jour, la réalisation des prises etc. Toute cette organisation doit d'arriver au premier jour de tournage. Il faut toujours conserver une longueur d'avance sur le tournage. » explique Frédéric Cambon, graphiste pour de nombreuses productions françaises.

¹⁰ Iz. Waza, Agnès : « Rien n'est réel, tout est vraisemblable ». Mémoire de master, ESAD de Valenciennes, 2021, p.14-15.

(Fig. 6)



veau et
lléable
rvenir
droits
prises
nment
de les

nsable,
lustrie
ments
ou en
ou des
Et s'il
e était

tie par

d'exem
des sco
s'occu
Le gra
simule

ici dav

différe
catégorie

j'ai pu
Il est ir
interpr
il y a d
encore
du tou

moins
produ
l'ambi
le gra

ciném
souple
que de
d'un to

jamais
debute

du tou
produi
au réci
qui en
du tou
parallè
nature
la réali
d'arriv
toujour
Cambo

Lorsque débute le tournage, le graphiste court entre le bureau et le plateau. Le travail à distance est alors très limité car tout est malléable et qu'il est préférable d'avoir le décor à disposition pour intervenir efficacement. Il arrive cependant que le tournage s'effectue à des endroits différents et nécessite alors un envoi des accessoires. Une fois les prises de vues terminées, il lui revient d'ajuster certains éléments – notamment les interfaces numériques – en fonction de ce qui a été filmé, afin de les intégrer ensuite en post-production.

Si ce métier n'est que très récent alors qu'il semble indispensable, c'est à cause de l'évolution des lois sur le droit d'auteur dans l'industrie du divertissement. À l'époque, il était courant d'utiliser des éléments graphiques déjà existants, récupérés dans les antiquaires ou en empruntant librement à des magasins, sans se soucier des droits ou des marques présentes dessus et, par conséquent, limiter le budget. Et s'il fallait créer des enseignes ou panneaux publicitaires précis, le rôle était réservé aux stagiaires et aux assistants.

Il pourrait aussi être perçu comme indispensable, en partie par l'évolution des attentes du public.

II/ CREER DU FAUX POUR PARFOIS RACONTER DU VRAI



phisme
simple
e n'est

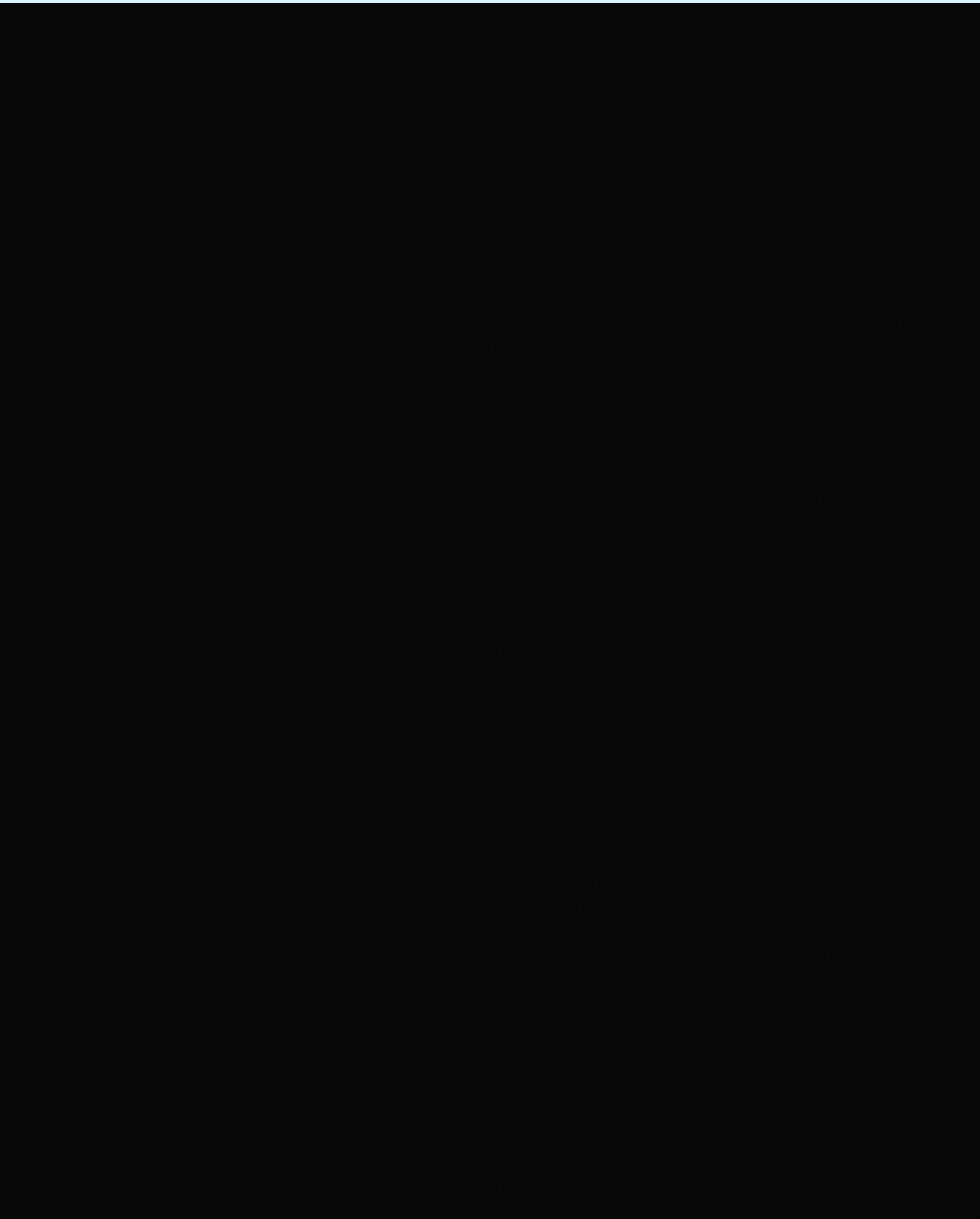
me est
que le
ompte,
étique,

et son
rité de
rait se
rmatif.
limités
eubles.
il n'est
rvorise

fiction
comme
vec les
sforme
décor.
histoire,
ésenté.
où les
ns une
ent en
ensées,
la scène
rocédé
astrant
ession.
mêmes
logues
ctuelle.

(Fig. 7)



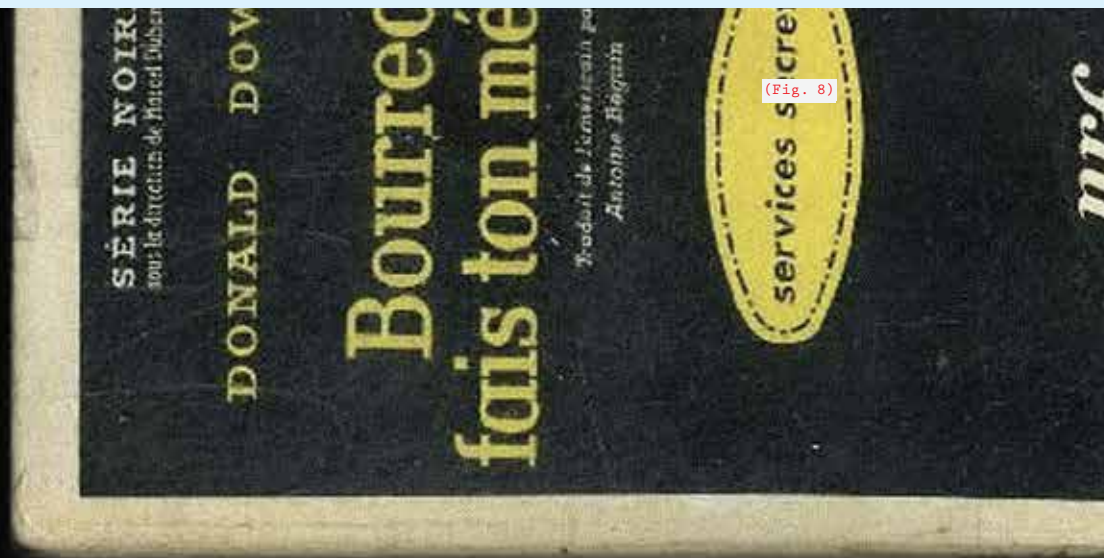


phisme
simple
n'est

me est
que le
ompte,
étique,

et son
rité de
rait se
rmatif.
limités
eubles.
il n'est
rvorise

fiction
comme
vec les
sforme
décor.
histoire,
ésenté.
où les
ns une
ent en
ensées,
la scène
procédé
austant
ession.
mêmes
logues
ctuelle.



(Fig. 8)

2.1 L'ACCESSOIRE

On pourrait se questionner sur la légitimité du travail du graphisme dans le cinéma : le graphisme est-il vraiment essentiel ? Au-delà du simple titrage ou du générique, il existe forcément des films où le graphisme n'est pas représenté ?

À ma connaissance, et de par mes recherches, le graphisme est absolument présent dans tous les films, tout simplement parce que le graphisme nous entoure sans même que nous nous en rendions compte, dans la vraie vie : typographie, photographie, mise en page, signalétique, publicité... Ce sont des éléments ancrés dans notre quotidien.

Ce sont des éléments ancrés dans notre quotidien.

Cette question peut nous faire penser à Lars von Trier, et son film Dogville, réalisé en 2003. Ce long-métrage à la particularité de ne pas avoir un décor conventionnel, mais un décor qui pourrait se rapprocher de celui d'une pièce de théâtre filmée, ou d'un film performatif. (Fig. 7) Partie de la scénographie de Dogville, Lars Von Trier (2003). Tout le film se déroule sur un plancher, et les espaces sont seulement délimités par des marquages au sol, parfois habillés d'un minimum de meubles. Mais ici aussi, le graphisme est indispensable pour le spectateur : il n'est pas présenté comme un accessoire mais comme une signalétique et favorise la compréhension et l'immersion. (Fig. 8)

Cette omniprésence, parfois invisible, du graphisme dans la fiction se retrouve dans les films de Jean-Luc Godard. Il utilise le graphisme comme un élément important de l'image, souvent chargé de sens. Que ce soit avec les titres, les textes insérés à l'écran, ou d'autres éléments visuels, il transforme le graphisme en un outil narratif et politique, bien plus qu'un simple décor. Dans ses films, le graphisme ne se contente pas de raconter une histoire, il fait aussi réfléchir le spectateur et change la façon dont le récit est présenté. On pourrait évidemment parler de Une femme est une femme (1961), où les objets permettent à Godard d'expérimenter avec la narration. Dans une scène emblématique, Anna Karina et Jean-Claude Brialy se disputent en silence, laissant seulement des couvertures de livres traduire leurs pensées, transformant la dispute en un jeu presque absurde et théâtral. (Fig. 8) Livres identiques à ceux utilisés durant la scène d'Une femme est une femme, Jean-Luc Godard (1961). Ce procédé donne une dimension humoristique et poétique à la dispute, tout en illustrant l'idée que les objets du quotidien peuvent devenir des outils d'expression. Le film devient un mélange de langage verbal et visuel, où les objets eux-mêmes participent au discours du film, remplacent temporairement les dialogues parlés, brouillant les frontières entre narration, visuel et réflexion intellectuelle.

Mais qu'en est-il plus réellement du travail des graphistes dans le secteur de la fiction ?

Pour mieux saisir les enjeux et l'importance de cette fonction, penchons-nous d'abord sur les objets que le graphiste est amené à concevoir.

Qu'est-ce qu'un accessoire ? À quoi sert-il ?

Dans la langue française, le terme « accessoire » se définit par « qui vient avec ou après ce qui est principal, essentiel », il pourrait donc être traduit comme un complément, alors que dans le cinéma ou dans la réalisation d'un décor, l'accessoire est indispensable.

Un accessoire ou objet graphique permet de contextualiser et de crédibiliser l'œuvre dans lequel il se trouve. Il favorise l'immersion du spectateur, lui permet de voyager dans un autre monde, de s'échapper de la réalité, de son quotidien, d'être quelqu'un d'autre l'espace d'un instant. Il trompe, ne fait qu'illusion et déploie l'imaginaire.

La théoricienne Joséphine Jiboki nous explique que les objets sont destinés « à produire un effet sur les personnages fictionnels et par résonance, à nourrir l'imaginaire du spectateur d'un ensemble de sensations et de réflexions qu'il pourrait ressentir. »¹³

13. Jiboki, Joséphine. *Objets de cinéma*. Chartes: CTHS / INHA, 2019.

Et si j'aimerais faire ce métier plus tard c'est pour ces mêmes raisons. Probablement pour ressentir ces mêmes émotions, ces mêmes sensations. Savoir ce que cela fait de créer des objets pour un Paris post-apocalyptique figé en 2028 un jour, puis de me sentir aux États-Unis dans les années 60 un autre. L'avantage d'avoir un pied dans le cinéma, c'est de pouvoir se placer à la fois en tant que spectateur et en tant que créateur de fiction. Ayant déjà eu l'opportunité de travailler sur plusieurs projets audiovisuels, j'ai pu commencer à comprendre les attentes du public et la manière dont on peut y répondre. J'ai très envie de multiplier les expériences pour affiner cette compréhension, explorer encore davantage la création de fiction et surtout, voyager à nouveau.

Cependant, même si le public reste la première cible de cette immersion, il est indispensable de créer des objets crédibles avant tout pour les comédiens.

« Au-delà de l'audience, il faut aussi imaginer que les acteurs et le réalisateur ont besoin de ressentir cette authenticité dans les moindres détails de manière à se projeter eux-mêmes dans cet univers ».¹⁴ À l'instar du département artistique, leur contribution, loin d'être discrète, est essentielle à la crédibilité de l'univers et à la mise en vie du scénario.

De cette façon, cela oblige les concepteurs à rentrer dans la peau du personnage.

14. Maza, Agathe. « Rien n'est réel, tout est vraisemblable ». Mémoire de master, ESAD de Valenciennes, 2021, p.2.

2.2 FABRICATION DU PROP

15. Maza, Agathe. «Rien n'est réel, tout est vraisemblable». Mémoire de master, ESAD de Valencienne, 2021. p.2.

16. Boldry, Danielle. «Start Spreading the News». Mémoire de master, Sheffield Hallam University, 2022.

17. Revenson, Jody. *Les Animaux fantastiques, le journal du tournage*. Trad. Par Emmanuelle Urien. Londres: Harpercollins, 2018.

Movie prop, film prop, prop – qui sont quelques termes anglophones pour désigner les accessoires utilisés dans les films – «participe subtilement mais activement à la création des détails et la crédibilité fictionnelle d'un univers».¹⁵

Son rôle est de rendre l'univers fictionnel aussi crédible que possible, afin de plonger le spectateur pleinement dans l'immersion. Ils doivent non seulement correspondre à l'époque dans laquelle se déroule le film, mais aussi refléter l'inspiration géographique, se fondre dans la palette de couleurs du directeur de la photographie et parfois coïncider avec le ton humoristique et farfelu du scénario.¹⁶

Comment se passe la création d'un objet?

Toute création commence par des références sur lesquelles s'appuyer. Le graphiste doit faire beaucoup de recherches sur les objets qu'il va créer, que ce soit sur le net mais aussi dans la vraie vie – dans les brocantes par exemple pour maximiser la crédibilité de l'objet. Le but n'étant pas spécialement de fabriquer un objet réel, mais plutôt quelque chose de réaliste.

Il faut avoir une culture précise, du sujet sur lequel on crée.

«Je crois que notre travail consiste à essayer de comprendre l'histoire de ce moment qu'on voit à l'écran. Ce n'est pas le moment en lui-même mais ce qu'il se passe avant. Il faut faire croire au public que c'est toujours ainsi, ou qu'il y a une raison pour que ce soit ainsi.»¹⁷ cite Miraphora Mina, graphiste. Un graphiste de cinéma doit avoir une fibre historique. C'est un métier qui demande beaucoup de recherches en amont, mais c'est également un moyen ludique d'en savoir plus sur l'Histoire.

Même si on pourrait s'interroger sur la question de reproduction dans ce métier, il arrive qu'il y ait une grande part de liberté malgré la dimension historique. Il s'agit généralement de fictions et pas de documentaires, ce pourquoi ils ne sont pas obligés de représenter la réalité comme elle a vraiment existé, mais plutôt une idéalisation de celle-ci. Il arrive donc que pour des films historiques il y ait des anachronismes volontaires. Là où certains historiens pourraient grincer des dents, les graphistes doivent faire des sacrifices pour privilégier le rendu à la caméra.

Lorsque le projet ne concerne pas un film historique, ou que certaines informations sont absentes, le graphiste doit alors faire appel à son imagination. Toutefois, dans un univers particulièrement vaste ou complexe, il est parfois nécessaire de revenir aux sources pour garantir la cohérence de l'ensemble.

C'est le cas lors de l'adaptation des Animaux Fantastiques: Les Crimes de Grindelwald (2018). Le duo de graphistes MinaLima (Miraphora Mina et Eduardo Lima), créateurs des objets graphiques de

tout l'univers visuel de Harry Potter, a dû interroger directement l'autrice du livre, au sujet du pays de naissance d'un personnage pour concevoir un arbre généalogique. Ce détail n'étant pas précisé dans les livres, elle a dû compléter une partie de l'histoire déjà esquissée et en inventer une autre.¹⁸

18. Revenson, Jody. *Les Animaux fantastiques, le journal du tournage*. Trad. Par Emmanuelle Urien. Londres: Harpercollins, 2018.

Pour la production de The Grand Budapest Hotel (2014), le réalisateur a engagé la graphiste Annie Atkins pour créer toute l'identité graphique diégétique du film. Atkins et son équipe ont conçu tous les éléments graphiques de la scène (tels que les imprimés, la signalétique et les marques fictives), contribuant ainsi à créer l'image de la nation fictive de Zubrowka, où se déroule l'histoire, la rendant tangible et crédible. En parlant de son travail sur des films se déroulant dans le passé (fictifs ou non), Atkins souligne l'importance d'une phase de recherche attentive et exhaustive, qui constitue la base pour concevoir des graphismes authentiques et non clichés, afin d'éviter les stéréotypes qui nuiraient à l'immersion du spectateur.

Il existe plusieurs catégories de props qui reviennent régulièrement dans les films – analysés plus profondément dans le mémoire d'Agathe Maza, Rien n'est réel, tout est vraisemblable. Les objets-messages; les objets de temporalité; les objets titres; les objets numériques; les objets institutionnels

À noter qu'il pourrait exister beaucoup d'autres catégories d'objets étant donné la constante évolution des métiers et projets créatifs, mais celles-ci sont les plus relayées dans le cinéma aujourd'hui.

Parfois, les objets doivent s'adapter au rendu à l'écran. Ce qui est le plus important n'est pas tant l'objet final, mais surtout l'illusion qu'il va donner à la caméra. Un objet de cinéma observé de près n'est pas aussi réaliste qu'il n'y prétend. Parfois même, les papiers utilisés seront d'une couleur non réaliste, pour ne pas être perçus trop clairs. C'est ce que j'ai pu apprendre lors de mes différents stages, lorsque j'ai pu manipuler voire même fabriquer ces objets qui n'étaient alors que des projections jusqu'à maintenant.

Les éléments graphiques peuvent servir dans un second temps à étendre la narration.

« La présence d'une identité coordonnée dans une histoire ne se limite pas seulement à raconter une histoire. Souvent, un logo, une enseigne, une affiche, sont des éléments qui créent chez le spectateur la perception d'un monde plus vaste, qui dépasse ce que la trame principale raconte. L'introduction d'entreprises et d'institutions avec leur propre identité visuelle évoque une société, un univers imaginaire qui, bien que différent de celui que nous connaissons, en reflète de nombreux aspects. »¹⁹
Créer l'identité graphique pour une entreprise fictive, c'est imaginer

19. Bernini, Lorenzo. « Fictional Branding ». Mémoire de master, Politecnico di Milano, 2022. p.85.

(Fig. 9)



1

| (| F | I | G . | | 1 | 0 |) |

| J | O | U | R | N | A | L |

OBJET

| B | A | B | Y | L | O | N |

FILM

| D | . | C | H | A | Z | E | L | L | E |

REALISATEUR

| E | . | R | O | S | E | N | B | E | R | G |

GRAPHISTE

OBJETS-MESSAGES / THE HERALD

AMÈNE L'INTRIGUE DU FILM ET L'ANNONCE AUX SPECTATEURS

ser les
ombien
extraire
ainsi,

quel que
même il
icône

ntière
ement
a sortie
par le
tionnelle
endant
ournage,
ettent
rouillant
écran.

s laser
ndiana
ce à la
ns, les

rence:
ection.
posent

j dans
entent
monter

ttà est
u film,
monde,
n pour

n pour
ofonds

ndre et
uelles
oigner

tout l'univers visuel de Harry Potter, a dû interroger directement l'autrice du livre, au sujet du pays de naissance d'un personnage pour concevoir un arbre généalogique. Ce détail n'étant pas précisé dans les livres, elle a dû compléter une partie de l'histoire déjà esquissée et en inventer une autre.¹⁸

18. Revenson, Jody. *Les Animaux fantastiques, le journal du tournage*. Trad. Par Emmanuelle Urien. Londres: Harpercollins, 2018.

Pour la production de The Grand Budapest Hotel (2014), le réalisateur a engagé un designer graphique diégétique pour intégrer les éléments graphiques des marques fictives de Wes Anderson (2014). On peut citer les marques fictives d'Annie Atkins, de Zubrowka, où s'agit d'un hôtel. En parlant de son travail (soit oui ou non), Atkins soumet une liste et exhaustive, qui sont authentiques et non pas une immersion du spectateur.

Il existe plusieurs codes dans les films – ainsi que dans Maza, Rien n'est – les objets de temporalité institutionnels

À noter que les objets étant donnés mais celles-ci sont

Parfois, les objets le plus important ne donnent à la caméra un réalisme qu'il n'y a pas de couleur non réaliste. On peut apprendre lors de même fabriquer ces maintenant.

Les éléments étendent la narration

« La présence ne se limite pas seulement à une enseigne, une affiche, sont des éléments qui créent chez le spectateur la perception d'un monde plus vaste, qui dépasse ce que la trame principale raconte. L'introduction d'entreprises et d'institutions avec leur propre identité visuelle évoque une société, un univers imaginaire qui, bien que différent de celui que nous connaissons, en reflète de nombreux aspects. »¹⁹
Créer l'identité graphique pour une entreprise fictive, c'est imaginer

OBJETS DE TEMPORALITE

L'objet de temporalité est un artefact graphique conçu pour inscrire visuellement une fiction dans une époque donnée. Il ne vise pas la reconstitution exacte, mais l'illusion d'authenticité, en s'appuyant sur des stéréotypes visuels (papier jauni, typographie ancienne, tampons, usure...). Ces codes permettent au spectateur de reconnaître une période sans exigence documentaire.

Le designer graphique, bien qu'intervenant pour des époques antérieures à son métier, s'appuie sur une règle simple : imiter les procédés manuels d'hier, ou simuler les défauts des machines anciennes, pour rester fidèle à l'esprit d'époque. Le vieillissement volontaire des objets renforce leur crédibilité à l'écran, même s'il s'agit d'un artifice.

Ces objets, bien que souvent secondaires, ont un rôle narratif fort : par exemple, le cliché du « crazy wall » dans les films policiers n'est pas réaliste, mais très parlant pour visualiser la pensée du personnage.

Le travail du designer implique une recherche rigoureuse : archives, musées, brocantes... comme dans The Imitation Game, où les documents de Turing ont été recréés avec une grande précision, puis vieillis à la main après impression numérique. L'anachronisme est évité autant que possible, sauf lorsqu'il devient un choix artistique ou comique. Le designer jongle ainsi entre fidélité historique et liberté créative, toujours au service de la narration.

19. Bernini, Lorenzo. « Fictional Branding ». Mémoire de master, Politecnico di Milano, 2022. p.85.

(Fig. 9)



2

| (| F | I | G . | 1 | 1 |) |

| T | E | S | T | A | M | E | N | T |

OBJET

| B . | H | O | T | E | L |

FILM

| W . | A | N | D | E | R | S | O | N |

REALISATEUR

| A . | A | T | K | I | N | S |

GRAPHISTE

OBJETS DE TEMPORALITE

INSCRIT VISUELLEMENT UNE FICTION DANS UNE ÉPOQUE DONNÉE

ser les
ombien
extraire
ainsi,

quel que
même il
icône

ntière
ement
a sortie
par le
tionnelle
endant
ournage,
ettent
ouillant
écran.

s laser
ndiana
ce à la
ns, les

rence:
ection.
posent

j dans
entent
monter

ttat est
u film,
monde,
n pour

n pour
ofonds

ndre et
uelles
oigner

tout l'univers visuel de Harry Potter, a dû interroger directement l'autrice du livre, au sujet du pays de naissance d'un personnage pour concevoir un arbre généalogique. Ce détail n'étant pas précisé dans les livres, elle a dû compléter une partie de l'histoire déjà esquissée et en inventer une autre.¹⁸

18. Revenson, Jody. *Les Animaux fantastiques, le journal du tournage*. Trad. Par Emmanuelle Urien. Londres: Harpercollins, 2018.

Pour la production de The Grand Budapest Hotel (2014), le réalisateur a engagé un graphiste pour créer une identité graphique diégétique. Les éléments graphiques des marques fictives de Wes Anderson (2014). On peut citer les marques fictives d'Annie Atkins. de Zubrowka, où se trouve le Grand Budapest Hotel. En parlant de son travail (ou non), Atkins soumet une liste et exhaustive, qui est authentiques et non pas une immersion du spectateur.

Il existe plusieurs types dans les films – ainsi que Maza, Rien n'est les objets de temporalités institutionnels

À noter que les objets étant donnés mais celles-ci sont

Parfois, les objets sont le plus important non donner à la caméra réaliste qu'il n'y a pas couleur non réaliste pu apprendre lors de même fabriquer ces maintenant.

Les éléments étendent la narration

« La présence ne se limite pas se une enseigne, une affiche, sont des éléments qui créent chez le spectateur la perception d'un monde plus vaste, qui dépasse ce que la trame principale raconte. L'introduction d'entreprises et d'institutions avec leur propre identité visuelle évoque une société, un univers imaginaire qui, bien que différent de celui que nous connaissons, en reflète de nombreux aspects. »¹⁹ Créer l'identité graphique pour une entreprise fictive, c'est imaginer

OBJETS-TITRES

Souvent utilisé à l'époque, l'objet titre est un type d'objet graphique utilisé au cinéma pour introduire un film ou une séquence en posant immédiatement un cadre narratif, temporel ou esthétique. Il peut prendre différentes formes, comme le livre dans les classiques Disney, qui sert à contextualiser un conte dans une ambiance médiévale ou féérique, en faisant appel à l'imaginaire collectif. Ce dispositif prépare le spectateur à l'univers du film, comme dans Blanche-Neige et les Sept Nains, où le livre devient un outil narratif à part entière. Dans un registre plus contemporain, le générique de Napoleon Dynamite exploite une série d'objets du quotidien pour dresser le portrait du personnage principal. Chaque élément - livres, carte d'étudiant, baume à lèvres, dessins - donne des indices sur sa personnalité, son environnement social et l'époque du récit. À travers des gros plans, une lumière naturelle et un montage simple, le spectateur est plongé dans l'univers réaliste et décalé du film. L'objet titre, qu'il s'agisse d'un livre ou d'objets du quotidien, devient ainsi un outil de caractérisation, de contextualisation et de mise en ambiance, tout en contribuant à l'identité visuelle et narrative de l'œuvre.

19. Bernini, Lorenzo. « Fictional Branding ». Mémoire de master, Politecnico di Milano, 2022. p.85.

(Fig. 9)



3

| (| F | I | G | . | | 1 | 2 |) |

| L | I | V | R | E |

OBJET

| B | . | N | E | I | G | E |

FILM

| D | . | H | A | N | D |

REALISATEUR

| G | . | L | E | G | G |

GRAPHISTE

OBJETS-TITRES

INTRODUIT UN FILM OU UNE SÉQUENCE

ser les
ombien
extraire
ainsi,

uel que
ême il
e icône

ntière
ement
a sortie
par le
tionnelle
endant
ournage,
ettent
ouillant
écran.

s laser
ndiana
ce à la
ns, les

rence:
ection.
posent

j dans
entent
monter

ttà est
u film,
monde,
n pour

n pour
ofonds

ndre et
uelles
oigner

tout l'univers visuel de Harry Potter, a dû interroger directement l'autrice du livre, au sujet du pays de naissance d'un personnage pour concevoir un arbre généalogique. Ce détail n'étant pas précisé dans les livres, elle a dû compléter une partie de l'histoire déjà esquissée et en inventer une autre.¹⁸

18. Revenson, Jody. *Les Animaux fantastiques, le journal du tournage*. Trad. Par Emmanuelle Urien. Londres: Harpercollins, 2018.

Pour la production de The Grand Budapest Hotel (2014), le réalisateur a engagé un graphiste pour créer une identité graphique diégétique. Les éléments graphiques des marques fictives de Wes Anderson (2014). On peut citer les marques fictives d'Annie Atkins. de Zubrowka, où s'agit d'un hôtel (ou non), Atkins sous une forme et exhaustive, qui sont authentiques et non pas l'immersion du spectateur.

Il existe plus d'objets dans les films – comme dans Maza, Rien n'est – que les objets de temps institutionnels.

À noter que d'objets étant donnés mais celles-ci sont

Parfois, les objets le plus important ne donnent à la caméra un réalisme qu'il n'y a pas de couleur non réaliste. On peut apprendre lors de même fabriquer ces maintenant.

Les éléments étendent la narration

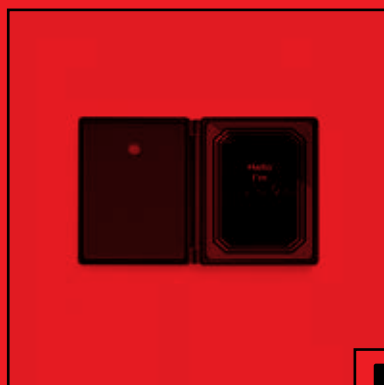
« La présence ne se limite pas seulement à une enseigne, une affiche, sont des éléments qui créent chez le spectateur la perception d'un monde plus vaste, qui dépasse ce que la trame principale raconte. L'introduction d'entreprises et d'institutions avec leur propre identité visuelle évoque une société, un univers imaginaire qui, bien que différent de celui que nous connaissons, en reflète de nombreux aspects. »¹⁹
Créer l'identité graphique pour une entreprise fictive, c'est imaginer

OBJETS NUMERIQUES

L'objet numérique au cinéma désigne tout élément graphique interactif ou simulé – comme une interface, un écran, un hologramme – intégré à la mise en scène pour transmettre des informations, soutenir l'action ou enrichir l'univers narratif. Particulièrement présent dans les films de science-fiction, il permet de représenter visuellement des données complexes ou futuristes de manière rapide, claire et cohérente avec l'époque fictionnelle. Contrairement aux effets visuels spectaculaires, l'objet numérique est souvent plus économique et plus efficace pour situer une intrigue ou expliquer un contexte. Il peut être filmé directement sur le plateau ou ajouté en postproduction, et prend des formes variées : écrans, surfaces tactiles, interfaces en réalité augmentée ou holographique. Dans Minority Report, par exemple, l'interface gestuelle anticipait les technologies futures, tout en révélant leurs limites ergonomiques. Dans Her, le design chaleureux et rétro de l'OS participe à la construction d'un monde émotionnel et crédible, adapté à la psychologie du personnage. L'objet numérique, en tant qu'élément visuel, joue donc un double rôle : il enrichit la diégèse tout en offrant un terrain d'expérimentation pour les designers, qui y projettent leurs visions du futur et interrogent la culture technologique contemporaine.

19. Bernini, Lorenzo. « Fictional Branding ». Mémoire de master, Politecnico di Milano, 2022. p.85.

(Fig. 9)



4

| (| F | I | G | . | | 1 | 3 |) |

| O | . | S | . |

OBJET

| H | E | R |

FILM

| S | . | J | O | N | Z | E |

REALISATEUR

| J | . | F | I | T | T | Z |

GRAPHISTE

OBJETS NUMERIQUES

ÉLÉMENT INTERACTIF OU SIMULÉ

ser les
ombien
extraire
ainsi,

uel que
ême il
e icône

ntière
ement
a sortie
par le
tionnelle
endant
tournée.
tettent
ouillant
écran.

s laser
ndiana
ce à la
ns, les

rence:
ection.
posent

j dans
entent
monter

ttat est
u film,
monde,
n pour

n pour
ofonds

ndre et
uelles
oigner

tout l'univers visuel de Harry Potter, a dû interroger directement l'autrice du livre, au sujet du pays de naissance d'un personnage pour concevoir un arbre généalogique. Ce détail n'étant pas précisé dans les livres, elle a dû compléter une partie de l'histoire déjà esquissée et en inventer une autre.¹⁸

18. Revenson, Jody. *Les Animaux fantastiques, le journal du tournage*. Trad. Par Emmanuelle Urien. Londres: Harpercollins, 2018.

Pour la production de The Grand Budapest Hotel (2014), le réalisateur a engagé Wes Anderson (2014). On peut noter les marques fictives d'Annie Atkins. de Zubrowka, où s'agit d'un lieu fictif. En parlant de son travail (soit oui ou non), Atkins soumet une liste exhaustive, qui est à la fois authentiques et non authentiques, qui permet l'immersion du spectateur.

Il existe plusieurs types d'objets dans les films – anciens et nouveaux. Maza, Rien n'est parfait les objets de temps anciens et institutionnels

À noter que les objets étant donnés dans les films, mais celles-ci sont

Parfois, les objets sont le plus important non seulement pour donner à la caméra un aspect réaliste qu'il n'y a pas de couleur non réaliste, mais aussi pour apprendre lors de la même fabrication ces objets maintenant.

Les éléments visuels étendent la narration

« La présence d'objets ne se limite pas seulement à une enseigne, une affiche, sont des éléments qui créent chez le spectateur la perception d'un monde plus vaste, qui dépasse ce que la trame principale raconte. L'introduction d'entreprises et d'institutions avec leur propre identité visuelle évoque une société, un univers imaginaire qui, bien que différent de celui que nous connaissons, en reflète de nombreux aspects. »¹⁹ Créer l'identité graphique pour une entreprise fictive, c'est imaginer

OBJETS INSTITUTIONNELS

Enfin, et c'est la catégorie qui nous intéresse le plus car c'est sur elle que découle ce mémoire. Les objets institutionnels (documents d'identité, papiers officiels, etc.) jouent un rôle central dans de nombreuses fictions, notamment les films d'enquête ou d'espionnage. Visuellement proches de documents réels, ces objets soulèvent des questions à la fois graphiques, juridiques et narratives. Leur création exige un travail précis de mimétisme, tout en respectant les contraintes légales liées à l'imitation de documents officiels. Cette ambiguïté entre réel et fiction rend leur conception complexe et captivante.

19. Bernini, Lorenzo. « Fictional Branding ». Mémoire de master, Politecnico di Milano, 2022. p.85.

(Fig. 9)



5

| (| F | I | G . | | 1 | 4 |) |

| P | E | R | M | I | S |

OBJET

| J . | A . | T . | W |

FILM

| B . | L . | E . | V . | A . | N . | T |

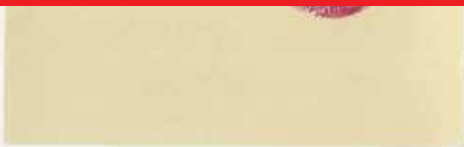
REALISATEUR

| J . | S . | W . | E . | E . | R . | S |

GRAPHISTE

OBJETS INSTITUTIONNELS

PAR DÉFAUT



ser les
ombien
extraire
ainsi,

uel que
ême il
icône

ntière
ement
a sortie
par le
tionnelle
endant
tournage,
ettent
rouillant
écran.

s laser
ndiana
ce à la
ns, les

rence:
ection.
posent

j dans
entent
monter

tta est
u film,
monde,
n pour

n pour
ofonds

ndre et
uelles
oigner

tout l'univers visuel de Harry Potter, a dû interroger directement l'autrice du livre, au sujet du pays de naissance d'un personnage pour concevoir un arbre généalogique. Ce détail n'étant pas précisé dans les livres, elle a dû compléter une partie de l'histoire déjà esquissée et en inventer une autre.¹⁸

18. Revenson, Jody. *Les Animaux fantastiques, le journal du tournage*. Trad. Par Emmanuelle Urien. Londres: Harpercollins, 2018.

Pour la production de The Grand Budapest Hotel (2014), le réalisateur a engagé Wes Anderson (2014). On peut noter les marques fictives d'Annie Atkins. de Zubrowka, où s'agit d'un lieu fictif. En parlant de son travail (soit oui ou non), Atkins soumet une liste et exhaustive, qui est une liste authentiques et non pas une liste d'immersion du spectateur.

Il existe plusieurs marques dans les films – anciennes et nouvelles. Maza, Rien n'est les objets de temporaires institutionnels

À noter que les marques d'objets étant données mais celles-ci sont

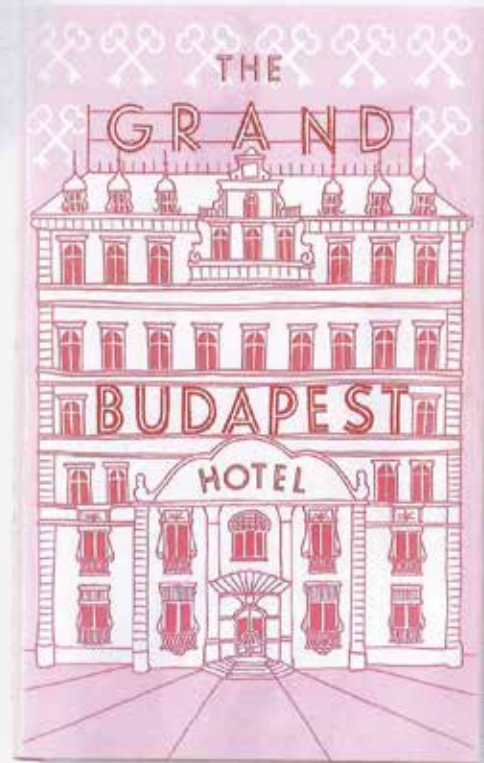
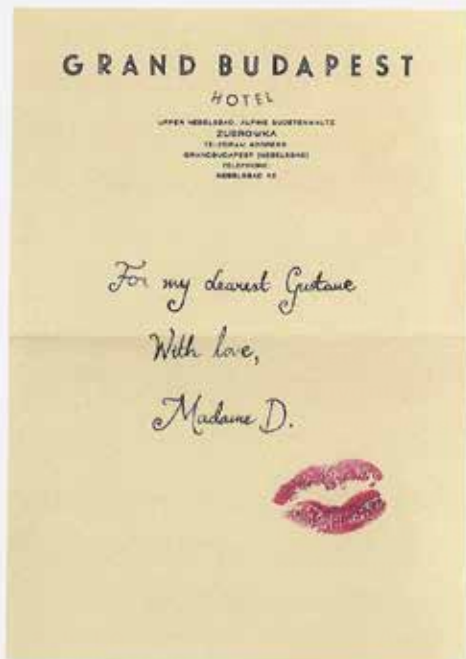
Parfois, les marques le plus important ne donner à la caméra réaliste qu'il n'y a pas couleur non réaliste pu apprendre lors de même fabriquer ces maintenant.

Les éléments étendre la narration

« La présence ne se limite pas seulement une enseigne, une affiche, sont des éléments qui créent chez le spectateur la perception d'un monde plus vaste, qui dépasse ce que la trame principale raconte. L'introduction d'entreprises et d'institutions avec leur propre identité visuelle évoque une société, un univers imaginaire qui, bien que différent de celui que nous connaissons, en reflète de nombreux aspects. »¹⁹
Créer l'identité graphique pour une entreprise fictive, c'est imaginer

19. Bernini, Lorenzo. « Fictional Branding ». Mémoire de master, Politecnico di Milano, 2022. p.85.

(Fig. 9)



ser les
ombien
extraire
ainsi,

uel que
ême il
icône

ntière
ement
a sortie
par le
tionnelle
endant
tournée,
tettent
ouillant
écran.

s laser
ndiana
ce à la
ns, les

rence:
ection.
posent

j dans
entent
monter

ttta est
u film,
monde,
n pour

n pour
ofonds

ndre et
quelles
oigner

tout l'univ
du livre, a
arbre gén
compléter

Po
le réalisat
graphiqu
éléments
Wes Anderson
les marqu
d'Annie Atkins
de Zubro
En parlan
ou non), A
et exhau:
authentiq
l'immersi

Il
dans les f
Maza, Ri
les objets
institution

À
d'objets ét
mais celle

Po
le plus im
donner à
réaliste q
couleur n
pu apprer
même fab
maintena

Le
étendre l
«
ne se lim
une ensei
la percept
raconte. I
identité v
différent c
Créer l'id

(Fig. 15)

MISSING



Heather Donahue
Age: 22 Height: 5'6" Weight: 127lb
Eyes: hazel Hair: brown

Joshua Leonard
Age: 23 Height: 5'10" Weight: 152lb
Eyes: blue Hair: blonde

Michael Williams
Age: 24 Height: 5'8" Weight: 169lb
Eyes: brown Hair: brown

Last seen camping in the Black Hills Forrest area, near Burkitsville.

**PLEASE CALL FREDERICK COUNTY SHERIFF'S OFFICE WITH
ANY INFORMATION YOU MAY HAVE!**

(301) 555-4970

qu'elle existe, qu'elle a une histoire à part entière. C'est laisser les spectateurs imaginer quel genre d'employés y travaillent, depuis combien de temps elle est active, les actions qu'elle effectue... C'est pouvoir extraire celle-ci du film et pouvoir en décrire les moindres détails et ainsi, le travail de crédibilité du graphiste n'est pas remis en doute.

2.3 TRANSMEDIA

20. Maza, Agathe. « Rien n'est réel, tout est vraisemblable ». Mémoire de master, ESAD de Valencienne, 2021, p.3.

Comme le dit si bien Agathe Maza, « Un bon accessoire, quel que soit sa forme ou sa taille, nous fait croire en l'histoire, parfois même il transcende les limites du film dans lequel il apparaît et devient une icône du cinéma et de la pop culture. »²⁰

En effet, il arrive que les accessoires dépassent la frontière de la fiction et qu'ils s'installent dans le réel, s'ancrant durablement dans l'imaginaire collectif. Ce phénomène est souvent renforcé par le transmédia, où différents supports viennent enrichir le récit. En étendant la narration et en engageant la communauté, ces extensions permettent à l'univers du film ou de la fiction de prendre vie bien au-delà de l'écran.

C'est souvent le cas dans les grandes franchises : les sabres laser de Star Wars, la bière Duff dans Les Simpson ou encore le fouet d'Indiana Jones dépassent le simple cadre du film. La fiction a laissé place à la réalité, transformant ces objets en véritables icônes pour les fans, les collectionneurs et la culture populaire.

Les objets les plus populaires sont ceux qui excèdent l'apparence : ils ont une valeur psychologique et deviennent des écrans de projection. Plus qu'un simple accessoire, ils évoquent des souvenirs et nous transposent instantanément à une image ou une émotion associée.

De la même manière, les chaussures rouges de Dorothy dans Le Magicien d'Oz ne sont pas qu'un accessoire de mode. Elles représentent l'idée du retour à la maison, la force intérieure qui permet de surmonter l'épreuve et de retrouver son chemin.

Dans un autre registre, le masque de V dans V pour Vendetta est devenu un symbole universel de révolte et de résistance. Au-delà du film, il a été adopté par des mouvements contestataires à travers le monde, prouvant que certains objets de fiction peuvent transcender l'écran pour s'ancrer dans la réalité.

Ces objets fonctionnent comme un support d'identification pour les spectateurs : ils incarnent des valeurs universelles, des désirs profonds et des symboles intemporels.

2.4 LA DIMENSIONS EMOTIONNELLE DES OBJETS

Au-delà de l'esthétique à l'écran, il est essentiel de comprendre et de s'adapter au public visé. C'est d'ailleurs l'une des raisons pour lesquelles les adaptations cinématographiques de romans peuvent parfois s'éloigner

des représentations que chacun s'en était fait. On pourrait revenir sur les mots de MinaLima, concernant la création des objets magiques dans la saga Harry Potter, ils disent qu'il faut « ancrer chaque objet dans la réalité avant de le transplanter dans le monde des sorciers [...] de manière à ce qu'au premier abord il soit familier au public, mais qu'en y regardant à deux fois, on découvre quelque chose de radicalement différent – l'univers de la magie. [...] Ce que nous voulons, c'est que les spectateurs attendent la lettre de Poudlard ou s'imaginent travaillant au MACUSA, et ils peuvent le faire si nous ancrons l'univers dans le réel. En tant que spectateur, on y croit vraiment, mais en même temps, on se laisse emporter dans le monde magique grâce au pouvoir de l'imagination. »²¹ Créer un univers visuel, c'est avant tout permettre au public de s'y projeter et d'y croire, en lui offrant des pères familiers.

21. Nathan, Ian. *Les archives de la magie. Dans les coulisses du film: Les crimes de Grindelwald*. Harpercollins: Londres, 2018.

Il arrive parfois que dans les scénarios, des personnages soient seulement cités. En créant des objets à leur effigie, on remet une couche narrative et alimente l'univers, ouvrant de nouvelles portes pour une narration possible.

Annie Atkins parle d'idiosyncrasie²² – la manière d'être particulière à chaque individu.

C'est le cas notamment avec la valise du père dans The Darjeeling Limited (2007): l'accessoire traduit le personnage. Cet objet est particulier, car il ne se contente pas de refléter la personnalité d'un protagoniste, il apporte également une dimension émotionnelle.

22. Atkins, Annie. «Interview with Annie Atkins». *Creative Review*, 2015. Consulté le 27/05/2025. URL: <http://jordanhugithubio/annieatkins/>

Parce qu'une image vaut mieux que des mots, les accessoires, au-delà de l'aspect esthétique et utilitaire, peuvent aussi traduire des émotions ou des symboliques.

C'est le cas dans la plupart des films de Wes Anderson, certains objets traduisent des pensées, des personnalités des personnages. Le réalisateur sait les mettre en valeur par la mise en scène, le cadrage, le montage.

Dans le film cité précédemment, le réalisateur esquisse le portrait d'un personnage à travers une valise illustrée par son frère, Eric Chase Anderson. À l'intérieur, divers objets évoquent la figure du père, incarné par Bill Murray, sans jamais révéler explicitement son identité. Ce sont ces accessoires qui le définissent. Dans ce film, la valise devient le symbole du bagage émotionnel: au fil de leur voyage en train, les personnages apprennent à faire leur deuil.

Bien que cet objet puisse être traité comme un accessoire, il en va de même pour les éléments graphiques.

Dans Moonrise Kingdom (2012), un autre film du réalisateur, on peut noter la présence d'une boîte de Tang, cette boisson sucrée lyophilisée populaire dans les années 60. Ce détail n'est pas laissé au hasard dans un film qui parle du passage de l'enfance à l'adolescence. Cet objet traduit une sorte de fracture générationnelle. Alors que certains spectateurs se laisseront aller à une exclamation amusée à l'apparition

(Fig. 18) Pot de Tang présent dans Moonrise Kingdom, Wes Anderson (2012).

(Fig. 16)



grande

scène
cho de
ontrent
es pour le
nnage
rsonnage.
i seule

ple des
) Dans
(1980).
e de la
essoire
histoire
ient le
uerait
que le
et peut
e citer,

tre des
ers de
il, bien
rgeant
limites
attribue

dans le
chcock
pt qui
rtance
est pas
objet.
er des

ms un
et très
voir le

st Hotel,
Alfred
oup de
rir ses

des rep
mots de
saga He
avant c
qu'au p
deux fo
de la m
lettre d
faire si
croit vr
magiqu
c'est av
Le studio
offrant

seulem
narrati
narrati

à chaq

Limited
pour The D
car il n
il appoi

au-del
émotion

objets
Le réali
le mont

d'un pe
Anders
par Bill
ces acc
du bag
appren

de mêm

on peu
lyophil
Wes Anders
hasard
Cet obje
spectat

(Fig. 17)



(Fig. 18)



grande

scène
cho de
ontrent
es pour le
nnage
rsonnage.
i seule

ple des
(0). Dans
(1980).
e de la
essoire
histoire
tient le
uerait
que le
et peut
e citer,

tre des
ers de
il, bien
rgeant
limites
tribue

dans le
chcock
ept qui
rtance
est pas
t objet.
er des

ns un
et très
voir le
st Hotel,
Alfred
oup de
rir ses

des rep
mots d
saga H
avant
qu'au j
deux fo
de la n
lettre c
faire s
croit v
magiq
c'est a
le studio
offran

seulen
narrat
narrat

à chaq

Limite
pour The J
car il i
il appc

au-del
émotic

objets
Le réa
le mon

d'un p
Anders
par Bi
ces acc
du baq
appren

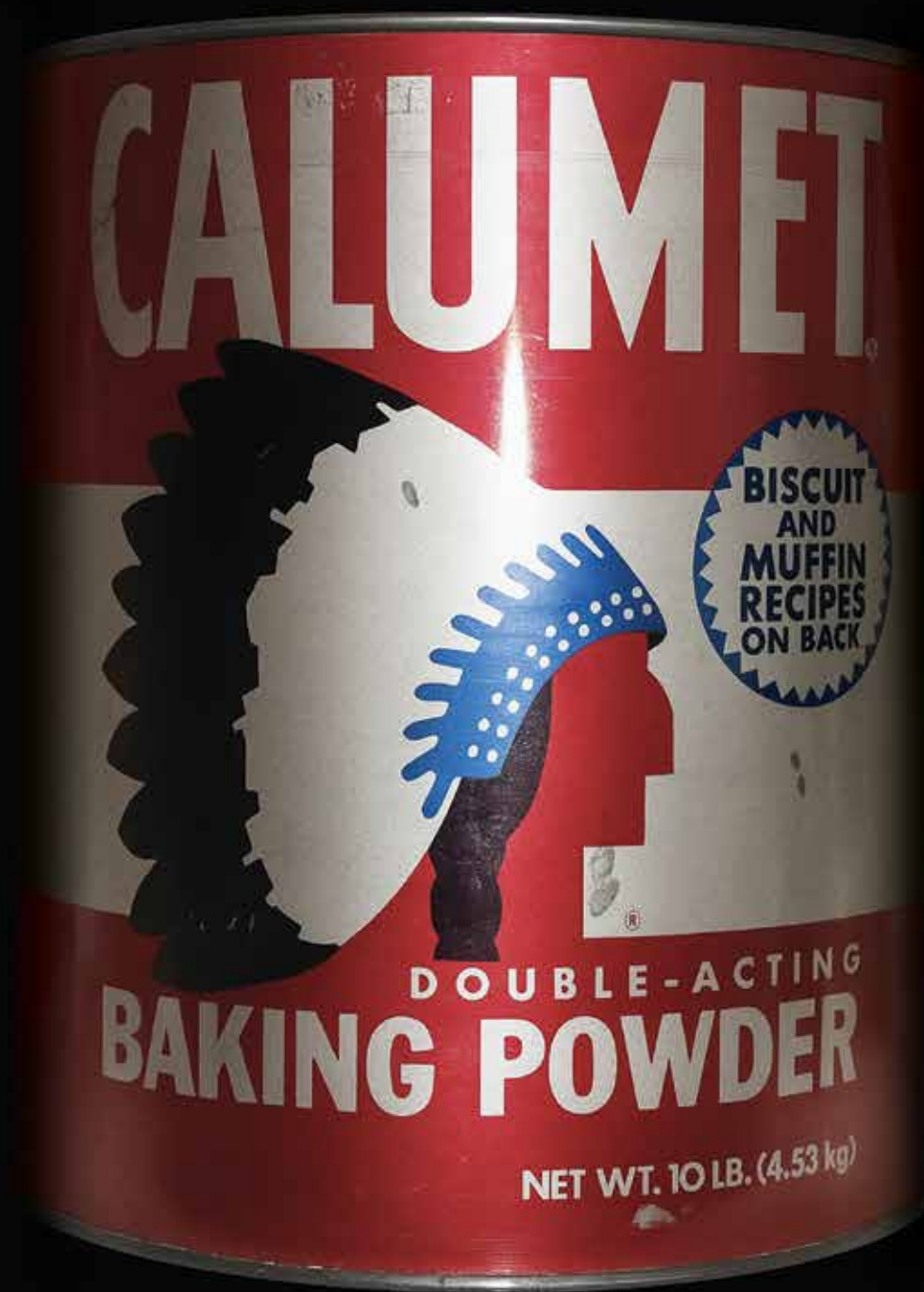
de mên

on per
lyophi
Wes Ander
hasarc
Cet obj
specta

(Fig. 19)



(Fig. 20)



grande

scène
cho de
ontrent
es pour le
nnage
ersonnage.
i seule

ple des
) Dans
(1980).
e de la
essoire
histoire
tient le
uerait
que le
et peut
e citer,

tre des
ers de
il, bien
argeant
limites
tribue

dans le
chcock
pt qui
rtance
est pas
t objet.
er des

ns un
et très
voir le

st Hotel.
Alfred
oup de
rir ses

des rep
mots d
saga H
avant
qu'au j
deux fo
de la n
lettre c
faire s
croit v
magiq
c'est a
le studio
offran

seulen
narrat
narrat

à chaq

Limite
pour The
car il i
il appe

au-del
émotic

objets
Le réa
le mon

d'un p
Anders
par Bi
ces acc
du baq
appren

de mêm

on per
lyophi
Wes Ander
hasarc
Cet obj
specta

(Fig. 21)



de la fameuse boîte orange, d'autres seront plongés dans la plus grande perplexité. Qu'est-ce que le Tang ?²³

Ces propos peuvent également être illustrés par la fameuse scène des comparaisons des cartes de visite dans le film American Psycho de Mary Harron (2000). Tous les cadres américains se réunissent et montrent un à un leur carte de visite. Celle de Patrick Bateman, le personnage principal, est la seule déstructurée, à l'écho de son état mental. La seule couleur « os », en résonance aux crimes qu'il a commis.

Pour rester dans le thème morbide, on peut évoquer l'exemple des conserves Calumet présent dans The Shining (Stanley Kubrick, 1980). Dans le mockumentaire Room 237 (Rodney Ascher, 2013), le journaliste de la chaîne ABC, Bill Blakemore, explique que la simple vision de cet accessoire à fait converger ses idées que The Shining pouvait raconter l'histoire d'un génocide. Il explique que de nombreuses références traduiraient le génocide des Indiens d'Amérique et qu'ils prédiraient que Jack tuerait toute sa famille, et commettrait l'équivalent d'un génocide. Bien que le documentaire révèle des choses absurdes, cela montre qu'un objet peut amener à des questionnements et des réflexions et sans même le citer, simplement avec sa brève apparition à l'écran.

Contrairement au design classique, qui cherche à transmettre des informations ancrées dans la réalité, le cinéma impose aux designers de créer des illusions visuelles qui semblent authentiques. Leur travail, bien que souvent discret, façonne la perception du spectateur en l'immergeant dans un univers fictif mais crédible. Ainsi, le cinéma joue avec les limites entre le réel et l'imaginaire, générant une illusion contrôlée qui contribue à l'expérience immersive du public.

Il existe cependant d'autres manières d'aborder les objets dans le cinéma et notamment par le MacGuffin, inventé et très utilisé par Hitchcock dans les années 60. Il désigne un objet, un élément ou un concept qui motive l'intrigue d'un film, mais qui, en soi, n'a pas vraiment d'importance ou de signification profonde pour l'histoire. Ce qui compte, ce n'est pas l'objet lui-même, mais la quête ou l'action qui tourne autour de cet objet. Le MacGuffin sert principalement à faire avancer l'intrigue et à créer des tensions ou des conflits entre les personnages.

Encore une fois, on peut noter un exemple pertinent dans un des films de Wes Anderson : The Grand Budapest Hotel, connu et très riche dans ses objets graphiques. Dans une scène, on peut y apercevoir le portrait d'un Garçon à la Pomme, réalisé par Michael Taylor.

« Ce petit ressort scénaristique, tel qu'il est théorisé par Alfred Hitchcock lui-même auprès de François Truffaut, consiste en un coup de pouce narratif qui donnera, tout au long du film, matière à faire courir ses

protagonistes. Véritable moteur narratif, le MacGuffin prend les formes les plus diverses, en fonction des personnages qui le traquent : un document strictement confidentiel pour un espion, une mallette pleine de billets pour un gangster... [...] Comme tout bon MacGuffin, le tableau se révèle finalement d'une totale insignifiance. D'un point de vue historique tout d'abord, puisqu'il ne finira pas ses jours au prestigieux Kunsthistorisches Museum viennois, mais tristement suspendu dans le lobby de l'hôtel, dépouillé de sa gloire d'antan. D'un point de vue narratif, également, car sa valeur résidait non dans la peinture elle-même, mais seulement dans le testament de Mme D., astucieusement caché entre le bois et le pli de la toile, faisant le lien entre la culture du "low" et la culture du "high". »²⁴

24. Chiramonte, Johan et Mathieu, Camille. *Le musée imaginaire de Wes Anderson*. Gründ : Suisse, 2023. p.86.

Comme vu dans beaucoup d'exemples précédemment, il arrive parfois que des vraies marques soient utilisées à l'écran. Dans ce cas, la production est soumise à des histoires de droits, et des règles imposées. Mais nous pouvons noter différentes manières dont les marques réelles apparaissent dans des films et séries.

2.5 LES MARQUES A L'ECRAN

Lorsqu'une marque apparaît dans une œuvre de divertissement, qu'il s'agisse d'un logo ou d'un élément de son identité visuelle, il est essentiel de distinguer deux approches principales.

La première est le placement de produit (aussi appelé In-film advertising), où une entreprise rémunère la production pour intégrer sa marque à l'œuvre. (Fig. 22) Canette de Coca-Cola des années 1980. Exemple de placement de produit dans la série *Stranger Things*, créée par les frères Duffer (2016). Dans ce cadre, la présence du produit ou de l'image de marque est encadrée par des accords précis entre l'entreprise et la production. Ces accords définissent généralement la durée de visibilité à l'écran, les conditions de mise en scène (taille, éclairage, position), ainsi que l'interaction avec les personnages, souvent confiée au protagoniste afin de maximiser l'impact. Mais c'est à cause de toutes ces contraintes que les réalisateurs privilégient l'apparition de marques fictives, offrant une plus grande liberté artistique à l'écran.

En vidéographie, cette pratique aurait été aperçue pour la première fois dès 1896 dans un film des frères Lumières, où l'entreprise anglaise Lever Brothers aurait payé pour mettre en avant un de leur produit.²⁵

25. Lehu, Jean-Marc, *Branded Entertainment: Product Placement & Brand Strategy in the Entertainment Business*. Londres: Kogan Page, 2007. p.19-20.

La seconde approche repose sur une intégration à des fins créatives. Ici, la présence d'une marque spécifique est un choix des auteurs visant à renforcer l'authenticité et la crédibilité du récit. Qu'il s'agisse d'ancrer une histoire dans une époque précise ou d'évoquer des références culturelles populaires, l'utilisation d'une marque réelle permet d'enrichir la narration en véhiculant immédiatement des valeurs et des associations familières au public. Toutefois, même dans ce contexte, l'autorisation d'utiliser une marque réelle est souvent soumise à certaines conditions imposées par l'entreprise, bien que moins strictes que celles du placement de produit.

(Fig. 22)



rares
mples,
man Show.
nts de

ir une
de leur
arques
u-delà
avec le
ent un
dentité
comme

nage a
ente et
raître.
ble pas
érieur

derson
sistant
ublicité

est très
haînes
es qui
nels».
citaire
e avec
mais la
t qu'un
objets
ées sur

nt une
soit en
raient
k avec
gdom).

protag
plus di
stricte
pour u
finaler
d'abor
Museu
dépoui
sa vale
le test
toile, f

parfois
produc
Mais r
appare

qu'il s
essent

advert
marqu
dans la s
de mar
produc
l'écran
que l'i
afin de
que les
une ph

premiè
anglai
produi

créativ
visant
d'ancr
culture
la narr
familie
d'utilis
imposé
de pro

(Fig. 23)



Le film *The Truman Show* (Peter Weir, 1998) est l'un des rares films qui à la particularité d'englober ces deux précédents exemples, introduisant ces objets graphiques fictifs comme des placements de produits explicites. (Fig. 23) Épluche-légumes Eric Rosenberg de *The Truman Show*, Peter Weir (1998).

La création de marques fictives peut également servir une stratégie marketing plus large. En raison de leur matérialité et de leur visibilité à l'écran (enseignes, affiches, objets, vêtements), ces marques inventées peuvent être utilisées pour prolonger l'univers narratif au-delà de l'œuvre elle-même. Lorsqu'elles sont conçues en cohérence avec le récit et en collaboration avec les équipes marketing, elles deviennent un outil puissant pour susciter l'engagement du public et renforcer l'identité de l'œuvre. Dans ce cas-ci, elle devient un outil transmédiatique, comme évoqué précédemment.

Cependant, il existe des exceptions à la règle : lorsqu'un tournage a lieu dans une rue, il est difficile de ne pas avoir une marque apparente et il serait très peu esthétique et peu crédible de toutes les faire disparaître. C'est pourquoi une loi indique que le floutage des marques ne semble pas nécessaire dans le cas où les marques ou produits présents en extérieur sont visibles sur des images prises sur la voie publique.²⁶

On pourrait noter encore une fois, l'importance de Wes Anderson dans ce domaine. Il utilise ce qu'on appelle le « branded content », consistant à créer une histoire n'ayant pas le caractère « interruptif » d'une publicité classique.

« Selon Jackie Botterill, autrice anglaise, cette technique est très proche de ce qui se faisait dans les années 1930-1950 lorsque les chaînes de radio et de télévision louaient du temps d'antenne aux publicitaires qui avaient les pleins pouvoirs sur leurs propres contenus promotionnels ». En plus de son aspect rétro transatlantique, la pratique publicitaire d'Anderson adopte une technique également rétro, très en phase avec son style cinématographique ; ce n'est plus le produit qui est la star mais la marque « Wes Anderson ». On n'apprend rien sur le produit qui n'est qu'un élément du récit, de même que les objets dans ses propres films (les objets de marques). D'ailleurs, ses publicités sont faites pour être visionnées sur grand écran.²⁷

Wes Anderson est devenu une marque lui-même.

Lorsqu'un nouveau projet sort, les fans veulent simplement une nouvelle aventure qui enrichit le monde du réalisateur, que ce soit en film ou en publicité. Un monde dans lequel les personnages pourraient presque voyager d'un univers à un autre (dans la publicité SoftBank avec Brad Pitt, on y voit des scouts annonçant l'arrivée de *Moonrise Kingdom*). Le réalisateur rend hommage à son propre cinéma.

26. Chiche-Attali, Sydney et Pierrat, Emmanuel. « Les marques à l'écran ». ChicheAttali, 21 avril 2020. Consulté le 25/11/2024. URL: <https://chicheattaliavocats.com/2020/04/21/les-marques-a-lecran-la-regle-et-le-paradoxe-ecran-total/>

27. Assouly, Julie. *Wes Anderson - Cinéaste transatlantique*. CNRS Éditions: Paris, 2024.

Mais c'est toujours délicat de faire apparaître des marques à l'écran. Déjà avec le point de vue des fans, qui pourraient se sentir « trahis » de penser que les réalisateurs ne font ça que pour l'argent, mais aussi et surtout pour les droits qui leur sont imposés. Avec la multiplicité des plateformes, les séries et films peuvent être diffusés dans le monde entier, ce qui peut permettre à n'importe quelle société ou illustrateur de se retourner si son travail est utilisé sans leur accord.

2.6 DROITS

Pour être sûr de ne pas transgresser les règles, les productions et les graphistes – qui utilisent des éléments créés eux même, ou issus de banques d'images libres de droit – envoient tous leurs objets à des clearances: des groupes d'avocat indiquant si oui ou non, le projet graphique est apte à être utilisé, modifié ou complètement refait suivant les règles de droits d'auteur. Il arrive que des objets graphiques soient parfois trop proches d'une marque déjà existante et pour éviter de payer une amende ou de donner de l'argent à la marque, l'objet devra être modifié. L'entreprise la plus convoitée dans ce domaine, du moins en France, est FAIRPLAY CLEARANCE, anciennement connu sous le nom de IMMEDIATE CLEARANCE.

Depuis plus de quatorze ans, ce groupe d'avocats accompagne les productions audiovisuelles dans la gestion des droits de propriété intellectuelle liés aux films, séries, documentaires, publicités, clips et autres projets. Son expertise couvre toutes les phases de production – du script à la post-production – en assurant la clearance des éléments protégés par le droit des marques, le droit d'auteur, ainsi que le droit à l'image et au nom.

L'entreprise intervient à chaque étape pour obtenir les autorisations nécessaires à l'utilisation de marques (visibles ou mentionnées), boutiques, logos, produits, emballages, œuvres d'art (tableaux, sculptures), bâtiments, mobilier, costumes, photographies, affiches, livres, disques, noms, adresses, numéros de téléphone et tout autre élément protégé apparaissant à l'écran. Ce processus, devenu une exigence incontournable dans l'industrie audiovisuelle, repose sur quatre étapes principales: identification des ayants droit, négociation des droits d'utilisation, contractualisation et validation juridique.²⁸

28. Immediate Clearance.
« Accueil », Consulté le
03/01/2025. URL: <https://www.immediate-clearance.fr/fr/accueil/>

Pour contourner certaines restrictions, le designer graphique doit donc parfois concevoir des marques fictives. Toutefois, afin de ne pas désorienter le spectateur, le graphisme doit respecter certaines contraintes liées aux stéréotypes. Le temps d'apparition des éléments graphiques à l'écran étant très court, il est essentiel qu'ils soient immédiatement reconnaissables pour que le spectateur les comprenne instantanément. Cela signifie sacrifier l'esthétique au détriment de la compréhension.

« Un bon graphiste pour le cinéma doit savoir s'adapter au décorateur et à la demande du réalisateur, parfois il faut absolument faire un truc laid. Par exemple, faire des affiches de camping qui doivent être volontairement maladroitement », explique George Kafian,²⁹ père du graphisme pour le cinéma français.

(Fig. 24) Affiches de camping réalisées par Georges Kafian pour le film *Camping 2*, de Fabien Onteniente (2010).

2.7 LES STEREOTYPES

29. Maza, Agathe. « Rien n'est réel, tout est vraisemblable ». Mémoire de master, ESAD de Valencienne, 2021. p.5.

(Fig. 24)

JEAN-CLAUDE BORELLY

EN CONCERT
Mardi 25 août

CASINO DE GUJAN-MESTRAS
Lac de la Magdeleine - Chemin du Loup 33470 Gujan-Mestras
Tél: +33 (0)5 57 73 00 76 - Fax: +33 (0)5 56 66 22 52

LE FLOT

DÉSIRÉ TOUSSAINT & SES COCONUTS

SAMEDI 22 AOÛT
APERÔ CREOLE À PARTIR DE 19H
SUIVI D'UN BUFFET ANTILLAIS

ET PLEIN DE SURPRISES !!!
PENSEZ À RESERVER VOS PLACES AU BAR-RESTAURANT

ur les
le chat
lle est
ations
ans la
isuelle
che de
enu et
on des

design
e, pour
ntique
éthode
e, dans
taines
ion du

comme
thique

re par
nt un
ec une
rtique.
lturels
niquer
ctères
ontiers

stèmes
e d'un
reflète
ue une
ontrôle
s - par
itation
es, qui
dition

à l'écr
« trahi
aussi e
des pl
entier,
se retc

graphi
d'imag
d'avoc
ou con
objets
pour é
devra
en Fra
I MEDI

les pro
intelle
projets
la post
droit d

nécess
boutiq
bâtime
noms,
appare
dans l
identifi
contra

parfois
le spec
stéréot
très co
le spec
au détr

et à la
Par ex
maladr
[Camping 2](#)

Cependant nous pouvons noter que cela s'applique pour les éléments graphiques dans la vie réelle : une affiche de disparition de chat n'est pas réputée pour sa qualité graphique, d'abord parce qu'elle est généralement réalisée par des personnes aux compétences et utilisations de logiciels restreintes, mais aussi parce qu'elles sont faites dans la rapidité : la clarté est le plus important. Mais cette «esthétique» visuelle est rentrée dans nos codes, si bien que lorsque l'on voit une affiche de disparition, on sait de quoi il s'agit sans même en avoir lu le contenu et changer son visuel pourrait avoir un impact négatif sur l'attention des passants.

Lors de mon stage à l'agence Schein Berlin – une agence de design graphique spécialisée dans le cinéma – une collègue m'a expliqué que, pour gagner en efficacité et en rapidité, il leur arrivait de réutiliser à l'identique les codes visuels de certaines marques fictives déjà créées. Cette méthode est particulièrement pratique lorsqu'un film se déroule, par exemple, dans un supermarché. Elle évite au graphiste de devoir concevoir des centaines d'identités graphiques différentes, tout en facilitant la compréhension du spectateur, qui identifie immédiatement ce qu'il voit à l'écran.

Les stéréotypes se créent par nos cultures, nos habitudes, comme des références de la vie populaire. Par exemple, une typographie gothique serait directement associée à la peur.³⁰

Certaines marques utilisent ce qu'on pourrait traduire par « Colonial Logotype » (exprimer leurs noms de marque en utilisant un alphabet différent de celui de l'original). Par exemple : un titre avec une typographie s'inspirant d'une écriture manuscrite arabe ou asiatique. Mais les interventions typographiques qui perpétuent les clichés culturels ne se limitent pas aux situations où il est nécessaire de communiquer au-delà des frontières géographiques. Certains créateurs de caractères latins qui tentent d'afficher des caractéristiques nationales ont volontiers adopté des gestes typographiques clichés.

« Le contexte culturel, religieux et historique des différents systèmes d'écriture est négligé dans cette réinterprétation occidentalocentrée d'un alphabet local distinct. Ce mépris de la différence typographique reflète une attitude coloniale envers la culture non occidentale et perpétue une perception d'élitisme qui s'inscrit dans des siècles d'histoire. Le contrôle politique exercé par les puissances occidentales sur d'autres sociétés – par la fondation de colonies, l'occupation de leurs territoires et l'exploitation économique – se manifeste dans la sémiotique de ces logotypes, qui superposent des signaux visuels culturels occidentaux à une tradition culturelle étouffée par cette intervention. »³¹

30. Cependant, les stéréotypes dans le design graphique existent et sont utilisés depuis des décennies, notamment avec l'apparition des ISOTYPES (International System Of Typographic Picture Education) – qui évolueront ensuite en tant que pictogrammes – avec «the five groups of men», créés dès 1936 par Otto Neurath et Marie Neurath et représentant des personnages d'ethnies différentes. Bien qu'ils aient été créés dans le but de permettre une meilleure communication et compréhension à plusieurs personnes, on pourrait noter que cette représentation est assez contradictoire car cela elle réduirait les humains à des minorités, ce que Neurath essayaient de limiter en permettant à tout le monde de pouvoir lire les isotypes.

31. Crow, David. *Visible Sign: An Introduction to Semiotics in the Visual Arts*. Bloomsbury: Londres, 2022, p138.

On pourrait citer la typographie « Mandarin », autrefois appelée « Chinoise », qui est en réalité une invention occidentale qui incarne des gestes considérés comme chinois et qui, en réalité, ne ressemblent pas à la véritable culture chinoise. Il en va de même pour la « Neuland », qui « est devenue la typographie par défaut des représentations africaines », qui étaient malheureusement très utilisées dans le cinéma.

« Son utilisation la plus prolifique se trouve sans doute dans l'industrie du cinéma, où elle a été employée dans plusieurs projets de grande envergure tels que Tarzan, Jumanji et Le Roi Lion. À l'origine, elle était gravée directement dans le métal, ce qui lui conférait une valeur sémiotique brute, peu sophistiquée et légèrement disgracieuse. Toutefois, ces associations ont évolué au fil du temps pour faire correspondre l'idée d'un manque de sophistication à un nouvel ensemble de signifiants tels que la « jungle », « l'aventure » et « l'exotisme ». Pour ces raisons, elle est devenue une typographie problématique, porteuse d'un sentiment de hiérarchie coloniale qui n'avait jamais été envisagé par son créateur il y a un siècle. »³²

Heureusement, nous constatons aujourd'hui une prise de conscience accrue dans la conception de caractères multilingues. La nouvelle génération est plus sensible aux histoires culturelles et produit des caractères conçus à partir des racines des écritures.

On pourrait ainsi parler du travail de Fanette Mellier, graphiste française ayant travaillé pour le film Jacky au royaume des filles de Riad Sattouf (2014). Si elle ne reprend pas une esthétique particulière, elle joue avec notre exposition aux stéréotypes pour créer une nouvelle typographie.

« Les lettres sont inspirées de certaines écritures non latines (grec, russe...), sans prendre référence modèle sur une écriture précise. Car le pays Bubunne n'est pas inspiré d'un pays en particulier. L'idée était d'insuffler de l'étrangeté dans certaines lettres, afin que les mots paraissent "non-familiers" (tout en restant lisibles). Les toiles d'araignées, les coiffes tressées des femmes ont également servi de source d'inspiration. Les terminaisons arrondies de la typographie renvoient quant à elles à une dimension plus humoristique et vernaculaire. » explique-t-elle.³³

Mais la catégorie de film sûrement la plus convoitée à l'utilisation de stéréotypes, serait les films de science-fiction. Le spectateur est habitué à voir des interfaces complexes, remplis de symboles incompréhensibles comme ce grand panneau de contrôle dans Oblivion (Joseph Kosinski, 2013). Mais si on examine chaque élément, il n'ont aucune utilité. Ils servent uniquement à combler les vides afin de laisser croire au spectateur une image complexe et futuriste.

32. Crow, David. *Visible Sign: An Introduction to Semiotics in the Visual Arts*. Bloomsbury: Londres, 2022. p138.

33. Mellier, Fanette. « Bubunne ». Consulté le 10/11/2025. URL: <https://fanettemellier.com/en/project/bubunne/>

(Fig. 25)



existent
soient
tur en
tement

ppent
otype,
uelque
ntaire,
ie sur

ais ne
u faux

e nous
cela ne
ssaire?

« Chin
Branham i
gestes
réalisé
à la vi
« est d
qui ét

l'indu
grand
elle ét
sémio
ces as
d'un r
que la
deven
hiérar
un siè

consc
La nou
des ca

franç
Riad s
elle jo
des fille
typog
Fanette

(grec,
précis
L'idée
parais
les coi
Les te
une di

de stéi
à voir
comm
2013).
(
uniqu
Kosinski
image



(Fig. 26)

(Fig. 27)



existent
soient
tur en
tement

appent
otype,
uelque
ntaire,
ie sur

ais ne
u faux

e nous
cela ne
ssaire?

« China
Branham p
gestes
réalisé p
à la ve
« est d
qui éta

l'indus
grande
elle éta
sémiot
ces ass
d'un n
que la
deveni
hiérar
un sièc

consci
La nou
des ca

franço
Riad S
elle jou
des fille
typogr
Fanette M

(grec,
précis
L'idée é
paraiss
les coif
Les ter
une di

de stér
à voir
comme
2013). J
unique
Kosinski
image

Mais la particularité c'est que les éléments futuristes n'existent pas. De ce fait, les designers n'ont pas besoin que leur interfaces soient fonctionnelles dans la réalité. Ils peuvent se projeter dans un futur en imaginant des interfaces et se concentrer sur leur apparence complètement fictive.

Dans les films historiques, les vieux objets, eux aussi, n'échappent pas à cette règle : le vieillissement fonctionne comme un stéréotype, servant de repère. L'objectif est d'amener le public à percevoir quelque chose comme ancien et historique. Contrairement au documentaire, dont le but est de reproduire fidèlement la réalité, la fiction s'appuie sur des stéréotypes pour marquer cette distinction.

Les designers se basent ici sur des références réelles mais ne produisent pas toujours des objets réalistes. L'art de fabriquer du faux pour faire croire à du vrai.

Mais la question que je me pose, c'est, maintenant que nous avons décortiqué le travail du graphiste, et la façon dont il opère, cela ne permettrait-il pas davantage de comparer sa minutie à celle du faussaire ? Et qu'est réellement un faussaire ?

III/CREER DU FAUX POUR RACONTER DU FAUX

phiste est maintenant un sujet que n'est pas de même pour l'activité de

assaire comme une « personne qui nce publique en réalisant un faux ; e « une personne qui altère la vérité ». aractérise par « ce qui n'est qu'une aturel ou authentique (avec ou sans par « un objet qui en simule un autre ». ns conteste s'appliquer au travail du l'avons évoqué précédemment – à la un cadre légal, et l'autre non.

uis des siècles, que ce soit en tant de

ivent dans l'ombre, au point que l'on « faussaires » au quotidien, sans même er le degré d'illégalité, car en tant que as tous pas un peu des faussaires ?

toutes pièces est une « fabrication ». nformation présente sur un document

oles de falsification. On pourrait même signers graphiques s'inscrivent dans accessible et nettement moins risquée,

présente un intérêt plus marqué, nous s plus extrêmes : la création complète

3.1.LA FABRICATION

La première fois que j'ai été confrontée à la notion de fabrication de documents officiels, devait sûrement être aux alentours de mes 4 ans. À chacun des visionnages de Charlie et la Chocolaterie (Tim Burton, 2005), je bute sur une scène de discussion entre Charlie et son grand-père : « Il y a des centaines de billets dans le monde, on imprime des billets tous



**Cette application ne permet pas la
retouche d'images de billets de banque.**

**Pour obtenir des informations sur
Internet à propos des restrictions sur la
copie et la distribution d'images de
billets de banque, cliquez sur le bouton
Informations ci-dessous ou rendez-
vous à l'adresse suivante :
www.rulesforuse.org**

Annuler

Informations

Bien que le métier de graphiste est maintenant un sujet que je commence à comprendre, il n'en est pas de même pour l'activité de faussaire.

Le Larousse définit le faussaire comme une « personne qui commet une atteinte à la confiance publique en réalisant un faux ; un contrefacteur » ou encore comme « une personne qui altère la vérité ».

Le faux, quant à lui, se caractérise par « ce qui n'est qu'une imitation, qui n'est pas original, naturel ou authentique (avec ou sans intention frauduleuse) », mais aussi par « un objet qui en simule un autre ».

Or, cette définition peut sans conteste s'appliquer au travail du graphiste de cinéma, comme nous l'avons évoqué précédemment – à la différence près que l'un agit dans un cadre légal, et l'autre non.

Les faussaires existent depuis des siècles, que ce soit en tant de Guerre ou de nos jours.

Ces créateurs œuvrent souvent dans l'ombre, au point que l'on pourrait dire que nous croisons des « faussaires » au quotidien, sans même le réaliser. Encore faudrait-il mesurer le degré d'illégalité, car en tant que designer graphique, ne sommes nous tous pas un peu des faussaires ?

3.1.LA FALSIFICATION

Le fait de créer un faux de toutes pièces est une « fabrication ». Le fait de modifier ou d'altérer une information présente sur un document officiel est une « falsification ».

Il existe de nombreux exemples de falsification. On pourrait même considérer que la majorité des designers graphiques s'inscrivent dans cette catégorie, car elle est plus accessible et nettement moins risquée, mais nous y reviendrons plus tard.

Cependant, et parce que cela présente un intérêt plus marqué, nous allons nous concentrer sur des cas plus extrêmes : la création complète d'un faux document, de A à Z.

3.1.LA FABRICATION

La première fois que j'ai été confrontée à la notion de fabrication de documents officiels, devait sûrement être aux alentours de mes 4 ans. À chacun des visionnages de Charlie et la Chocolaterie (Tim Burton, 2005), je bute sur une scène de discussion entre Charlie et son grand-père : « Il y a des centaines de billets dans le monde, on imprime des billets tous

les jours, mais des tickets d'or... il n'y en a que cinq en tout et pour tout dans le monde entier ».

Est-il donc si simple d'imprimer des billets ? Si c'est le cas, alors tout le monde peut le faire.

Dans cette partie, je m'intéresserai aux faussaires que je qualifie d'extrêmes. Si certains se contentent de reproduire des œuvres d'art – activité qui estime être élevée à 50% du marché de l'art³⁴ – je souhaite ici me concentrer sur ceux qui fabriquent de faux documents graphiques importants : fausses cartes d'identité, passeports, permis de conduire, billets, etc. Il s'agit d'objets plus complexes qu'un simple numéro imprimé sur une feuille ; ils exigent minutie, façonnage et une étude précise d'exemplaires authentiques afin d'obtenir une reproduction fidèle. C'est un travail d'exigence technique et de perfectionnement où, dans certains cas, des vies peuvent être en jeu.

Parce que ce domaine se situe à la frontière entre réalité et fiction – mais cette fois dans un registre illégal.

Si aujourd'hui les faussaires disposent d'outils comme Photoshop et d'imprimantes très sophistiquées, cela n'a pas toujours été le cas. L'exercice de ce « métier » remonte à de nombreuses années et s'est particulièrement manifesté en temps de guerre.

Pendant la Seconde Guerre mondiale, fabriquer de faux papiers revenait souvent à fabriquer des vies : des cartes d'identité, des cartes de rationnement ou des certificats devenaient autant de passeports vers la survie de personnes menacées de déportation.

Un exemple emblématique est celui d'Adolfo Kaminsky, ancien teinturier devenu faussaire résistant. Il a conçu ses propres machines afin d'obtenir un rendu réaliste et mis au point des mélanges chimiques pour effacer des mentions, comme le tampon indiquant « juif » sur certaines cartes de rationnement. Adolfo Kaminsky a inventé une machine pour vieillir le papier, construit une centrifugeuse à partir d'une roue de bicyclette et fabriqué des centaines de cartes d'identité, de rationnement, de tabac, ainsi que des certificats de baptême, de mariage et de naissance, sauvant ainsi de nombreuses vies.³⁵

S'il serait aujourd'hui relativement simple de reproduire des papiers des années 1940, en raison de leur simplicité graphique, l'époque manquait des technologies modernes dont nous disposons maintenant – tout comme certains documents contemporains sont devenus presque impossibles à falsifier tant ils intègrent de dispositifs de sécurité sophistiqués.³⁶

Certains éléments, visibles sur les chèques et les monnaies sont car ils sont très difficiles à reproduire – comme les rosettes, les vignettes ou impressions prismatiques. Lors d'une numérisation ou d'une photocopie,

34. Vice Asia. « The UK's Greatest Art Forgers Reveal Their Secrets ». YouTube, [15:36]. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=AtjHqTPedY&t=54s>

35. The New York Times. « The Forger | Times Documentaries | The New York Times ». YouTube, [16:32]. URL : <https://youtube.com/DuP6KOodAUc?si=odlYpL9oJPBH41os>

36. Illusion. « Je crée UNE FAUSSE CARTE D'IDENTITÉ (pour un film) ». YouTube, [13:07]. URL : <https://youtu.be/tp88myfdxZw?si=3Lr8jJOMX2AJ9LVr>

(Fig. 28)



tion de

Il s'agit
n angle
atillage
vide du
nt être
n reste

ession,

loches
on des
ur être
micro-
able au

més qui
matique
nt des
s.

rière-
e façon,

arent à
ce avec
nt une
nsférée
eptible
produit

écran
sparaît
positifs
COPY»,
s, tout

ement)
nels et
lets de

les jours
dans le

alors

qualifi
d'art –
souha
graph
de cor
numér
précise
C'est
dans c

– mais

et d'in
L'exerc
partic

revenu
ration
survie

teintur
d'obte
efface
cartes
vieilli
bicycle
de tab
sauvan

papier
manqu
– tout
impos
sophis

ils son
impres



ces détails perdent leur netteté et conduisent souvent à l'apparition de motifs moiré, révélateurs d'une contrefaçon.

Les billets européens par exemple, disposent d'un filigrane. Il s'agit d'une image discrète intégrée au papier même, n'étant visible qu'à un angle particulier. Les filigranes exigent des presses particulières et un outillage spécifique – le dandy roll – qui imprime le motif dans la pâte humide du papier : ils sont donc intégrés à la matière du support et ne peuvent être reproduits par une copie ou un scanner, mais le coût de production reste élevé.

Il existe aussi des filigranes artificiels, obtenus par impression, ils sont néanmoins plus faciles à imiter.
(Fig. 29) Billets européens en vigueur depuis 2013.

Parmi les autres dispositifs, les rosettes et les guilloches constituent des ornements complexes qui requièrent une séparation des couleurs très précise et un réglage minutieux des demi-teintes pour être correctement imprimés. Les rosettes peuvent encore intégrer de la micro-impression circulaire, pratiquement illisible à l'œil nu mais détectable au grossissement.

Les vignettes correspondent à des dégradés finement imprimés qui fondent une couleur dans une autre, tandis que l'impression prismatique utilise plusieurs encres se mélangeant dans la presse, produisant des dégradés difficiles à simuler par séparation de couleurs classiques.

Sur un billet authentique, le portrait gravé se détache de l'arrière-plan et présente différents types de profondeur. Sur une contrefaçon, le visage paraît plat et les détails se noient dans l'arrière-plan.

Pour l'impression des véritables billets, les banques recourent à une technique de gravure sur plaques d'acier, destinée à reproduire avec une extrême précision les portraits, vignettes et bordures. Utilisant une encre très visqueuse et appliquée sur les plaques. L'encre est transférée sur le papier, qui se trouve ainsi légèrement gaufré. Ce relief, perceptible au toucher, est caractéristique de l'impression et ne peut être reproduit par d'autres procédés.

À l'arrière de nombreux chèques, on trouve également un écran de sécurité imprimé très légèrement avec un texte inversé qui disparaît ou se déforme lors d'une copie ou d'un scan. À l'inverse, des dispositifs appelés pantographes font apparaître des mentions telles que « COPY », « UNAUTHORIZED » ou « NULL » uniquement sur les reproductions, tout en restant invisibles sur l'original.

Les lignes cousues (variations de largeur et d'espacement) compliquent la découpe, plus de la moitié des chèques personnels et professionnels aux États-Unis, ainsi qu'une grande partie des billets de voyage, intègrent ce type de sécurité.³⁷

37. Catch The Truth If You Can. « Printing Techniques, a Weapon against Check Forgers | Spielberg, Abagnale and OCR ». Consulté le 15/09/2025. URL: <https://spielberg-ocr.com/printing.html>

Cependant, certains individus parviennent à maîtriser ces techniques, et j'avoue être fascinée par la précision avec laquelle certains faussaires décrivent leurs procédés de fabrication. C'est notamment le cas d'Arthur J. Williams Jr., que lui-même qualifie comme « le meilleur faussaire du monde » dans une interview accordée à Vice TV. Il y détaille ses recherches pour reproduire fidèlement le papier et les encres nécessaires à la fabrication d'un faux billet américain : « Le premier obstacle, c'était le papier. Lorsqu'un caissier marque un billet avec un stylo spécial, la science entre en jeu : l'encre réagit avec le papier-monnaie et laisse une trace jaune, mais elle devient brune sur 99% des autres types de papier. Trouver le bon papier a donc été difficile. [...] Puis elle (ma compagne) a jeté un annuaire sur la table, l'a marqué – et, à notre grande surprise, la trace était jaune. [...] Nous avons alors réalisé que l'épaisseur était proche. [...] Un jour, j'ai remarqué une voiture peinte d'une couleur changeante, allant du violet au vert. Je me suis dit : "Et si on pouvait obtenir ce type de peinture ?" Pour obtenir le bon aspect, il nous fallait exactement cette teinte vert-crème caractéristique des vrais billets, impossible à reproduire avec une simple imprimante laser. Il fallait une presse, et superposer couche après couche. On faisait passer le papier d'abord pour la couleur de fond, puis pour la bordure et le portrait, ensuite pour le sceau. Nous avons même créé un programme pour changer le numéro de série de chaque billet. »³⁸

38. Vice TV « How Forgers Print Fake Money | I Was A Teenage Felon », YouTube, [4:51], URL : <https://www.youtube.com/watch?v=hlylnZ7ICEM>

Habitée à travailler comme graphiste pour le cinéma, j'écoute ses paroles avec l'œil technique propre à ce métier que je souhaiterais exercer. Ce qui paraît hors de portée pour un graphiste non familier des papiers et outils employés dans la contrefaçon me semble, à moi, techniquement accessible. Cela soulève une question importante : quels risques encourrais-je si je me lançais dans la reproduction de faux billets ou de faux documents ?

Pour m'éclairer, je remercie Charles Forme, policier investigation ayant enquêté sur des faux documents pendant deux ans, qui a accepté de répondre à quelques-unes de mes questions et m'expliquer plus en détail les motivations des faussaires et ce qu'ils sont réellement. Ses réponses sont surtout basées sur les faux documents d'identités.

Entretien avec **CHARLES FORME**
officier de police judiciaire.

Le 22 mars 2025
via correspondance mail.

**PRATIQUE
ET PROFILS
DES FAUSSAIRES**

Q Qu'est-ce qu'un faussaire? Quelles sont généralement ses motivations et quelles sont les sanctions pour l'exercice de cette pratique?

R Le terme «faussaire» est extrêmement large, il désigne une personne qui produit un «faux». Le faux est défini par l'article 441-1 du code pénal comme toute altération de la vérité de nature à causer un préjudice, et accomplie par quelque moyen que ce soit, dans un écrit ou tout autre support d'expression de la pensée qui a pour objet ou qui peut avoir pour effet d'établir la preuve d'un droit ou d'un fait ayant des conséquences juridiques.

Cela peut aussi bien être un faux document administratif ou judiciaire (carte d'identité, document administratif, fausse monnaie... cela peut jusqu'à prendre en compte la falsification d'un résultat de prise de sang en vue d'obtenir un travail, un avantage ou une vérification d'IST ou MST (déjà observé).

Les motivations d'un faussaire sont multiples en fonction de la raison pour laquelle il crée. Fausse monnaie pour trafic en tout genre, personne recherchée qui crée une fausse carte nationale d'identité (CNI), fausse déclaration d'impôts ou encore une personne fabriquant un faux certificat de prise de sang en vue d'avoir une relation sexuelle non protégée avec son/sa partenaire... Il existe malheureusement une multitude de «faux» possible, motivés par la nécessité qu'en a le faussaire.

La plupart des sanctions pour les faux sont classifiées délictuelles. Les faux les plus courants, fausse carte d'identité, passeport, permis, certificat de naissance... sont réprimés par 5 ans d'emprisonnement et 75 000 euros d'amende (infractions simple, pas aggravée).

La fabrication de fausse monnaie est un crime, réprimé par 30 ans de réclusion criminelle et 450 000 euros d'amende.

Q Pourquoi la réalisation de faux documents est-elle interdite? Y a-t-il vraiment un danger sécuritaire ou est-ce plutôt une question d'éthique et de morale?

R Les raisons des interdictions de production, détention et usage de faux sont également nombreuses. Au-delà de la question éthique que l'on pourrait facilement évoquer en parlant de la fausse monnaie, ces fabrications pourraient être dangereuses.

Un exemple récent dans le cadre d'une fausse carte d'identité/passeport: L'évasion de Mohamed AMRA, le détenu qui s'est échappé, retrouvé en Roumanie.

Une carte d'identité ou un passeport de l'espace SCHENGEN peut avoir, en Europe et selon certains pays respectant les lois européennes, une validité à vie. Bien qu'il y ait une date de «péremption» sur ceux-ci, tu peux les garder à vie.

Pour cet exemple, il est facile de deviner que cette évasion était préparée, ses complices ont pu fabriquer une fausse CNI à un autre nom avec une photo d'AMRA plus jeune. En général les premières CNI sont faites vers 15 ans. Si c'est le cas pour toi, je t'invite à regarder un document de quand tu étais jeune et à comparer avec aujourd'hui. Je pense que tu verras une différence.

Cela pour dire qu'on peut facilement se faire passer pour quelqu'un d'autre.

Les mineurs pour rentrer en boîte par exemple. Rien de très dangereux dans ce cas mais pénalement répréhensible.

La fausse monnaie peut elle, faire varier la situation économique d'un pays. Pas à grande échelle soyons clairs, mais suffisamment pour que les états définissent ces faits comme criminels (je ne rentre pas dans le détail, je ne suis pas le meilleur en économie).

Q Quels sont les premiers signes qui vous mettent sur la piste d'un faussaire? Comment la police parvient-elle à détecter les faux documents dans un monde où la qualité des reproductions graphiques ne cesse d'augmenter?

R Certains faux sont, soyons honnêtes, très grossiers.

Je prends toujours l'exemple des CNI. Lors d'un contrôle d'identité, l'agent va vérifier le nom, prénom et date de naissance de l'individu, le passer au fichier des personnes recherchées (FPR) avec l'identité de la CNI. Lors de chaque contrôle d'identité, je vérifie les principales sécurités de la CNI ou du passeport présentés. Ces sécurités sont pratiquement voire impossibles à reproduire. Sur les anciennes CNI, il existe un filigrane (variation d'épaisseur du papier) qui représente Marianne. La production est très compliquée voire impossible pour avoir une représentation très nette comme sur les véritables CNI. Il existe de très nombreuses sécurités sur les papiers

officiels et il est impossible de toutes les intégrer dans un faux. Beaucoup de collègues ne sont pas vraiment formés à reconnaître ces faux et il passe en moyenne dans les mains d'un policier de terrain une centaine de faux documents sans que celui-ci ne les détecte sur les centaines/milliers de documents qu'il reçoit.

Il est plus compliqué d'effectuer un faux permis, non pas que la production est compliquée mais la vérification au fichier national des permis de conduire peut mettre fin à l'interrogation (une falsification est possible).

Q Quels outils, techniques et autres utilisent-ils généralement?

R Si une vérification visuelle peut déceler un faux, il existe des outils spéciaux qui nous aident dans la détection.

Des loupes permettant de vérifier l'impression et les sécurité présentes sur les titres. Cependant très peu, voir aucun policier de terrain n'a de loupe en sa possession, faute de moyens...

Q Penses-tu que l'apparition de l'IA et des outils modernes (Photoshop, etc.) favorise la création de ces documents?

R Avec le développement de l'IA, il est possible que des reproductions partielles ou des falsifications soient faites mais les techniques d'impressions et le matériel de production ne sont pas possibles avec ces outils. Cependant, comme expliqué précédemment, il est possible que certains collègues se fassent piéger par ces productions.

Q Dans cette même lignée, avez-vous des techniques de détection qui ont elles aussi évolué? Utilisez-vous parfois les mêmes outils que les faussaires pour détecter les faux?

R Cette loupe dont je t'ai parlé est également utilisée par les faussaires afin de voir si la qualité de l'impression est viable. Ils utilisent également d'autres moyens dont je n'ai pas connaissance, mais dans le cadre de gros trafics, ils peuvent avoir des moyens illimités.

Q Ont-ils souvent une formation en graphisme ou dans des métiers artistiques (pouvant favoriser la manipulation d'images)?

R Je ne saurais pas répondre à cette question, je n'en ai jamais auditionné.

Q Quels sont les secteurs les plus touchés par la falsification aujourd'hui? (billets, documents d'identité, œuvres d'art, diplômes...)

R À ma connaissance, les faux les plus en circulation sont les documents d'identité. Comme évoqué, combien de jeunes utilisent une fausse carte d'identité afin de rentrer en boîte ou pour acheter alcool, cigarettes? Pour moi ces faits ne sont pas «graves» en soit mais ces faits sont délictuels. En ce qui concerne la fausse monnaie, je t'avouerai que je ne pourrai pas l'évoquer, je n'ai pas encore d'exemple mais il arrive qu'une personne fasse des courses, tende un billet de 20 euros et que celui ci est un faux, ce qui engendre une perte pour le consommateur. Le nombre de faux billets en circulation est énorme mais moins présent que les documents d'identité.

Q À partir de quel moment un faux peut-il être considéré comme ayant franchi l'illégalité?

R Un faux est considéré comme tel au moment de la fabrication. Le fait de fabriquer un faux est pénalement répréhensible. Si tu prends ta carte d'identité, ton passeport ou n'importe quoi et que tu modifies ne serait-ce qu'un jour de ta date de naissance, tu es dans l'illégalité.

C'est ce qu'on appelle une falsification.

Point que je n'ai pas encore évoqué: le fait de créer un faux de toutes pièces est une «fabrication».

Le fait de modifier ou d'altérer une information présente sur un document officiel est une «falsification»

Ces deux termes sont considérés comme des faux au même titre. La fabrication, la détention ou l'usage d'un faux est répréhensible. L'individu possédant ou utilisant le faux doit avoir connaissance de la fausseté de la pièce. (Facile à démontrer pour les documents d'identités mais plus compliqué pour la fausse monnaie).

**AVIS PERSONNEL
ET ANECDOTES**

Q Tu m'as dit avoir déjà eu affaire à des faussaires. Peux-tu peut-être raconter une de tes expériences ou une affaire qui t'as marquée?

R Je n'ai encore jamais eu affaire à des faussaires directement mais plutôt à leurs «clients». J'ai été affecté pendant deux ans à la police aux frontières dans le 54. Nos missions consistaient à effectuer des contrôles d'identités dans les bus, la rue, les gares ou encore en contrôle routier. Étant à moins de 30 km de la frontière, ces contrôles sont justifiés et légaux.

Durant cette période j'ai passé une formation où je suis devenu enquêteur en faux documents. A chaque contrôle je vérifiais si l'identité saisie correspondait, le document n'était pas faux et si la photo de la pièce d'identité correspondait bien à la personne que j'avais face à moi. Sur des centaines de contrôles total, il m'est arrivé de découvrir un dizaine de faux documents, fausse carte d'identité (pas toujours française mais on rentre dans des caractéristiques de lois européennes et mondiales trop longues et fastidieuses). Ces personnes étaient des étrangers en situation irrégulière sur le territoire français qui cherchaient à s'installer ou à rejoindre l'Angleterre pour la plupart. D'après leurs auditions, aucun d'entre eux n'avait fabriqué leur faux mais les avaient achetés à d'autre tiers pour plusieurs dizaines d'euros.

Q As-tu déjà été troublé par le réalisme d'un faux? Parfois même au point de trouver leur travail presque admirable ou saluable?

R Il m'est arrivé d'avoir un doute quant à la véracité d'un document, une impression un peu floue, une police d'écriture pas bonne. Mais n'ayant pas de loupe à ma disposition, je n'ai pas pu confirmer la fausseté de la pièce et je faisais appel à un collègue plus expérimenté qui confirmait que la pièce était fausse. Ce collègue m'expliquait qu'il travaillait depuis des années dans les faux documents et que sur des centaines découverts, seuls 2 ou 3 l'avaient vraiment bluffé. Ce collègue était connu dans toute la région comme un des meilleurs, si ce n'est LE meilleur en détection de faux.

Q Le «métier» de faussaire est proche de celui de graphiste. Penses-tu que certains se considèrent comme des artistes plutôt que comme des criminels?

R De ce que j'ai pu expérimenter, les faussaires cherchent surtout à faire commerce avec leurs productions. De mon point de vue, ils ne se considèrent pas comme artistes ni criminels, ils y voient une façon de se faire de l'argent

- «facilement» avec les nombreuses personnes étrangères habitants dans ces points de passage ou de regroupements.
- Q Cet été, j'ai été confronté à un contrôle d'immigration lors du passage entre la République tchèque et l'Allemagne : un contrôle d'identité où la police a analysé nos papiers. Ils n'ont pas mis moins de trente secondes pour examiner ma carte française dans les moindres détails, ce qui semble être une éternité sur l'instant. Une première personne l'a scruté visuellement, une seconde confirme, puis la carte est scannée au téléphone, est-ce que ça se passe toujours comme ça ? Quel était leur démarche ?
- R La République Tchèque est sans doute plus équipée que nous. Pour ne pas s'embêter à taper les noms, ils les scannent directement.

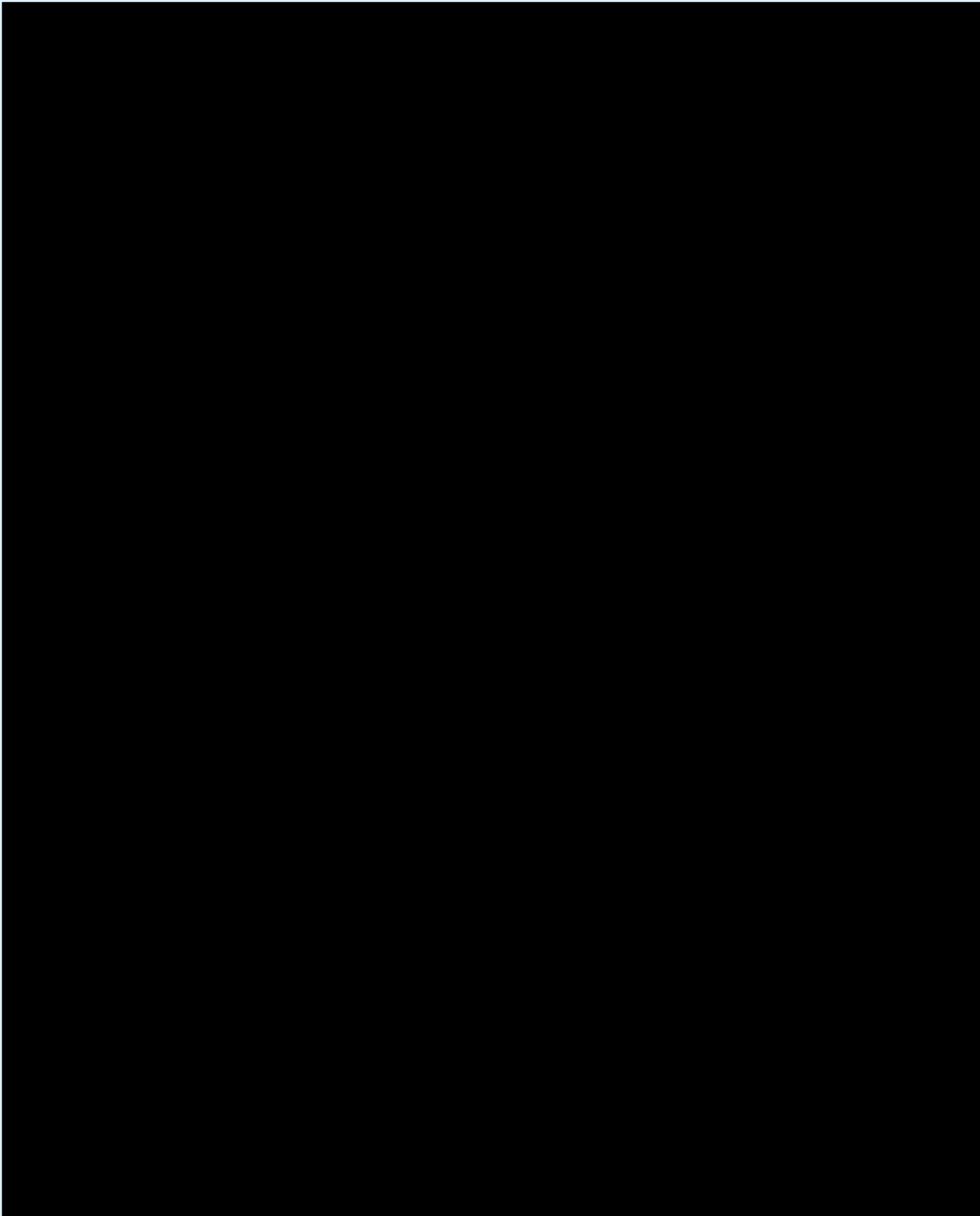
MERCI BEAUCOUP POUR TON TEMPS.

[REDACTED]

Fin de communication.

Le 22 mars 2025

via correspondance mail.



ler ma
riment
tilisé de
rforés
e fond
nelles
nb sur
photo
ement
ecture
parfois

é pour
rte qui
se et la
saires.
e.

pacité
rfin de
s dans
outils

ionnée
-poste,
e verte
a signe
ternet.
ement
tuits à
ont en

uls les
ement
n tarif
encre.
reliefs
tugais,

roduits

« fa
hab
Q Cet
lor
un
Ile
car
êtr
scr
est
com
R La
Pou
dir

(Fig. 31)



(Fig. 30)



Produits

« fa
hab
Q Cet
lor
un
Ile
car
êtr
scr
est
com
R La
Pou
dir

EVID.1

FAUX TIMBRE FRANÇAIS
RÉALISÉ À PARTIR DES CAPACITÉS GRAPHIQUES

40. Chicheportiche, Olivier.
«Les faux timbres représentent
8% des saisies de produits
contrefaits en France». BFM TV,
le 17 mars 2021. URL: <https://url.me/sHqYSz>

Suite à la précédente interview³⁹, j'ai été tentée de regarder ma carte d'identité à mon tour. Je me suis demandé si elle était vraiment si difficile à reproduire. Papier d'environ 120 g, coins arrondis perforés à 4 mm, impression au plomb et à l'encre liquide : une couche de fond bleu-vert, puis le lettrage bleu, et enfin les informations personnelles en monospace noir. On distingue les marques de pression du plomb sur le papier – marques qu'on pourrait simuler via Photoshop. La photo d'identité, en noir et blanc, est volontairement contrastée et légèrement pixelisée, débordant à peine de son encart. La signature de la préfecture apparaît pixelisée. Le tout est scellé par une lamination plastique – parfois dorée ou holographique – et gaufré d'un « RF ».

(Fig. 30) Carte d'identité française. Design utilisé de 1995 à 2021.

Honnêtement, en tant que designer graphique ayant travaillé pour le cinéma, cela ne me paraît pas insurmontable de produire une carte qui fasse illusion. C'est à ce moment-là que je mesure combien l'analyse et la reproduction dans nos métiers se rapprochent de celles des faussaires. Cependant, entre illusion et perfection il peut y avoir une frontière.

Tous les graphistes ne sont-ils pas des faussaires ?

Après tout, si des ados, n'ayant à priori aucune capacité professionnelle dans le domaine peuvent modifier leurs carte afin de rentrer en boîte, qu'en ait-il des personnes réellement qualifiées dans le domaine ? Modifier un document est tellement facile avec les outils numériques disponibles aujourd'hui.



S'il y a bien une chose pour laquelle je me suis toujours questionnée quant à la facilité de reproduction et de falsification est le timbre-poste, du moins le timbre français. Une simple impression de la marianne verte ou rouge sur du papier machine 80g en jet d'encre, sans QR code ou signe distinctif, seulement un visuel trouvable en 1200 × 930 px sur Internet. Et si en 2025, un timbre coûte presque 1€40, cela devient extrêmement coûteux d'en acheter alors qu'ils pourraient être quasiment gratuits à imprimer soi-même. Mais est-ce que les machines de la poste sont en mesure de reconnaître un vrai timbre d'un faux ?

Dans ma collection de cartes postales du monde entier, seuls les timbres français de la Marianne possèdent un marquage uniquement visible à lampe UV, un trait pour un tarif lent, deux traits pour un tarif rapide, mais sont également les seuls à être imprimés en jet d'encre. Contre des alternatives sous forme de QR code, des textures en reliefs brillant ou même une simple impression laser pour des timbres portugais, croates ou australiens.

(Fig. 31) Timbres-postes français sous lumière UV. Design de 1967.

Les faux timbres représentaient en 2021 8% des saisies de produits contrefaits en France.⁴⁰

« fa
hab
Q Cet
lor
un
Ile
car
êtr
scr
est
com
R La
Pou
dir



Suite à la précédente interview³⁹, j'ai été tentée de regarder ma carte d'identité à mon tour. Je me suis demandé si elle était vraiment si difficile à reproduire. Papier d'environ 120 g, coins arrondis perforés à 4 mm, impression au plomb et à l'encre liquide : une couche de fond bleu-vert, puis le lettrage bleu, et enfin les informations personnelles en monospace noir. On distingue les marques de pression du plomb sur le papier – marques qu'on pourrait simuler via Photoshop. La photo d'identité, en noir et blanc, est volontairement contrastée et légèrement pixelisée, débordant à peine de son encart. La signature de la préfecture apparaît pixelisée. Le tout est scellé par une lamination plastique – parfois dorée ou holographique – et gaufré d'un « RF ».

(Fig. 30) Carte d'identité française. Design utilisé de 1995 à 2021.

Honnêtement, en tant que designer graphique ayant travaillé pour le cinéma, cela ne me paraît pas insurmontable de produire une carte qui fasse illusion. C'est à ce moment-là que je mesure combien l'analyse et la reproduction dans nos métiers se rapprochent de celles des faussaires. Cependant, entre illusion et perfection il peut y avoir une frontière.

3.3. LE DESIGNER GRAPHIQUE COMME FAUSSAIRE : L'ACCESSIBILITE A LA REPRODUCTION, FALSIFICATION ET LA FABRICATION

Tous les graphistes ne sont-ils pas des faussaires ?

Après tout, si des ados, n'ayant à priori aucune capacité professionnelle dans le domaine peuvent modifier leurs carte afin de rentrer en boîte, qu'en ait-il des personnes réellement qualifiées dans le domaine ? Modifier un document est tellement facile grâce aux outils numériques disponibles aujourd'hui.

S'il y a bien une chose pour laquelle je me suis toujours questionnée quant à la facilité de reproduction et de falsification est le timbre-poste, du moins le timbre français. Une simple impression de la marianne verte ou rouge sur du papier machine 80g en jet d'encre, sans QR code ou signe distinctif, seulement un visuel trouvable en 1200 × 930 px sur Internet. Et si en 2025, un timbre coûte presque 1€40, cela devient extrêmement coûteux d'en acheter alors qu'ils pourraient être quasiment gratuits à imprimer soi-même. Mais est-ce que les machines de la poste sont en mesure de reconnaître un vrai timbre d'un faux ?

Dans ma collection de cartes postales du monde entier, seuls les timbres français de la Marianne possèdent un marquage uniquement visible à lampe UV, un trait pour un tarif lent, deux traits pour un tarif rapide, mais sont également les seuls à être imprimés en jet d'encre. Contre des alternatives sous forme de QR code, des textures en reliefs brillant ou même une simple impression laser pour des timbres portugais, croates ou australiens.

(Fig. 31) Timbres-postes français sous lumière UV. Design de 1967.

Les faux timbres représentaient en 2021 8% des saisies de produits contrefaits en France.⁴⁰

40. Chicheportiche, Olivier.
« Les faux timbres représentent
8% des saisies de produits
contrefaits en France », BFM TV,
le 17 mars 2021. URL: <https://url.me/shqYSz>

Cette proportion s'explique par la relative facilité avec laquelle ils peuvent être imprimés, ainsi que par les risques plus minimes que celle de la fabrication de fausse monnaie ou d'autres documents officiels. Les sanctions encourues étant également moins sévères, la France envisage désormais de mettre fin à la production des timbres rouges.⁴¹

Aujourd'hui, il existe de multiples façons d'envoyer du courrier sans payer d'affranchissement : utilisant des étiquettes de fruits,⁴² inscrivant la mention « STS » (Soldier to Soldier)⁴³ ou parfois sans timbre. Ces pratiques prouvent que La Poste est clémente lorsqu'il s'agit d'envoyer des courriers à petite échelle. D'après plusieurs suppositions et témoignages d'anciens employés de La Poste, des milliers de lettres sont détectées par des machines de tri et lors d'un problème, une analyse humaine est nécessaire. Selon divers témoignages d'anciens employés, des milliers de lettres sont interceptées par les machines de tri chaque jour. Lorsqu'un problème est détecté, une intervention humaine peut être recouru. Mais exiger du destinataire qu'il rembourse un timbre coûterait souvent plus d'efforts que la perte d'1,40€ pour une entreprise de cette taille. D'autant plus que ses revenus proviennent surtout des envois de colis, des courriers d'entreprise et des lettres recommandées. En tant que service public, La Poste bénéficie par ailleurs de subventions de l'État. Il paraît donc logique qu'elle n'investisse pas davantage pour sécuriser les carnets de timbres, comparativement à d'autres services plus stratégiques pour les particuliers comme pour les entreprises.⁴⁴

En questionnant tous les graphistes autour de moi, j'ai été surprise de savoir le nombre de personnes ayant déjà eu recours à leurs compétences sur les logiciels pour modifier la réalité. Des personnes m'ayant déjà avoué avoir trafiqué de fausses fiches de paye afin de louer un appartement. Une autre ayant posé une signature de quelqu'un sur un autre document, modifier une date, ou d'autres ayant même utilisé des générateurs en ligne de fausse carte pour s'inscrire à des jeux d'argent, ou encore de faux certificats médicaux.

Cette proximité entre le savoir-faire graphique et la falsification révèle une tension morale et professionnelle rarement assumée : créer du plausible pour la fiction revient à manier les mêmes outils que ceux qui servent, ailleurs, à tromper.

Le cinéma joue précisément de cette ambiguïté : dans les films de faussaires, la reproduction devient un acte à la fois artistique et transgressif, un miroir des zones grises entre imitation et mensonge. Pour le graphiste de cinéma, cette dualité se transforme en dilemme permanent : concevoir des objets assez crédibles pour donner corps à la narration, sans jamais franchir la limite du réel ni rendre le faux dangereux hors de l'écran.

41. Chicheportiche, Olivier. « Les faux timbres représentent 8% des saisies de produits contrefaits en France ». BFM TV, le 17 mars 2021. URL: <https://url.me/shqYSz>

42. @bil_le_creusois. « Le timbre « étiquette de banane » est donc bel et bien l'avenir de la correspondance postale. » X, 10 mars 2022. URL: https://x.com/bil_le_creusois/status/1501926215883665412

43. Jean, Marsha. « Try this hack to send postcards for free! ». Consulté le 27/08/2025. URL: <https://www.marshajeon.com/travel-blog/try-this-trick-to-send-postcards-for-free>

44. @Zedary. « Comment la poste reconnaît-elle ses timbres des vils usurpateurs? ». Reddit, 2023. URL: <https://www.reddit.com/r/france/>

En brouillant ainsi les frontières entre authenticité et illusion, le cinéma met en scène la puissance du graphisme : celle de créer un monde parallèle qui, tout en se sachant fabriqué, parvient à nous faire croire.

IL/ CREEZ DU FAUX POUR DU FAUX INSPIRE DE VRAIS FAUX INSPIRES DU VRAI

u mes premiers films de faussaires et naine, cette minutie et la façon dont le ographie arrivaient à rendre fascinant e.

rement fascinée lorsque je voyais des d'un graphiste – reproduire de vrais une scène. Cela m'a particulièrement isionnage de Catch Me If You Can. e crée un vrai faux document mené à saire. Le faux dans du faux se faisant a réalité un faux.

nt ce qui m'a mené à écrire un mémoire nte et mainte questions concernant nt les graphistes peuvent-ils atteindre e que c'est vraiment légal de réaliser t réalité? Cette dimension presque : le travail des véritables faussaires? escrocs à réaliser de faux papiers? permettre aux faux documents de ne dans l'ambiguïté d'être pris pour un -elle romancée? Mais surtout, quelles rphistes dans ces fabrications de faux aintes et la frontière pour rester dans

élèbre escroc américain qui, dans les entités, notamment celles de pilote de alsifiant plus de 17 000 chèques pour llions de dollars dans plus de 26 pays, connu pour ses talents de faussaire et

d'imitateur. Après son arrestation, il a collaboré avec le FBI pour lutter contre la fraude, mettant son expertise au service de la justice.

Son histoire a été popularisée par le film Catch Me If You Can (2002), réalisé par Steven Spielberg dont le faussaire est incarné par Leonardo DiCaprio.⁴⁵

45. ACFE. «Catch Me If You Can: Frank Abagnale Jr. and the Resurgence of Check Fraud». Consulté le 15/05/2025. URL: <https://www.acfe.com/acfe-insights-blog/blog-detail?s=resurgence-of-check-fraud-frank-abagnale-jr>

Il est vrai que lorsque j'ai vu mes premiers films de faussaires et d'escrocs, j'ai été captivé par ce domaine, cette minutie et la façon dont le réalisateur et le directeur de la photographie arrivaient à rendre fascinant un domaine qui n'est pas censé l'être.

J'avoue avoir été particulièrement fascinée lorsque je voyais des acteurs – ou peut-être les mains d'un graphiste – reproduire de vrais faux documents en direct pendant une scène. Cela m'a particulièrement marquée lors de mon premier visionnage de Catch Me If You Can. C'est assez cocasse qu'un graphiste crée un vrai faux document mené à être introduit dans un film de faussaire. Le faux dans du faux se faisant passer pour du vrai mais qui est en réalité un faux.

Cependant – et c'est sûrement ce qui m'a mené à écrire un mémoire à ce sujet – je me suis posée mainte et mainte questions concernant l'éthique de cette pratique. Comment les graphistes peuvent-ils atteindre un tel niveau de mimétisme ? Est-ce que c'est vraiment légal de réaliser un document aussi proche de la réalité ? Cette dimension presque documentaire ne faciliterait-il pas le travail des véritables faussaires ? Cela ne motiverait-il pas les réels escrocs à réaliser de faux papiers ? Il y a t-il des réglementations pour permettre aux faux documents de ne pas circuler en dehors du plateau dans l'ambiguïté d'être pris pour un vrai ? La falsification au cinéma est-elle romancée ? Mais surtout, quelles ont été les limites imposées aux graphistes dans ces fabrications de faux documents ? Quelles sont leurs contraintes et la frontière pour rester dans la légalité ?

4.1 THE CHECKS DON'T LIE AS YOU DO

Frank Abagnale Jr. est un célèbre escroc américain qui, dans les années 1960, a usurpé plusieurs identités, notamment celles de pilote de ligne, médecin et avocat, tout en falsifiant plus de 17 000 chèques pour un montant estimé à plus de 2,5 millions de dollars dans plus de 26 pays, avant l'âge de 21 ans. Il est surtout connu pour ses talents de faussaire et d'imitateur. Après son arrestation, il a collaboré avec le FBI pour lutter contre la fraude, mettant son expertise au service de la justice.

Son histoire a été popularisée par le film Catch Me If You Can (2002), réalisé par Steven Spielberg dont le faussaire est incarné par Leonardo DiCaprio.⁴⁵

45. ACFE. « Catch Me If You Can: Frank Abagnale Jr. and the Resurgence of Check Fraud ». Consulté le 15/05/2025.
URL: <https://www.acfe.com/acfe-insights-blog/blog-detail?s=resurgence-of-check-fraud-frank-abagnale-jr>

Bien qu'on pourrait se poser la question de la romantisation de cette profession au cinéma, Frank Abagnale Jr. affirme dans la préface du livre écrit par le scénariste du film, que « 90% du film est exact. [...] Le film capture vraiment l'essence même de l'histoire. »⁴⁶

Mais qu'en est-il réellement des objets fabriqués par ces « faussaires acteurs » ?

46. Nathanson, Jeff. *Catch Me If You Can: The Film and the Filmmakers*. New York: Newmarket Press, 2003. p.8. fraud-frank-abagnale-jr

D'abord, comme évoqué précédemment, et comme dans tout travail graphique ou de retranscription, le graphiste exerce un travail de recherche et de documentation. Si il veut créer un document proche de la réalité, il faut qu'il se rapproche de personnes qui exercent ce domaine dans la vraie vie, des personnes travaillant dans le domaine administratif, dans la police, la médecine... tous les domaines auxquels on peut difficilement avoir accès dans la vie de tous les jours. Il faut connaître et surtout comprendre les codes pour recréer un objet graphique, quel qu'il soit. Pour concevoir et fabriquer un accessoire, il faut l'avoir compris. Il faut avoir étudié non seulement le principe du document mais aussi son contenu. C'est la découverte d'un domaine inconnu.

Réaliser des faux documents c'est avant tout un travail de reproduction mais aussi d'illusion. Le but est d'être le plus possible à l'identique, en passant par la moindre aspérité ou spécificité technique de sécurité, de dorure, d'épaisseur du papier, le filigranage, le mode de reliure, les tampons... Un faux document est bon lorsqu'il est une copie conforme d'un vrai.

Frederic Cambon, graphiste français pour Anna, John Wick, Le Bureau des Légendes, ou encore Le Deuxième Acte, affirme que tout nécessite une précision chirurgicale.⁴⁷ Une connaissance typographique, une connaissance approfondie des matériaux (papiers, métaux, résine, PVC, etc.). Mais tout le monde ne travaille évidemment pas comme ça. Il met un point d'honneur à ce que, lorsqu'il confronte ses documents à des originaux, ou à des professionnels du domaine, il n'y ait pas le moindre écart, la moindre approximation. Le meilleur faux, c'est le vrai.

47. Maza, Agathe. « Rien n'est réel, tout est vraisemblable ». Mémoire de master, ESAD de Valenciennes, 2021. p.14-15.

« Pour les documents officiels, tout dépend du degré de sécurité de la chose. Pour des documents d'identité, parce que, même s'ils marchent à l'écran, à l'œil formé et au touché, il y a toujours l'évidence d'un faux (les hologrammes de sécurité sont, par exemple, le plus souvent simulés). Et dans la mesure où ces documents n'ont pas à circuler en dehors du plateau, il n'y a pas d'autorisation à demander. Il y a en revanche la nécessité d'obtenir des autorisations des organismes concernés (la Préfecture de Police doit par exemple accorder l'usage de son sceau, de ses logos avant de pouvoir se lancer dans leur utilisation pour le film). »⁴⁸ affirme une nouvelle fois Frédéric Cambon.

48. *ibid.* 2

J'avoue, à titre personnel, avoir été presque déçue la première fois que j'ai manipulé un faux passeport – pour une utilisation au cinéma.

eu plus
ins où
ent de
erture.
et trop
étaient

que les
inéma,
oivent
chines
es des
e je ne
oir des
lettres
pièces

de vue
ssaire

à force
tre les
pour le
llusion

aussi
nalyse
scènes
abyrne
scène

de 100
oillées,

omaine
rtique,
e part,
util de
ssaire.
ulation
er son

Bien qu'on puisse reprocher à cette profession au cinéma d'être du livre écrit par le scénariste. Le film capture vraiment la vie.

Mais qu'en est-il des « faussaires acteurs » ?

D'abord, comment faire un travail graphique ou de recherche et de documentation de la réalité, il faut connaître le domaine dans la vraie vie : administratif, dans la vie, peut difficilement avoir une idée et surtout comprendre ce qu'il soit. Pour concevoir un film, il faut avoir étudié non seulement le contenu. C'est la décoration.

Réaliser des reproductions mais avec une l'identique, en passant par la sécurité, de dorure, de reliure, les tampons... tout conforme d'un vrai.

Frederic Carr, Le Bureau des Légendes, nécessite une précision, une connaissance approfondie (PVC, etc.). Mais tout le monde ne peut pas le faire. Il met un point d'honneur à reproduire les originaux, ou à des points d'écarts, la moindre approximation.

« Pour les documents, c'est la chose. Pour des documents à l'écran, à l'œil formé (les hologrammes de sécurité). Et dans la mesure où, sur le plateau, il n'y a pas de la nécessité d'obtenir les logos avant de filmer (la Préfecture de Police de ses logos avant de filmer). »⁴⁸ affirme une r

J'avoue, à titre personnel, que j'ai manipulé

(Fig. 32)



De loin, le résultat est bluffant, mais il suffit de s'approcher un peu plus pour comprendre que les pages imprimées sont seulement des scans où tampons, écriture, images forment une unité. Le papier est différent de celui des vrais documents, et il n'y a pas de gaufrage sur la couverture. Le cuir est beaucoup plus souple et épais, et les pages sont floues et trop zoomées, parfois vierges. En comparaison, certains faux billets étaient plus réalistes.

Il sera toujours facile de voir dès le premier coup d'œil, que les faux documents d'identités ou fausse monnaie, prévues pour le cinéma, sont des faux. Contrairement aux véritables faussaires, qui eux, doivent donner l'impression d'un vrai, si bien qu'il faut utiliser des machines ou les yeux d'experts pour détecter les petites erreurs. « Les images des documents dans les films ne sont pas "explicites" et c'est vrai que je ne m'y suis jamais attardé mais il est vrai que sur certains on peut voir des cartes d'identité avec une mauvaise impression ou des chiffres et lettres de la mauvaise taille dans le document. Beaucoup de sécurité des pièces d'identité sont visibles à l'œil nu. »⁴⁹ confirme Charle Forme.

49. Forme, Charles. Interview personnelle. 22 mars 2025.

C'est pourquoi, d'après mon opinion, si on écarte le point de vue éthique et légal, nous pourrions saluer le travail technique du faussaire par son réalisme.

En revoyant ce film, j'ai été frappé par l'idée qu'un faussaire, à force de produire des chèques falsifiés, acquière la capacité de reconnaître les contrefaçons. Cela s'applique également pour le métier de graphiste pour le cinéma. À force d'analyse et de fabrication, ils savent comment faire illusion et trouver des techniques pour fabriquer de faux documents.

Le site web Catch the Truth If You Can dit vouloir eux aussi distinguer le vrai du faux. En complément de leur travail et de l'analyse que j'ai pu établir du film, je souhaiterais revenir sur les différentes scènes évoquant en détail la fabrique de faux documents et cette mise en abyme du graphiste ayant fabriqué lui-même de faux documents pour une scène où le protagoniste fabrique lui-même de faux documents.

Le property master, Steve Melton, nous apprend que plus de 100 documents : chèques, badges d'identité, diplômes, lettres estampillées, brochures, etc. ont été créés par Martin T. Charles pour le film.^{50 51}

50. Nathanson, Jeff. *Catch Me If You Can: The Film and the Filmmakers*. New York: Newmarket Press, 2003. p.103.

51. IMDb. « Catch Me If You Can ». Consulté le 21/11/2024. URL: <https://www.imdb.com/fr/title/tt0264464/>

Ce film à tout pour être apprécié par les graphistes du domaine cinématographique. D'une part, grâce à son générique emblématique, conçu par le duo français Olivier Kuntzel et Florence Deygas ; d'autre part, par cette réflexion implicite sur la création graphique en tant qu'outil de tromperie, inscrivant le graphiste dans un jeu de miroir avec le faussaire.

Le film s'articule entièrement autour des thèmes de la manipulation et de l'illusion. Le protagoniste utilise son charme pour influencer son

interlocuteur et appuie ses propos avec des documents afin de renforcer la crédibilité de ses histoires, tout comme ce que le graphiste fait pour la fiction. Dès les premières minutes, l'intrigue s'inscrit dans une dynamique de mensonge et de mise en scène : une émission télévisée inspirée de To Tell the Truth, où trois hommes prétendent être Frank Abagnale ; les adultères de la mère ; ou encore le père qui se présente comme plus aisé qu'il ne l'est réellement afin d'obtenir un prêt.

Le premier document monétaire visible à l'écran apparaît dans la troisième scène : un chéquier. Il s'agit du seul document authentique que l'on verra au nom de Frank William Abagnale Jr. mais reste quand même une fabrication, un objet factice conçu pour le tournage. Une représentation presque symbolique car les chèques utilisés pour maintenir le mode de vie d'Abagnale seront également les preuves qui mèneront à sa capture.

La question de la contrefaçon est introduite de manière subtile lors de la séquence dans la nouvelle école de Frank. Assis à l'administration, il observe une élève qui apporte à la vie scolaire un mot censé justifier son absence pour raison médicale. Frank lui fait remarquer qu'aucun pli n'apparaît sur la feuille, signe évident de sa falsification :

« Il n'y a pas de pli dans le papier. Quand ta mère te donne un mot pour manquer les cours, la première chose que tu fais, c'est le plier et le mettre dans ta poche. Si c'en ai un vrai, où est le pli ? »

L'étudiante comprend son erreur et plie aussitôt le papier

Cette scène illustre un enseignement central du film : il ne s'agit pas seulement de fabriquer de faux documents, mais d'apprendre à observer, à analyser et à comprendre ce qui constitue l'authenticité d'un objet ou d'une situation. On retrouve ici un parallèle évident avec le travail du graphiste, dont la pratique repose sur une attention fine aux détails visuels et contextuels.

Frank Abagnale fut l'un des premiers fraudeurs à exploiter le système de routing des chèques, la ligne codée imprimée en bas. Cette pratique, désormais désignée sous le terme de float, repose sur un principe simple résumé par Abagnale lui-même dans son ouvrage The Art of the Steal : « Forgers live on the theory that stall creates float and float equals profit. »⁵² Autrement dit, le faussaire tire profit du délai.

Dans le film, l'agent du F.B.I. Carl Hanratty explique ce procédé avec précision : il s'agit d'ouvrir des comptes dans plusieurs établissements bancaires, puis de modifier les numéros d'acheminement (MICR ink routing numbers) figurant au bas des chèques. Ces chiffres indiquent, à l'instar d'un code postal, l'emplacement de la banque émettrice, les deux premiers identifiant la Réserve fédérale de rattachement. Ainsi, en modifiant ces données, Abagnale réussissait à détourner le parcours d'un chèque. Son compte est immédiatement crédité, dans l'attente du transfert effectif de fonds par la banque du tireur.

52. « Les faussaires vivent selon la théorie que retarder (l'encaissement) crée du flottement, et que le flottement équivaut à du profit. »
Abagnale, Frank W. *The Art of the Steal*. London: Crown, 2002, p.41-43.

(Fig. 33)

EVIDENCE

BT-4-A7B
UNSUB, AKA FRANK TAYLOR
MIAMI SPRINGS COMMUNITY BRK
1600 HAVANA
MIAMI, FLA
11-10-64 10:00 AM
17SP - CHECK FRAUD
SA. RANDALL CLARK

FRANK TAYLOR
363 MAYPORT WAY
AMI, FLORIDA 33099

No. 137
October 23, 1964 253146
1964

YTD THE
ORDER OF Cash
Six hundred and ten 00/100
DOLLARS

BROWARD COUNTY BRANCH
MIAMI SPRINGS COMMUNITY BRNH
1600 HAVANA
MIAMI, FLORIDA 33133

NON-SUFFICIENT FUNDS

Frank Taylor

1254-3141:225-011 877-00000061000

ation)
èques,
ptique
tefois,
apide.
ations
ompte
imées,
tiques.
yée de
MICR:

: MICR
en bas

conçue
cteurs
tiques
ent les

r scène
falsifie
l'aide
a stylo
uite le
nce à
n d'un

Optical
e cette
rouler
OCR-A
formes
papier
taines
cteurs

nisée,
fiction
of the

interlo
la créc
fiction
de mer
the Tru
de la n
réeller

(Fig. 34)

troisiè
verra c
fabrica
presqu
vie d'A

de la s
il obse
son ab
n'appa

pour n
mettre

NAME
ABAGNALE, FRANK JR.

seulen
à anal
d'une
graphi
et cont

le syst
Cette p
princip
of the
equals

avec p
bancai
numbe
d'un co
Speilber
identif
Recognit
donné
number et
Son co
de fon

Historiquement, la MICR (Magnetic Ink Character Recognition) était une technologie incontournable dans le traitement des chèques, avant d'être progressivement remplacée par la reconnaissance optique de caractères (OCR) que nous évoquerons plus tard. Elle est toutefois, encore utilisée car elle demeure particulièrement efficace et rapide. Dans le cadre de la production des chèques, certaines informations essentielles – telles que l'identification de la banque, le numéro de compte du client ou encore le numéro de série du chèque – étaient préimprimées, tandis que la codeline pouvait être complétée grâce aux encres magnétiques.

Le film illustre ce procédé lors d'une scène où une employée de banque explique à Frank Abagnale le fonctionnement de la machine MICR :

« Ensuite, nous faisons passer les chèques dans la machine MICR qui utilise une encre spéciale pour encoder les numéros de compte en bas du chèque. »

– « Où sont ces numéros ? »

– « On les appelle numéros d'acheminement. »

La MICR utilise la police de caractères E13B. Celle-ci a été conçue de manière à être lisible aussi bien par l'œil humain que par les lecteurs magnétiques. L'encre employée contenait des particules ferromagnétiques permettant aux machines de l'époque d'interpréter automatiquement les chiffres et certains signes, créant presque un nouveau langage.

La première véritable contrefaçon de Frank apparaît dans la scène 6, peu après avoir été expulsé d'un hôtel par manque d'argent. Il falsifie alors un faux chèque. D'abord, il modifie sa date de naissance : à l'aide de ciseaux, il gratte le chiffre « 4 » et le remplace par un « 3 » au stylo bic noir. Il passe ainsi fictivement de 16 à 26 ans. Il découpe ensuite le nom « Taylor » dans un autre document et le colle, à l'aide d'une pince à épiler, sur son propre nom. Ce geste marque la première falsification d'un document officiel dans le film : un chèque. ^(Fig. 34)

Ici, les chèques présentent une typographie de type OCR-A (Optical Character Recognition). Or, il s'agit d'un anachronisme, puisque cette police ne fut créée qu'en 1968, alors que la scène est censée se dérouler en 1964. Conçue pour être facilement lisible par les machines, l'OCR-A permettait aux systèmes de reconnaissance optique d'attribuer des formes imprimées à des caractères, et donc de convertir des documents papier en données numériques. Sa seconde version, l'OCR-B, accentua certaines différences visuelles afin d'améliorer la reconnaissance par les lecteurs automatiques.

Cette typographie, associée à l'idée de lecture mécanisée, est encore aujourd'hui utilisée notamment dans les films de science-fiction où elle suggère un univers technologique (comme dans *Three Days of the Condor* de Sydney Pollack).⁵³

53. Catch The Truth If You Can.
« From Stationery to Signage
| Catch the Truth If You Can ».
Consulté le 10/09/2025. URL :
<https://spielberg-ocr.com/stationery.html>

Dans la scène 7, Frank fabrique ses premiers chèques de paie à l'aide d'une machine à écrire. L'un des avantages de ce type de document, du point de vue du faussaire, est le fait qu'ils ne comportent pas de codeline ni de numéro de routage, ce qui les rend plus faciles à falsifier. Pas de nom d'entreprise, ni de banque, seul un cadre décoratif et des champs à remplir.

Il décolle ensuite l'autocollant d'une maquette d'avion Boeing à l'effigie de la Pan Am, puis le colle sur le document afin d'imiter une signature et un logo officiels: «J'ai repéré un magasin de loisirs proposant des maquettes des avions de Pan Am et j'ai acheté plusieurs kits en petite taille. [...] J'ai pris un des chèques blancs de guichet et, en haut, j'ai collé un décalcomanie "PAN AMERICAN WORLD AIRWAYS" provenant de l'un des kits. [...] Dans le coin supérieur gauche du chèque j'ai apposé le logo Pan Am [...]» affirme le véritable Frank Abagnale.⁵⁴

Il utilisera cette même technique pour fabriquer une fausse carte d'identité – bien que cette étape ne soit pas représentée dans le film. Aucune carte d'identité falsifiée n'y apparaîtra.

54. Nathanson, Jeff. *Catch Me If You Can: The Film and the Filmmakers*. New York: Newmarket Press, 2003. p.92.

En effet, pour cela, comme tout bon designer, Frank a dû se renseigner sur le sujet. En quête de réalisme, il se documente, observe, questionne. Il rencontre un véritable pilote qui lui montre deux pièces essentielles: un badge de personnel de la compagnie et une licence délivrée par la FAA. Le premier badge, alors fabriqué exclusivement par Polaroid pour les entreprises, ne pouvait être obtenu que par un véritable employé de la compagnie aérienne, ce qui rendait sa falsification particulièrement complexe.

C'est assez amusant de voir que toutes ces techniques de «débrouilles» servent lors de création de faux documents pour un film. Ce qui pouvait fonctionner autrefois comme une véritable fraude devient, au cinéma, une illusion au service de la narration. On constate ainsi que la crédibilité de l'illusion dépend aussi de son époque: ce qui paraissait convaincant dans les années 1960 ne le serait plus nécessairement aujourd'hui.

La scène 8 du film attire l'attention par un gros plan sur une pile de billets, tellement proche que nous pouvons voir toutes les aspérités du papier, les lignes d'impression ainsi que les détails des portraits présidentiels. Comme nous le verrons plus tard dans ce mémoire, il s'agit de véritable billet et non pas de reproduction, tant sur le plan de la diégèse que du travail des accessoiristes du film.

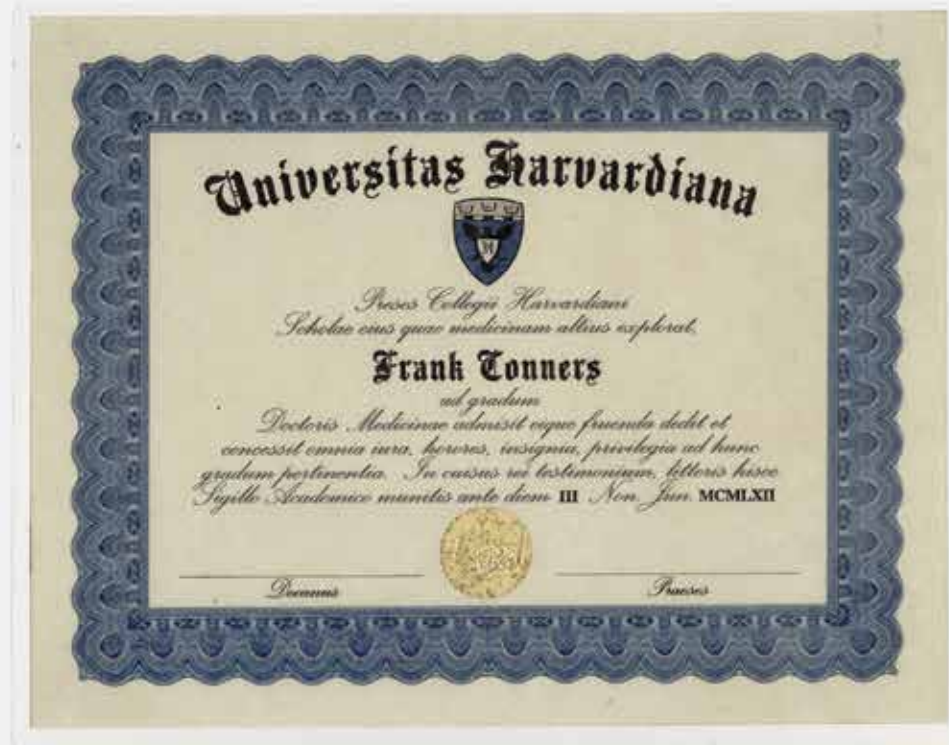
La scène 10 marque la première rencontre physique entre Carl et Frank, dans une chambre d'hôtel où ce dernier se fait passer pour un agent du F.B.I. Bien que purement fictive du point de vue narratif, elle n'en demeure pas moins riche d'un point de vue graphique. Le spectateur y découvre un véritable atelier de faussaire – ou bien l'atelier du graphiste –

(Fig. 35)

	200 PARK AVENUE NEW YORK, NEW YORK	DATE, September 9th 19 64
	PAY TO THE ORDER OF FRANK TAYLOR \$ 1,028.07	
One Thousand Twenty Eight And 07/100		DOLLARS
TO	Frank Taylor	
	Employee #15415	

Printed in U.S.A. 10-10-64

(Fig. 36)



l'aide c
du poin
ni de n
d'entre

l'effigi
de Steven
signat
à écrire
des mc
taille. |
un déc
des kit
Pan An

d'iden
Aucun

rensei
questi
essent
par la
pour le
de la c
compl

« débr
Ce qui
au cin
la créc
conva
aujour

de bill
du pag
présid
de véri
que du

et Fran
agent c
demeu
découv

(Fig. Annexe 1)



SIGNATURE

3.00

(Fig. Annexe 2)

TATE

E

TOR

IFICATION NUMBER

85723

3/13/38

DATE OF BIRTH

TAYLOR

M

SEA

FRANK JR.

LEE

EXPIRES

12/31/6

ADDRESS

44 HOLLISIE

EASTCHESTER, N

#4

composé d'outils et de matériaux caractéristiques de l'époque : différentes encres, ramettes de papier, plumes et pinceaux, vernis, acétone, alcool, ruban adhésif, enveloppes de paie, ainsi qu'une pile de chèques vierges.

La séquence introduit également la machine à écrire IBM Selectric, évoquée par Frank et visible plus tard dans la scène 14. Cette machine représente une innovation majeure : il s'agit de la première machine à écrire électrique à utiliser une boule typographique rotative interchangeable, permettant de « changer le type d'impression en cinq sec- » comme dit dans le film. Dans son autobiographie, Abagnale souligne l'importance de cet outil : « J'ai ensuite loué une machine à écrire électrique IBM avec plusieurs sphères de caractères différentes [...]. J'ai fait un dernier arrêt dans un magasin d'arts et acheté une quantité de chiffres et de lettres magnétiques autocollantes. »⁵⁵

55. «I then rented an IBM electric typewriter with several different typeface spheres [...]. I made a final stop at an art store and purchased a quantity of press-on magnetic-tape numerals and letters.
Nathanson, Jeff. *Catch Me If You Can: The Film and the Filmmakers*. New York: Newmarket Press, 2003. p.92.

Le Selectric offrait de nombreux avantages aux faussaires. Cette technologie permettait une frappe uniforme, soignée et régulière. De plus, la version Selectric II intégrait un ruban correcteur, réduisant les fautes de frappe, perçu comme l'ancêtre de l'imprimante. Elle constituait la seule manière de reproduire des polices spécialisées, telles que l'OCR, sans posséder une véritable presse d'imprimerie.

En ce sens, ceci souligne à la fois l'ingéniosité technique d'Abagnale et la place centrale qu'occupent les outils graphiques dans la crédibilité de la falsification.⁵⁶

56. *Catch The Truth If You Can*.
«Frank Abagnale, Medical Doctor | Catch the Truth If You Can».
Consulté le 20/09/2025. URL:
<https://spielberg-ocr.com/doctor.html>

Frank décide ensuite de se réinventer en médecin. Pour cela, il fabrique un diplôme de la Harvard Medical School. Cette scène, digne d'un D.I.Y., utilise des pratiques de scrapbooking. On y voit Frank découper le logo d'un diplôme authentique, le coller avec de la colle liquide, puis transférer son nouveau nom, en caractères gothiques imprimés sur une feuille transparente. L'ensemble est intégré entre quelques lignes manuscrites, puis complété par un sceau doré embossé grâce à une presse représentant l'emblème des États-Unis. Le spectateur peut même se demander si ce ne sont pas, à l'écran, les mains du graphiste du film que l'on aperçoit à l'œuvre dans cette séquence.

La technique du gaufrage, permet de renforcer la sécurité des documents en rendant leur reproduction beaucoup plus complexe. Le relief obtenu peut en effet être perçu au toucher, et les détails 3D exigent des outils spécialisés : une presse pour appliquer un sceau officiel ou une typographique permettant de créer ce relief. Aujourd'hui encore, cette technique est couramment employée, notamment sur les cartes de crédit, où elle contribue à la sécurité et à l'authenticité des supports.

Dans la scène 18, Hanratty apporte l'un des faux chèques dans une imprimerie afin de l'expertiser. Les imprimeurs en observent la qualité

exceptionnelle et commentent : « A perfect one-sixteenth all the way around. Color separation is flawless. There's no bleeding. Nobody does work like this in the United States, nobody but us. »

« – Where was it printed? »

« – It was printed on a monster. »

« – A Heidelberg, an ISTR. »

« – A dinosaur. Four colors. You can smell the weight. Two tons without the ink. »⁵⁷

Ces remarques renvoient directement aux procédés classiques de l'imprimerie professionnelle. Les imprimeurs évoquent notamment la séparation des couleurs en quadrichromie (CMJN), le calibrage des demi-teintes, ainsi que le respect des fonds perdus.

L'expression « there's no bleeding » fait d'abord référence au bleed en imprimerie, le fond perdu, la zone qui dépasse du format final d'une page ou d'une feuille imprimée. Cependant, semblant comme une évidence, même pour des imprimeurs novices, il est possible que les imprimeurs ici fassent plutôt référence à un bavement de couleurs.

Ceci correspond au mélange d'encre entre points voisins avant leur séchage. S'il est toujours présent de manière minime, un excès provoque des contours flous et altère la netteté des impressions. Ce phénomène dépend surtout de la texture du papier, de la fluidité et de la vitesse de séchage des encres, ainsi que de la densité des points imprimés. Sur des supports rugueux comme le papier journal, il est particulièrement visible et inévitable.

Dans le domaine de l'OCR, il faut aussi mentionner un type particulier de saignement d'encre : le bleedthrough. Il s'agit de la transparence indésirable qui fait apparaître, par exemple dans un journal, l'impression du verso à travers la page qui dépend du degré d'absorption du papier et de la viscosité de l'encre utilisée.

Le bleedthrough, souvent considéré comme un obstacle à la reconnaissance optique de caractères, est également exploité comme dispositif de sécurité documentaire. Frank Abagnale explique ainsi que certains chèques sont numérotés avec une encre spéciale qui traverse le papier : le chiffre imprimé reste visible des deux côtés, ce qui rend toute altération pratiquement impossible. Ce procédé, appelé dual-image numbering, repose sur une encre composée de deux éléments : le noir, visible en surface, entouré d'un halo rouge qui s'imprègne dans les fibres du papier. Ce marquage, impossible à effacer sans détruire le support, échappe aux photocopieurs couleur ou aux scanners classiques, qui ne capturent que l'encre en surface. Dans certains cas, ce halo rouge s'étend à toute la ligne de code du chèque, offrant une protection renforcée contre les falsifications, notamment celles liées à la modification des numéros de routage utilisés dans certaines fraudes bancaires.⁵⁸

57. Traduction approximative :
« Un seizième de pouce parfait tout autour. La séparation des couleurs est impeccable. Pas de bavure. Personne ne fait un travail pareil aux États-Unis, personne à part nous. »
– « Où est-ce que ça a été imprimé ? »
– « Ça a été imprimé sur un monstre. »
– « Une Heidelberg, une ISTR. »
– « Un dinosaure. Quatre couleurs. On sent le poids rien qu'à l'odeur. Deux tonnes sans l'encre. »

male Jr.
affaire :
de Steven
que de

aujourd'hui
encore,
les six,

tences
ieuses

e a été
double
étique
e sent
uve en

nèques
r seule
ssaires
u s'en
papier
ouces.
vec un
erforé
e c'est

s épais
ier est
jamais

CR est
odeur
ration
ments

il des
nents,
x et les

exceptionnelle et cor
around. Color separa
work like this in the U

« – Where wa

« – It was prir

« – A Heidelbe

« – A dinosau

without the ink. »⁵⁷

Ces remarque
de l'imprimerie profes
séparation des couleu
teintes, ainsi que le re

L'expression «
en imprimerie, le fon
page ou d'une feuille i
même pour des impr
fassent plutôt référen

Ceci corresp
avant leur séchage.
excès provoque des c
Ce phénomène dépend
vitesse de séchage des
Sur des supports rugu
visible et inévitable.

Dans le dom
particulier de saign
transparence indésira
l'impression du verso
du papier et de la visc

Le bleedthro
reconnaissance opti
dispositif de sécurité
certains chèques son
le papier: le chiffre i
toute altération prati
numbering, repose su
visible en surface, ent
du papier. Ce marqu
échappe aux photoco
capturent que l'encre
à toute la ligne de cod
les falsifications, nota
routage utilisés dans

(Fig. 37)



58. Catch The Truth If You Can. «Printing Techniques, a Weapon against Check Forgers | Spielberg, Abagnale and OCR». Consulté le 13/09/2025. URL: <https://spielberg-ocr.com/printing.html>

Après son arrestation, Hanratty rend visite à Frank Abagnale Jr. en prison et lui montre l'un des faux chèques issus d'une autre affaire : (Fig. 37) Faux chèque réalisé par Martin, T. Charles pour le film *Catch If You Can*, de Steven Spielberg (2002). « Il n'utilise qu'une machine à pochoir et une Underwood. (une marque de machine à écrire). »

« C'est un caissier à la banque – les banques utilisent toujours des tampons manuels pour les dates. Ils sont utilisés encore et encore, donc ils s'usent toujours. Et les chiffres commencent à se fissurer. Les six, les neuf, ce sont eux qui partent en premier. »

À travers cette observation, Hanratty réalise que les compétences d'Abagnale, développées dans la contrefaçon, peuvent devenir précieuses pour le F.B.I., en l'aidant à identifier et prévenir les fraudes. (Fig. 39)

« C'est un faux. »

« – Comment tu le sais ? Tu ne l'as pas regardé. »

« – Il n'y a pas de bord perforé, n'est-ce pas ? Ce chèque a été découpé à la main, pas passé dans la machine. Le papier est double épaisseur, bien trop lourd pour un chèque bancaire. L'encre magnétique – elle est en relief sous mes doigts au lieu d'être plate. Et ça ne sent pas le MICR. C'est une sorte d'encre de dessin, le genre qu'on trouve en papeterie. »

Le vrai Frank Abagnale Jr. explique : « La plupart des chèques contrefaits n'ont pas de bord perforé. Les vrais chèques en ont. La seule exception, ce sont les chèques du Trésor des États-Unis. Les faussaires pourraient créer des chèques avec des bords perforés, mais peu s'en donnent la peine car c'est coûteux. Quand les faussaires achètent du papier à chèque, ils prennent généralement des feuilles standard de 8,5 × 11 pouces. Ils impriment trois chèques sur une feuille puis les découpent avec un massicot. Quand on te tend un de leurs chèques, il n'y a aucun bord perforé – lisse sur les quatre côtés. C'est généralement un signe évident que c'est une contrefaçon. »⁵⁹

59. Abagnale, Frank W. *The Art of the Steal*. London: Crown, 2002, p.43.

Le terme « double-bonded » fait référence à un papier plus épais et durable. Dans le contexte des chèques bancaires, un tel papier est inadapté : un document trop fin ou de type bureautique ne donnerait jamais la même crédibilité au toucher.

Frank remarque également que l'encre magnétique MICR est légèrement en relief, effet secondaire des imprimantes à impact. L'odeur caractéristique de l'encre magnétique, due à la forte concentration de particules de fer, permet également d'identifier les documents authentiques.⁶⁰

60. Catch The Truth If You Can. «Scene 20: Abagnale in Prison». Consulté le 10/09/2025. URL: <https://spielberg-ocr.com/prison.html>

Cette approche analytique se retrouve dans le travail des graphistes de cinéma : en fabriquant des objets ou des documents, on apprend à reconnaître les procédés de fabrication, les matériaux et les détails subtils qui rendent une pièce crédible à l'écran.

Jeannine Oppewall, la producer design, explique que certains processus de fabrication impliquaient une machine à écrire, des perforations, de l'encre violette, des empreintes digitales, des autocollants et de la stratification. « L'équipe a dû trouver le même équipement qu'Abagnale aurait utilisé, une presse Heidelberg - des machines si spécifiques qu'elles mèneraient à sa capture puisque le FBI a analysé comment les chèques ont été émis ». Ils partaient alors à la recherche d'imprimantes bien spécifiques, parfois trop grande pour être déplacée dans les studios, il fallait donc construire le décor autour.⁶¹

Dans l'une des dernières scènes, Frank et Carl discutent autour d'un chèque présenté comme véritable dans la narration, mais qui reste un faux créé pour le film :

« C'est un vrai chèque. »

« – Oui, il a été lavé. La seule chose d'origine, c'est la signature. »

« – Mais il est parfait, Carl. Ce n'est pas de l'acide chlorhydrique ou de l'eau de Javel. »

« – Non, quelque chose de nouveau. Peut-être un dissolvant pour vernis à ongles dont l'acétone enlève l'encre qui n'a pas été imprimée ? Il l'a lavé pour effacer le motif et y a apposé la sienne. »

Cette technique, consistant à retirer sélectivement l'encre, a été évoquée dans de nombreux films et séries.

Parmi les séries qui m'ont récemment le plus surpris figure Good Girls, créée par Jenna Bans en 2018. L'intrigue suit trois mères qui, pour s'extirper de difficultés financières, prennent de gros risques : braquages de supermarché, blanchiment d'argent, etc. La série demeure divertissante, (Fig. 38) Planche de faux billets réalisée par Liz Buckler pour la série Good Girls, de Jenna Bans (2014). Les personnages de Beth, Ruby et Annie y fabriquent de faux billets dans un atelier clandestin. révèlent au public leur atelier de fabrication de billets.

Pour ne pas compromettre leur couverture, réalisent leurs expériences avec des objets du quotidien, des éléments que l'on a tous chez nous. Elles partent de vrais billets d'un dollar (dont le papier est difficile à reproduire), choisis pour leur faible valeur et afin que les coupures passent plus facilement pour authentiques. Elles chauffent les billets pour faciliter l'élimination de l'encre – au four ou au sèche-linge – puis recourent à des produits ménagers : « It's literally like nail polish remover, hydrogen peroxide, and bleach. »⁶² pour retirer l'encre avant de les broyer à l'aide d'un mixeur et réduire en pâte afin de reformer de nouvelles feuilles. Elles utilisent ces chutes ou des formats A3, étalent la pâte dans des cadres de sérigraphie à l'aide d'une spatule, puis impriment à l'aide de vieilles presses ou d'imprimante laser maison. L'encre est obtenue par mélange artisanal de peintures et de vernis à ongles, avant que les feuilles ne soient massicotées. Enfin, les faux billets sont blanchis par des achats ou des transactions discrètes.

61. Mayo Davies, Dean. « The Craft: Catch Me If You Can – HERO ». Hero, le 16 août 2013. URL: <https://hero-magazine.com/article/11045/the-craft-catch-me-if-you-can>

4.2. UN TUTORIEL DEGUISE

62. « C'est littéralement des dissolvant, du peroxyde d'hydrogène et de la javel » Good Girls « Good Girls, Season 3 First Look – A Peek Inside the Money Room ». YouTube, [2017]. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=GBFM6nunfGs>

(Fig. 38)



résume

an des
t parle
ilisent
dollar,

iers de
milliers
ar être
1\$ afin

es faits
es.

efaire,
éposée
écrire
fibres

vaient
vants,
re par
laisser

rgé.
adhésif
oller le
c lui.⁶⁵

erroe
mmen
Le but
histoire
inciter

ources
lieu'.
aire de
. En ce
t dans
ns ma
listes.

Jeannine Opp
processus de fabric
perforations, de l'encr
et de la stratificatio
qu'Abagnale aurait
spécifiques qu'elles n
comment les chèques
d'imprimantes bien s
dans les studios, il fal

Dans l'une de
d'un chèque présenté
un faux créé pour le f
« C'est un vra
« – Oui, il a ét
« – Mais il est
ou de l'eau de Javel. »
« – Non, quelc
vernis à ongles dont
Il l'a lavé pour effacer

Cette techniqu
évoquée dans de nomi

Parmi les séri
Girls, créée par Jenna
s'extirper de difficulté
de supermarché, blanc
(Fig. 38) Planche de
mais une scène m'a p
Bans (2014). Les personnages de
révèlent au public leu

Pour ne pas
expériences avec des c
nous. Elles partent de
reproduire), choisis po
plus facilement pour a
l'élimination de l'encr
des produits ménager
peroxide, and bleach.
d'un mixeur et rédui
Elles utilisent ces chut
de sérigraphie à l'aïd
presses ou d'imprimo
artisanal de peintures
massicotées. Enfin, le
transactions discrète

63. Good Girls « Good Girls, Season 3 First Look - A Peek Inside the Money Room ». YouTube, [2:07]. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=GBFM6nunfGs>

64. Zlotoff, Lee David. MacGyver. S2.E19 (Benjamin Franklin + Grey Duffie). CBS, 2018.

65. Catch The Truth if You Can. « Reformed Con Man Abagnale Joins the F.B.I. | Catch the Truth if You Can ». Consulté le 20/09/2025. URL: <https://spielberg-ocr.com/FBI.html>

L'actrice Mae Whitman, qui incarne Annie dans la série, le résume d'ailleurs dans le teaser vidéo : n'importe qui pourrait le faire.⁶³

C'est d'ailleurs ce qu'affirme l'acteur Lucas Till dans un des épisodes de MacGyver 2016 (Lee David Zlotoff) où l'argent secret parle de faux-monnayeurs. « Les meilleurs faussaires savent qu'ils utilisent de l'eau de Javel industrielle pour effacer l'encre des billets d'un dollar, puis les réimpriment en billets de cent. »⁶⁴

Dans cet épisode, MacGyver et Bozer tombent sur des milliers de billets de 1\$, tandis que dans une maison opposée se trouvent des milliers de billets de 100\$. Il déduit vite que la plupart des billets sont là pour être blanchis, et qu'ils ont été fabriqués à partir de véritables billets de 1\$ afin qu'ils soient détectables comme étant de vrais billets.

Bien que tous les épisodes de MacGyver soient basés sur des faits scientifiques vrais, la plupart sont un peu exagérés, mais plausibles.

Les chèques imprimés au laser sont plus faciles à contrefaire, car l'encre n'est pas absorbée par le papier : elle est simplement déposée en surface. Contrairement aux imprimantes à impact, machines à écrire ou aux imprimantes à jet d'encre, qui déposent de l'encre dans les fibres du papier.

Autrefois, pour effacer une inscription, les faussaires devaient recourir à des méthodes longues et risquées : javellisation, solvants, acétone, ou autres produits chimiques. Il fallait ôter l'encre lettre par lettre, très lentement, sous peine d'abîmer la surface du chèque et de laisser des traces perceptibles.

Avec les chèques laser, des méthodes plus rapides ont émergé.

Une technique répandue consiste à appliquer un ruban adhésif opaque sur la zone à effacer, à frotter énergiquement, puis à décoller le ruban : le toner, fixé en surface, adhère au ruban et se soulève avec lui.⁶⁵

Et quand je regarde le type de film cité précédemment, je m'interroge sur la dimension presque documentaire voire tutoriel de ceux-ci. Comment est-ce possible de détailler à ce point des scènes de contrefaçon ? Le but premier demeure le divertissement – ou la reconstitution d'une histoire réelle – mais cette proximité avec la réalité ne risque-t-elle pas d'inciter des personnes mal intentionnées à passer à l'acte ?

Charles Forme affirme que « les films peuvent être parfois sources de motivation effectivement mais comme n'importe quel "milieu". Certaines personnes mal intentionnées y verront l'opportunité de faire de l'argent facilement s'ils en ont les compétences et un peu de moyens. En ce qui concerne le tutoriel, je ne pense pas que les films soient vraiment dans ce réalisme. De mon point de vue bien sûr, des films que j'ai vu dans ma vie et qui font état de fausse monnaie par exemple ne sont pas réalistes.

J'entends par là que les faussaires fabriquent des billets dans un hangar accessibles à tous où encore une fausse pièce d'identité dans la chambre d'un appartement, ce qui est impossible si la personne souhaite faire une reproduction au minimum fidèle. »⁶⁶

66. Forme, Charles. Interview personnelle. 22 mars 2025.

Le cinéma ne crée pas les faits dont il parle : il les met simplement en images. Certes, il les donne à voir, mais il ne les invente pas. Ces récits s'inspirent d'événements réels, de situations déjà existantes, et ne naissent pas de la fiction cinématographique elle-même.

Cependant, pour les besoins de ce mémoire et pour vérifier la véracité de ces « tutoriels déguisés » que j'ai tenté de produire des essais : ces démonstrations diffusées dans la culture populaire sont-elles fidèles à la réalité ? Est-il aussi simple de reproduire des billets américains avec les produits que l'on a chez soi ?

Les billets américains, français ou anglais reposent sur des supports et des procédés d'impression différents – fibres de coton pour certains, film polymère pour d'autres – et intègrent des couches et sécurités qui augmentent la difficulté de reproduction. Sur les billets polymères, par exemple, plusieurs couches sont imprimées successivement puis protégées par une couche de vernis dont la composition a évolué pour renforcer la durabilité et la protection.⁶⁷

67. Girard, Alice. « Les billets en polymère ». NumisCorner.com, 22 juin 2022. URL: <https://www.numiscorner.com/fr/blogs/news/polymer-banknotes>

En revanche, les billets en polymère ne semblent pour autant pas être difficiles à reproduire : il est aussi facile à se procurer et à imprimer que le coton. En matière de sécurité, le coton permet d'intégrer des éléments directement dans la fibre, difficiles à reproduire, alors que le polymère se limite surtout aux impressions de surface. Autre avantage : sur coton, l'impression fine (micro-typographie) est plus complexe à réaliser, ce qui renforce la protection contre la contrefaçon.

Ils possèdent d'autres inconvénients comme la teneur dans le temps ainsi que leur mauvaise maniabilité.⁶⁸

68. Eric C. Turnble. « Why isn't the United States using polymer bills? Wouldn't it reduce counterfeits? ». Quota. 2021. URL: <https://www.quora.com/Why-isnt-the-United-States-using-polymer-bills-Wouldnt-it-reduce-counterfeits>

Le billet le plus falsifié au monde est le billet de 100\$ américain.⁶⁹ Pourquoi ? « À l'heure actuelle, il n'y a pas de réelle différence entre la contrefaçon d'un billet américain et celle d'autres devises. La principale raison pour laquelle les billets américains sont les plus contrefaits au monde est simple : ils sont universellement acceptés et de loin les plus utilisables. Il est donc très intéressant de pouvoir contrefaire un billet américain, alors qu'il n'y a pas vraiment d'intérêt à contrefaire pratiquement toutes les autres devises (à l'exception peut-être de l'euro, qui a un taux de contrefaçon très similaire à celui de la devise américaine).

69. CNEWS. « Voici les 5 billets les plus contrefaits au monde ». Consulté le 10/09/2025. URL: <https://www.cnews.fr/conso/2024-12-19/voici-les-5-billets-les-plus-contrefaits-au-monde-1604004>

Vite, dans quoi investiriez-vous le plus d'efforts : être capable de contrefaire un billet de 50 dollars australiens ou un billet de 20 dollars américains ? Ils ne sont pas vraiment différents en termes de facilité de contrefaçon. Le premier aurait techniquement une valeur supérieure de près de 50 %, mais en dehors de l'Australie et peut-être

70. CNEWS. «Voici les 5 billets les plus contrefaits au monde». Consulté le 10/09/2025.
URL: <https://www.cnews.fr/conso/2024-12-19/voici-les-5-billets-les-plus-contrefaits-au-monde-1604004>

de la Nouvelle-Zélande, trouveriez-vous quelqu'un prêt à accepter des quantités importantes d'argent liquide en dollars australiens? Maintenant, essayez la même chose avec des dollars américains. Je parie que vous n'auriez aucun mal à trouver des personnes prêtes à accepter 10 000 dollars américains pratiquement partout dans le monde, alors que très peu accepteraient la même valeur en dollars australiens. »⁷⁰ Explique un internaute sur un forum de discussion.

Dans ces séquences citées précédemment, les graphistes ont dû réaliser des centaines de planches et imprimer de faux faux billets.

Généralement, les graphistes souhaitent passer par des imprimeurs pour imprimer de faux billets, parce que les impressions sont toujours de meilleure qualité et utiles lorsqu'il faut de grosses quantités. Mais ceux-ci sont parfois réticents à imprimer de telles reproductions, par crainte de problèmes légaux. Dans ce cas, les productions doivent emprunter à des agences de location.

Schein Berlin affirme qu'ils entretiennent une bonne relation avec leur imprimeur ; c'est pourquoi l'impression de faux billets ne poserait pas de problème. En revanche: « Nos billets nous sont en réalité prêtés par l'Imprimerie fédérale allemande (qui imprimait autrefois la monnaie en Allemagne) pour des shootings publicitaires – d'où une sorte de zone grise légitime. »⁷¹

71. Gabler, Lea, discussion personnelle. Mai 2025.

Mais pourquoi les imprimeurs refusent-ils parfois de produire des faux pour le cinéma ? Et une reproduction trop réaliste de documents destinés à la fiction peut-elle exposer ses auteurs à des conséquences ?

4.3 ENCADREMENTS DE FAUX DOCUMENTS AU CINEMA

Réaliser de faux documents professionnels et de la paperasse est un classique du métier de graphiste pour le cinéma. La plupart des productions demandent à en faire, et ce n'est généralement pas très intéressant pour les graphistes qui ne s'épanouissent pas pleinement au niveau de leur créativité. Pourtant, il s'agit de la partie que je trouve la plus intéressante pour mon mémoire.

Sur les formes juridiques, il n'est pas toujours facile de réaliser ces objets, mais graphiquement parlant c'est peut-être plus simple, enfin presque. L'avantage, est que les objets institutionnels existent dans notre quotidien, nous vivons avec tous les jours et nous savons à quoi ils ressemblent. Il suffit de réaliser un fichier une fois, puis changer simplement les noms lorsqu'il faut en réaliser d'autres. Les graphistes possèdent leurs fichiers et ne changent seulement que quelques éléments. Mais l'inconvénient, c'est que comme nous connaissons parfaitement ces objets, le moindre décalage pourrait titiller l'œil du spectateur: une photo au contraste différent, une texture de papier non similaire, une ligne

légèrement déformée... Mais que se passe-t-il si on se rapproche au mieux de la réalité ?

« Un graphiste ne peut être inquiet si la production de cinéma a fait les démarches nécessaires pour avoir les autorisations de fabriquer et devenir de faux documents. Dans le cadre de l'audiovisuel il existe des règlements de création de faux documents. Bien sûr, ces créations sont autorisées mais doivent faire l'objet d'un signalement préalable. Sans quoi la création peut mener à une enquête pénale. »⁷² affirme Charles Forme lors de la précédente interview.

72. Forme, Charles. Interview personnelle. 22 mars 2025.

Créer des objets aussi proches de la réalité implique parfois des contraintes du côté de la légalité. Ils doivent être détruits ou mis sous clés après leur utilisation (pour les papiers d'identité, cartes bancaires, cartes professionnelles..) afin d'éviter une circulation malveillante en dehors du plateau.

Angelina Valiamos, ensemblière et ancienne régisseuse d'extérieur m'a expliqué quelques contraintes parfois liées au cinéma et au transport ou reproductions de faux.

Comme évoqué plus haut, les productions doivent redoubler de vigilance concernant les faux billets : il est essentiel qu'ils soient clairement identifiés comme factices. Leur présentation est encadrée, il doit y figurer la mention « spécimen » et imposer une taille, un emplacement et une typographie spécifique, ou parfois un côté vierge. En revanche, lorsqu'il s'agit de liasse non manipulée, cette identification est souvent moins stricte. En situation de tournage, si un comédien doit manipuler peu d'argent, on peut recourir à de vrais billets pour plus de réalisme, retirés au distributeur ; pour des montants importants, on utilise généralement des reproductions ou des liasses partiellement authentiques, ce qui suffit à préserver la crédibilité à l'écran. Cela dépend toutefois des restrictions dans certains pays. L'agence Schein Berlin, située en Allemagne, possède deux types de faux billets européens :

Pour les grandes quantités / l'arrière-plan : ils sont généralement utilisés uniquement en liasse parce que le verso indique « Made by Schein Berlin / Use for cinema ».

Pour les gros plans : ces billets comportent un film holographique, ce qui les rend très réalistes. Pour bien montrer qu'ils sont faux, les deux faces sont identiques et ils n'ont pas de recto et de verso différents comme les originaux.⁷³

73. Gabler, Lea, discussion personnelle. Mai 2025.

Dans tous les cas, si on s'approche d'assez près, on remarque que le papier et la qualité d'impression n'est pas fidèle à la réalité.

Ces conditions n'étaient pas aussi réglementées il y a quelques années, mais ceci a évolué à cause de vols ou de pillages de stocks d'accessoires. Il n'est maintenant plus autorisé de scanner ou d'imprimer de faux billets, c'est pourquoi de plus en plus de productions louent auprès de sociétés de location de cinéma.⁷⁴ C'était le cas de l'agence

74. Chollet, Delphine. Interview personnelle. 24 septembre 2025.

(Fig. 38)



légère
de la r

(Fig. 40)

les dé
de fau
créatio
faire l'
enquêt

contra
après l
profes
platea

m'a ex
ou rep

vigilar
identif
(Fig. 39)
la mer
pour le c
typogr
(Fig. 40)
s'agit
stricte
d'arge
au dis
des req
à prés
dans c
deux t



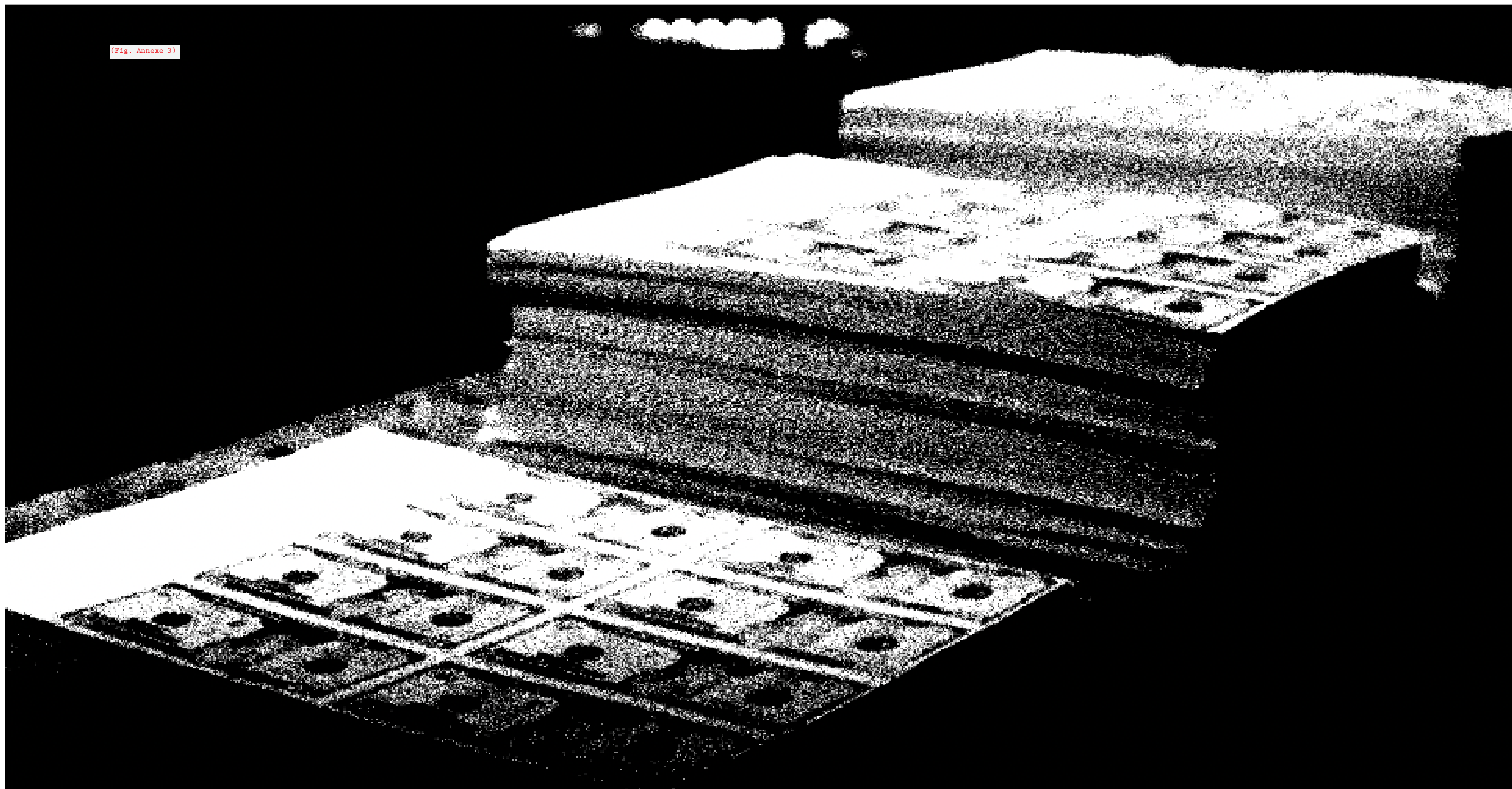
utilisés
Berlin

ce qui
faces s
les ori

le papi

année
d'acce
de fau
auprès

(Fig. Annexe 3)



légèrement déformée... Mais que se passe-t-il si on se rapproche au mieux de la réalité ?

« Un graphiste ne peut être inquiet si la production de cinéma a fait les démarches nécessaires pour avoir les autorisations de fabriquer et devenir de faux documents. Dans le cadre de l'audiovisuel il existe des règlements de création de faux documents. Bien sûr, ces créations sont autorisées mais doivent faire l'objet d'un signalement préalable. Sans quoi la création peut mener à une enquête pénale. »⁷² affirme Charles Forme lors de la précédente interview.

72. Forme, Charles. Interview personnelle. 22 mars 2025.

Créer des objets aussi proches de la réalité implique parfois des contraintes du côté de la légalité. Ils doivent être détruits ou mis sous clés après leur utilisation (pour les papiers d'identité, cartes bancaires, cartes professionnelles..) afin d'éviter une circulation malveillante en dehors du plateau.

Angelina Valiamos, ensemblière et ancienne régisseuse d'extérieur m'a expliqué quelques contraintes parfois liées au cinéma et au transport ou reproductions de faux.

Comme évoqué plus haut, les productions doivent redoubler de vigilance concernant les faux billets : il est essentiel qu'ils soient clairement identifiés comme factices. Leur présentation est encadrée, il doit y figurer la mention « spécimen » et imposer une taille, un emplacement et une typographie spécifique, ou parfois un côté vierge. En revanche, lorsqu'il s'agit de liasse non manipulée, cette identification est souvent moins stricte. En situation de tournage, si un comédien doit manipuler peu d'argent, on peut recourir à de vrais billets pour plus de réalisme, retirés au distributeur ; pour des montants importants, on utilise généralement des reproductions ou des liasses partiellement authentiques, ce qui suffit à préserver la crédibilité à l'écran. Cela dépend toutefois des restrictions dans certains pays. L'agence Schein Berlin, située en Allemagne, possède deux types de faux billets européens :

Pour les grandes quantités / l'arrière-plan : ils sont généralement utilisés uniquement en liasse parce que le verso indique « Made by Schein Berlin / Use for cinema ».

Pour les gros plans : ces billets comportent un film holographique, ce qui les rend très réalistes. Pour bien montrer qu'ils sont faux, les deux faces sont identiques et ils n'ont pas de recto et de verso différents comme les originaux.⁷³

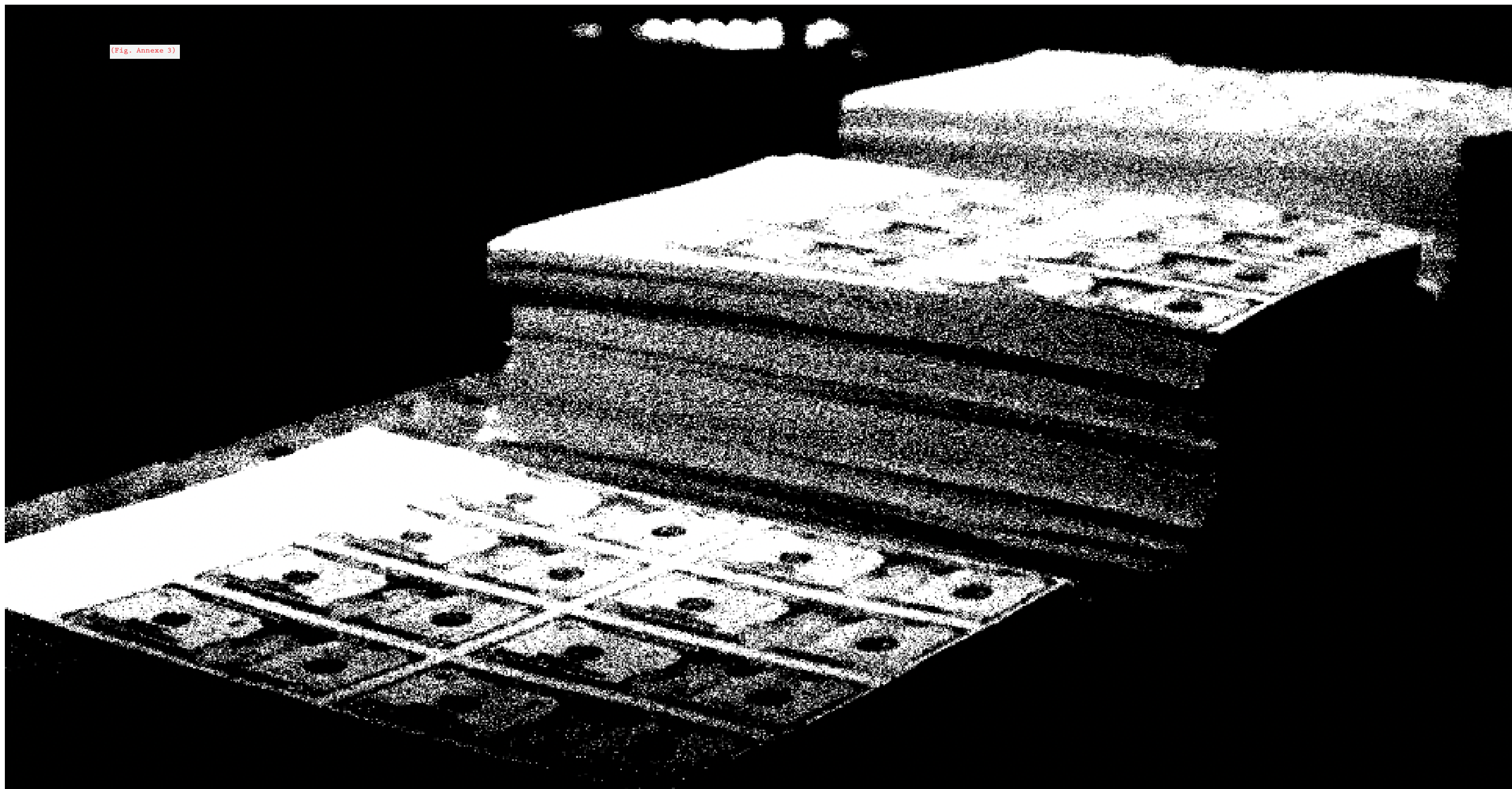
73. Gabler, Lea, discussion personnelle. Mai 2025.

Dans tous les cas, si on s'approche d'assez près, on remarque que le papier et la qualité d'impression n'est pas fidèle à la réalité.

Ces conditions n'étaient pas aussi réglementées il y a quelques années, mais ceci a évolué à cause de vols ou de pillages de stocks d'accessoires. Il n'est maintenant plus autorisé de scanner ou d'imprimer de faux billets, c'est pourquoi de plus en plus de productions louent auprès de sociétés de location de cinéma.⁷⁴ C'était le cas de l'agence

74. Chollet, Delphine. Interview personnelle. 24 septembre 2025.

(Fig. Annexe 3)



(Fig. Annexe 4)



EVID. 2

FAUX BILLET AMÉRICAIN
RÉALISÉ D'APRÈS LES EXTRAITS DE GOOD GIRLS, JANN BANS.

Schein Berlin, étant alors stagiaire dans leurs ateliers, j'ai pu me rendre compte des diverses procédures lors de la location de faux billets. Des classeurs, des documents à remplir, signer, des cautions à déposer, le mélange de véritable et faux argent. « Nous imposons des conditions de prêt très strictes et nous ne vendons pas l'argent. Chaque billet prêté est soigneusement enregistré et un contrat est établi avec l'emprunteur. Si, lors d'un tournage, de grandes quantités de billets disparaissaient, nous serions tenus de le signaler à la police. Chaque billet doit nous être retourné après le tournage. »⁷⁵

En matière de documents, les procédures sont très fréquentes, la Marianne peut, par exemple, selon Angelina, elle n'a jamais vu un faux billet. En revanche, ils font très attention aux faux produits illicites (fausse drogue, faux médicaments), souvent des décharges spéciales et

Pour les accessoires, les productions achètent des contrefaçons (sacs, objets) – ou les fabriquent – avec des accords explicites avec le tournage. Le cinéma bénéficie par exemple du transport d'objets factices (armes, etc.) mais se fait toujours sous conditions : moyennant des garanties nécessaires lors du transport (ambulance, etc.).

Enfin, sur les productions, les équipes font appel à des consultants pour les conseiller dans la création de faux. C'était le cas pour la série Canal En. Quant aux documents d'époque, les productions sont désormais souvent levées par des spécialistes homologués de la même façon.⁷⁶

Cependant, et même si j'ai pu poser des questions pendant mes stages ou différentes tournées, il y a du flou qui m'échappent. Alors qui de nous peut répondre à mes questions ?



moins
rainte ;
melle.
x faux
iquent

ois des
r de les
estinée
mme le
ris cela
quages

ial, les
rpts)
arios.
ndois.
trefois
it plus

choses
nes de
-même

J'ai eu l'occasion d'échanger avec Delphine Chomet, graphiste française ayant travaillé sur la série Engrenages, qui se veut être au plus proche du réalisme possible. Elle a débuté en 2008 en tant qu'assistante-décorateur, à l'époque où le métier n'existait pas encore, du moins en France, aujourd'hui elle travaille pour d'autres séries comme Plus Belle La Vie ou beaucoup d'autres séries policières, elle a donc été confronté à plusieurs reprises à la fabrication de faux documents, ainsi qu'à l'évolution des réglementations.

(Fig. Annexe 4)



75. Gabler, Lea, discussion
personnelle. Mai 2025.

Schein Berlin, étant alors stagiaire dans leurs ateliers, j'ai pu me rendre compte des diverses procédures lors de la location de faux billets. Des classeurs, des documents à remplir, signer, des cautions à déposer, le mélange de véritable et faux argent. « Nous imposons des conditions de prêt très strictes et nous ne vendons pas l'argent. Chaque billet prêté est soigneusement enregistré et un contrat est établi avec l'emprunteur. Si, lors d'un tournage, de grandes quantités de billets disparaissaient, nous serions tenus de le signaler à la police. Chaque billet doit nous être retourné après le tournage. »⁷⁵

En matière de documents, les contraintes légales semblent moins fréquentes, la Marianne peut, par exemple, être utilisée sans contrainte ; selon Angelina, elle n'a jamais rencontré d'interdiction formelle. En revanche, ils font très attention aux documents policiers et aux faux produits illicites (fausse drogue, par exemple) : ces usages impliquent souvent des décharges spéciales et des procédures internes.

Pour les accessoires, les pratiques varient : ils utilisent parfois des contrefaçons achetées (sacs, objets) – ce qui fait gagner du temps à éviter de les fabriquer – avec des accords explicites précisant que l'acquisition est destinée au tournage. Le cinéma bénéficie parfois d'une certaine tolérance comme le transport d'objets factices (armes, documents, véhicules officiels), mais cela se fait toujours sous conditions : marquages, autorisations, ou masquages nécessaires lors du transport (ambulances, véhicules de police, etc.).

Enfin, sur les productions qui visent un réalisme maximal, les équipes font appel à des consultants professionnels (policiers, experts) pour les conseiller dans la création de documents et de scénarios. C'était le cas pour la série Canal Engrenages, scénarisé par Anne Landois. Quant aux documents d'époque, les restrictions qui existaient autrefois sont désormais souvent levées parce que ces supports ne sont plus homologués de la même façon.⁷⁶

76. Chollet, Delphine. Interview
personnelle. 24 septembre 2025.

Cependant, et même si j'ai pris connaissances de certaines choses pendant mes stages ou différentes recherches, il y a certaines zones de flou qui m'échappent. Alors qui de mieux qualifié qu'un graphiste lui-même pour répondre à mes questions ?

J'ai eu l'occasion d'échanger avec Delphine Chollet, graphiste française ayant travaillé sur la série Engrenages, qui se veut être au plus proche du réalisme possible. Elle a débuté en 2008 en tant qu'assistante-décorateur, à l'époque où le métier n'existait pas encore, du moins en France, aujourd'hui elle travaille pour d'autres séries comme Plus Belle La Vie ou beaucoup d'autres séries policières, elle a donc été confronté à plusieurs reprises à la fabrique de faux documents, ainsi qu'à l'évolution des réglementations.

Au fil des années, la fabrication de faux documents pour le cinéma tend à devenir de plus en plus réaliste, notamment en raison de l'évolution de la résolution des images, des caméras ou des téléviseurs.

Cependant, Delphine n'a jamais vraiment été confrontée à des contraintes liées à la fabrication de faux documents en France, hormis pour les faux billets. Tous les éléments officiels peuvent être intégrés et les productions ne lui ont jamais imposé des règles spécifiques en matière de falsification. En pratique, l'illusion fonctionne à l'écran, mais dès que l'on observe ces documents de près, leur caractère factice devient évident. Aujourd'hui, reproduire parfaitement un document authentique est si complexe qu'à l'image, le faux passe sans problème, mais jamais dans la réalité : la différence est toujours perceptible.

Nous sommes revenus sur la série Engrenages sur laquelle elle a pu travailler. Delphine m'a confié qu'en tant que graphiste déco, elle attache une grande importance à fournir des accessoires crédibles, autant pour le spectateur que pour le jeu des acteurs. Ainsi, pour créer un dossier de police, elle lui est déjà arrivé de contacter un véritable policier « afin d'obtenir des documents réels à falsifier », en modifiant les noms ou en procédant à des copier-coller. Dans ces cas-là, l'on s'approche véritablement d'un geste de faussaire.

Cette pratique a beaucoup évolué avec le temps. Autrefois, il s'agissait souvent de bricolages : les équipes utilisaient de véritables documents, sur lesquels ils intervenaient directement. Aujourd'hui, grâce aux outils numériques – scanner, logiciels de retouche, impressions haute qualité –, il est possible de produire directement de faux documents adaptés aux besoins du tournage. L'évolution technologique a donc considérablement facilité et multiplié la création de ces accessoires.⁷⁷

77. Chollet, Delphine. Interview personnelle. 24 septembre 2025.

On peut néanmoins souligner que si les graphistes visent avant tout à créer une illusion plutôt qu'une reproduction fidèle de la réalité, c'est autant par manque de temps et de moyens que pour éviter tout risque légal.

Le métier de graphiste pour le cinéma interroge la frontière entre création et falsification, tant il partage certaines similitudes avec l'activité du faussaire. Dans les deux cas, il s'agit d'observer, d'analyser et de reproduire des documents existants avec une grande précision, afin de donner l'illusion d'authenticité. À cette différence près que le premier tente d'injecter du réalisme dans la fiction, tandis que le second introduit du fictif dans le réel.

Ce parallèle souligne un sujet important : pour garantir la crédibilité à l'écran, le graphiste doit tendre vers une reproduction fidèle du réel, tout en veillant à ne jamais franchir la limite qui l'exposerait à l'illégalité. Son travail s'inscrit ainsi dans un cadre réglementaire précis, destiné à maintenir une séparation nette entre le document de fiction et son équivalent authentique.

Ainsi, la pratique du graphiste pour le cinéma repose sur un paradoxe essentiel : concevoir des objets volontairement fictifs qui doivent néanmoins paraître réels, tout en respectant strictement les limites fixées par la loi. C'est précisément cette tension entre vraisemblance et artifice, entre illusion et interdits légaux, qui confère à ce métier sa spécificité et complexité.

Par ailleurs, saviez-vous que Frank Abaganale Jr., le célèbre imposteur et fraudeur, a plus tard mis ses compétences au service de la sécurité en concevant pour la société mondiale ADP (Automatic Data Processing) des chèques dotés d'encre thermochromique et de micro-impressions afin de limiter les risques de falsification, en y cachant discrètement sa signature, tel un easter egg ? N'est-ce pas là, la révélation de la vraie profession d'un fraudeur ? Finalement, peut-être qu'un graphiste pour le cinéma serait simplement un **FAUSSAIRE INVISIBLE**.⁷⁸

78. Maza, Agathe, « Rien n'est réel, tout est vraisemblable », Mémoire de master, ESAD de Valenciennes, 2021, p.14-15.

Je tiens à remercier toutes les personnes qui ont contribué à l'écriture, la relecture, les corrections et l'alimentation de ce mémoire.

Rozenn Canevet, pour avoir été ma directrice de mémoire et m'avoir suivie pendant ces nombreux mois. Pour avoir lu, relu, étudié et conseillé.

Lea Gabler, Lina Stindt, Jan Hülpmusch (agence Schein Berlin) pour avoir démêlé le vrai du faux de ce mémoire et m'avoir permis d'acquérir de l'expérience professionnelle, me confortant dans cette idée de vouloir en faire un jour mon métier.

À Charles Forme, Angelina Valiamos et Delphine Chollet pour avoir accepté de me donner de leur temps et m'avoir aidée à mieux comprendre certains sujets

Madame Odile pour avoir corrigé les nombreuses fautes.

Frank William Abagnale Jr., pour avoir trompé le monde entier, et Steven Spielberg, pour avoir popularisé son histoire.

À toutes les graphistes pour le cinéma, qui m'ont permis d'être passionnée par ce métier.

À l'École Supérieure d'Art et de Design, pour l'archivage et les connaissances transmises.

Et à toutes les personnes, mes parents, mon copain, Louise et Marine – pour m'avoir soutenue dans mes phases de panique.

Et à toutes les autres personnes qui ont touché de près ou de loin à ce projet.

À mon papi,
parti peu avant le rendu de ce mémoire.

Édition réalisée dans le cadre du mémoire de DNSEP Design graphique et numérique, promo 2025-2026, ESAD de Reims.
Imprimée et reliée à l'ESAD de Reims par Eugénie Joly.
Sous la direction de Rozenn Canevet

Typographies utilisées :

FF Karbid Slab créée par Verena Gerlach en 2011.

Poppins créée par Elliott Amblard en 2016.

Forever créée par Eugénie Joly en 2022.

Prestige Elite créée par Howard Kettler en 1953.

Papiers utilisés :

Papier A4 80 g Clairefontaine Trophée

Arena White Smooth 90g

Symbol Gloss 250g

Carton gris 600g

GLOSSAIRE DU DEPARTEMENT ARTISTIQUE

La frontière entre les termes anglophones, francophones et les nuances entre les métiers ne sont pas toujours évidentes. À vrai dire, parfois il n'existe pas d'équivalent français et inversement. Voici une liste non-exhaustive de ces métiers – à noter qu'il existe des dizaines d'autres métiers appartenant au département artistique étant donné la constante évolution.

DIRECTION ARTISTIQUE ET CONCEPTION GLOBALE :

Ces rôles supervisent l'esthétique générale d'un projet et la cohérence visuelle des décors.

Production Designer (Chef Décorateur) :
Responsable principal de l'apparence visuelle du film, il définit le style des décors et de l'ambiance générale en collaboration avec le réalisateur. Il supervise toute l'équipe artistique.

Art Director (Directeur Artistique) :
Bras droit du production designer, il traduit ses idées en plans concrets et gère la mise en œuvre des décors avec les équipes techniques.

2e/3e assistant : Assiste le directeur artistique et le chef déco dans la gestion des tâches du département artistique.

Set Decorator (Décorateur de plateau) :
Responsable des éléments de décor et de l'habillage des espaces, il sélectionne et place le mobilier, les accessoires et les détails visuels qui enrichissent l'environnement.

Set Designer (Scénographe/Concepteur de décor) : Spécialisé dans la conception technique des décors, il élabore des plans détaillés et travaille étroitement avec les équipes de construction et d'accessoirisation.

Set Dresser (Habilleur de décor) : S'occupe de l'habillage final des décors, installe et les ajuste sur le plateau avant et pendant le tournage.

Ensemblier : Spécialiste de la mise en place finale des décors et des accessoires, veillant à leur harmonie, un esthétisme et à leur réalisme avant le tournage.

ACCESSOIRES ET OBJETS DU DECOR :

Ces métiers sont spécialisés dans la conception, la fabrication et la gestion des accessoires.

Property Master (Chef Accessoiriste) :
Responsable de la gestion et de l'utilisation des accessoires sur le plateau, il s'assure que chaque élément est disponible et en bon état.

Prop Designer (Concepteur accessoiriste) : Conçoit visuellement les accessoires (props) qui seront fabriqués, souvent en amont du tournage.

Property Maker (Fabricant accessoiriste) :
Fabrique physiquement les accessoires, en s'appuyant sur les concepts du prop designer.

Dressing Propman : S'occupe spécifiquement du placement et de l'ajustement des accessoires qui font partie du décor (et non ceux manipulés par les acteurs).

Dressing Prop : Terme parfois interchangeable avec « dressing propman », il désigne les accessoires fixes du décor.

Stand-by Props / Standby Propman (Accessoiriste de plateau) : Présent en permanence sur le plateau, il gère les accessoires pendant les prises, s'assurant qu'ils sont en place et cohérents entre les plans.

Chargehand Props (Chef d'équipe des accessoiristes) : Il organise et supervise la mise en place des accessoires.

Draughtsman (Dessinateur Technique de Décor) : Réalise les plans techniques détaillés pour la construction des décors.

Set Construction Coordinator : Supervise la construction des décors et leur installation sur le plateau.

PEINTURE ET FINITIONS DES DECORS :

Ces artistes donnent l'aspect final aux décors à travers la peinture et les textures.

Peintre : Responsable des travaux de peinture généraux sur les décors et accessoires.

Scenic Painter : Spécialisé dans la peinture et les effets visuels sur les décors, il recrée des textures (bois, métal, pierre, etc.), des trompe-l'œil et d'autres effets artistiques.

TABLE DES ILLUSTRATIONS

- (Fig. 1) Objets graphiques réalisés par Jannick Guillou pour le film *Mon Crime*, de François Ozon (2023).
- (Fig. 2) Scan du livre *La Machine Cinéma – De Méliès à la 3D*, édité par la Cinémathèque française.
- (Fig. 3) Scan du livre *Films des années 30*, de Jürgen Müller. Page consacrée à Autant en emporte le vent.
- (Fig. 4) Dépouillement graphique de *The Grand Budapest Hotel*, Wes Anderson (2014).
- (Fig. 5) Ensemble d'objets graphiques patinés, issus du livre de Annie Atkins *Designing graphic props for filmmaking, Fake love letters, forged telegrams, and prison escape maps*.
- (Fig. 6) Photogramme de *The French Dispatch*, Wes Anderson (2021). On y distingue les quatre catégories principales d'accessoires graphiques.
- (Fig. 7) Partie de la scénographie de *Dogville*, Lars Von Trier (2003).
- (Fig. 8) Livres identiques à ceux utilisés durant la scène d'*Une femme est une femme*, Jean-Luc Godard (1961).
- (Fig. 9) Objets graphiques réalisées pour *The Grand Budapest Hotel*, Wes Anderson (2014). On perçoit l'esthétique du film, rendue vivante grâce aux créations graphiques d'Annie Atkins.
- (Fig. 10) Journal réalisé par Eric Rosenberg pour le film *Babylon* de Damien Chazelle (2022).
- (Fig. 11) Testament réalisé par Annie Atkins pour le film *The Grand Budapest Hotel* de Wes Anderson (2014).
- (Fig. 12) Livre de conte réalisé par Gordon Legg pour le film *Blanche-Neige et les Sept Nains* (1937).
- (Fig. 13) O.S. réalisé par Jane Fittz pour le film *Her* de Spike Jonze (2013).
- (Fig. 14) Permis de conduire réalisé par Jason Sweers pour le film *Jungle All The Way* de Brian Levant (1996).
- (Fig. 15) À l'occasion de la sortie du film *The Blair Witch Project*, de Daniel Myrick et Eduardo Sánchez (1999), la campagne promotionnelle a affiché de véritables avis de recherche des acteurs dans la ville de Burkittsville, lieu du tournage. Étant l'un des premiers films tournés en found footage, il apportait une dimension quasi réelle, brouillant les frontières entre fiction et réalité.
- (Fig. 16) Étiquettes conçues par le studio Minalima pour les flacons de l'Apothecarium, issues de la saga *Harry Potter*.
- (Fig. 17) Valise illustrée par Eric Chase Anderson pour *The Darjeeling Limited*, de Wes Anderson (2007).
- (Fig. 18) Pot de Tang présent dans *Moonrise Kingdom*, Wes Anderson (2012).
- (Fig. 19) Cartes de visite des cadres réalisées par Michael Followes pour le film *American Psycho*, de Mary Harron (2000). Celle de Patrick Bateman reflète l'état mental du personnage.
- (Fig. 20) Boîte de levure Calumet présent dans *The Shining* de Stanley Kubrick (1980).

- (Fig. 21) *Le Garçon à la pomme*, peinture réalisée par Michael Taylor pour *The Grand Budapest Hotel*, de Wes Anderson (2014).
- (Fig. 22) Canette de Coca-Cola des années 1980. Exemple de placement de produit dans la série *Stranger Things*, créée par les frères Duffer (2016).
- (Fig. 23) Épluche-légumes Eric Rosenberg de *The Truman Show*, Peter Weir (1998).
- (Fig. 24) Affiches de camping réalisées par Georges Kajian pour le film *Camping 2*, de Fabien Onteniente (2010).
- (Fig. 25) Flyers utilisant la typographie Mandarin, réalisé par Robert Branham pour le film *Karaté Kid* de John G. Avildsen (1984). Plateau de jeu utilisant la typographie Neuland, réalisé par Paolo Venturi pour le film *Jumanji* de Joe Johnston (1995).
- (Fig. 26) Affiche réalisé par Geroge Kajian, pour le film *Jacky au royaume des filles*, de Riad Sattouf (2014), utilisant la typographie inspirée d'écritures non latines, conçue par Fanette Mellier.
- (Fig. 27) Interface numérique réalisée par Ellen Lampl pour le film *Oblivion*, de Joseph Kosinski (2013).
- (Fig. 28) Faux passeport réalisé par Adolfo Kaminsky pendant la Seconde Guerre mondiale.
- (Fig. 29) Billets européens en vigueur depuis 2013.
- (Fig. 30) Carte d'identité française. Design utilisé de 1995 à 2021.
- (Fig. 31) Timbres-postes français sous lumière UV. Design de 1967.
- (Fig. 32) Faux passeports pour le cinéma.
- (Fig. 33) Faux chèque réalisé par Martin. T. Charles pour le film *Catch If You Can*, de Steven Spielberg (2002). On y distingue la typographie El3B utilisée par les MICR (Magnetic Ink Character Recognition). Dans cette scène, le personnage de Hanratty expose les principes du routing number et du float.
- (Fig. 34) Frank Abagnale utilise la typographie OCR-B pour falsifier un chèque.
- (Fig. 35) Faux chèque de paie réalisé par Martin. T. Charles pour le film *Catch Me If You Can*, de Steven Spielberg (2002). Le personnage de Frank William Abagnale Jr. les fabrique à l'aide d'une machine à écrire et de stickers Pan Am.
- (Fig. 36) Diplôme de médecin réalisé par Martin T. Charles pour le film *Catch Me If You Can*, de Steven Spielberg (2002).
- (Fig. 37) Faux chèque réalisé par Martin. T. Charles pour le film *Catch Me If You Can*, de Steven Spielberg (2002).
- (Fig. 38) Planche de faux billets réalisée par Liz Buckler pour la série *Good Girls*, de Jenna Bans (2014). Les personnages de Beth, Ruby et Annie y fabriquent de faux billets dans un atelier clandestin.
- (Fig. 39) Les personnages du film *Babylon*, de Damien Chazelle (2022), introduisent de faux billets utilisés pour le cinéma dans les années 1920, afin de duper un mafieux.
- (Fig. 40) Faux billet utilisé pour le cinéma.

BIBLIOGRAPHIE

OUVRAGES :

- ABAGNALE, Frank W. *The Art of the Steal*. London : Crown, 2002.
- ASSOULY, Julie. *Wes Anderson – Cinéaste transatlantique*. CNRS Éditions : Paris, 2024.
- ATKINS, Annie. *Designing graphic props for filmmaking, Fake love letters, forged telegrams, and prison escape maps*. Londres : Phaidon Press, 2020.
- BERNINI, Lorenzo. « Fictional Branding ». Mémoire de master, Politecnico di Milano, 2022.
- BOLDRY, Danielle. « Start Spreading the News ». Mémoire de master, Sheffield Hallam University, 2022.
- CHAPALAIN, Laure. « Erica Dorn. Dans l'univers miniature de Wes Anderson ». *Rockyrama*, n°34: *L'Amérique selon les Simpson* (mars 2022).
- CHIARAMONTE, Johan et MATHIEU, Camille. *Le musée imaginaire de Wes Anderson*. Gründ : Suisse, 2023.
- CROW, David. *Visible Sign: An Introduction to Semiotics in the Visual Arts*. Bloomsbury : Londres, 2022.
- JIBOKI, Joséphine. *Objets de cinéma*. Chartes : CTHS / INHA, 2019.
- LEHU, Jean-Marc, *Branded Entertainment: Product Placement & Brand Strategy in the Entertainment Business*. Londres : Kogan Page, 2007.
- LOBRUTTO, Vincent. *The filmmaker's guide to production design*. New York : Allworth Press, 2002.
- MAZA, Agathe. « Rien n'est réel, tout est vraisemblable ». Mémoire de master, ESAD de Valenciennes, 2021.
- NATHAN, Ian. *Les archives de la magie. Dans les coulisses du film: Les crimes de Grindelwald*. Harpercollins : Londres, 2018.
- NATHANSON, Jeff. *Catch Me If You Can: The Film and the Filmmakers*. New York : Newmarket Press, 2003.
- REVENSON, Jody. *Les Animaux fantastiques, le journal du tournage*. Trad. Par Emmanuelle Urien. Londres : Harpercollins, 2018.

ARTICLES WEB :

- ACFE. « Catch Me If You Can: Frank Abagnale Jr. and the Resurgence of Check Fraud ». URL : <https://www.acfe.com/acfe-in-sights-blog/blog-detail?s=resurgence-of-check-fraud-frank-abagnale-jr>
- ATKINS, Annie. « Interview with Annie Atkins ». *Creative Review*, 2015. URL : <http://jordanhu.github.io/annieatkins/>
- Catch The Truth If You Can. URL : <https://spielberg-ocr.com/>
- CHICHE-ATTALI, Sydney et PIERRAT, Emmanuel. « Les marques à l'écran ». ChicheAttali, 21 avril 2020. Consulté le 25/11/2024. URL : <https://chicheattaliavocats.com/2020/04/21/les-marques-a-lecran-la-regle-et-le-paradoxe-ecran-total/>
- CHICHEPORTICHE, Olivier. « Les faux timbres représentent 8% des saisies de produits contrefaits en France ». *BFM TV*, 2021. URL : https://www.bfmtv.com/economie/les-faux-timbres-representent-8-des-saisies-de-produits-contrefaits-en-france_AN-202103170314.html
- Ciné Télé & Co. « Métier du cinéma : Affichiste ». URL : <https://www.cineteleandco.fr/metier-du-cinema-affichiste/>
- CNEWS. « Voici les 5 billets les plus contrefaits au monde ». URL : <https://www.cnews.fr/conso/2024-12-19/voici-les-5-billets-les-plus-contrefaits-au-monde-1604004>
- GADGIL « A Whimsical Introduction to Graphic Design for Filmmaking. » *Creative Review*, 2017. URL : <https://www.creativereview.co.uk/graphic-design-for-filmmaking/>
- GIRARD, Alice. « Les billets en polymère ». NumisCorner.com, 2022. URL : <https://www.numiscorner.com/fr/blogs/news/polymer-banknotes>
- IMDb. « Catch Me If You Can ». URL : <https://www.imdb.com/fr/title/tt0264464/>
- I Mediate Clearance. URL : <https://www.imediate-clearance.fr/fr/accueil/>
- JEAN, Marsha. « Try this hack to send postcards for free! ». URL : <https://www.marshajeane.com/travel-blog/try-this-trick-to-send-postcards-for-free>
- MAYO DAVIES, Dean. « The Craft: Catch Me If You Can – HERO ». *Hero*, le 16 août 2013. URL : <https://hero-magazine.com/article/11045/the-craft-catch-me-if-you-can>
- MELLIER, Fanette. « Bubunne ». URL : <https://fanettemellier.com/en/project/bubunne/>
- WIKIPÉDIA « Département Artistique ». URL : https://en.wikipedia.org/wiki/Art_department

FILMS ET SERIES :

ALLERS, Roger et MINKOFF, Rob. *Le Roi Lion*. Walt Disney Pictures, 1994.

ANDERSON, Wes. *Asteroid City*. Focus Features, 2023.

ANDERSON, Wes. *The Darjeeling Limited*. Fox Searchlight Pictures, 2007.

ANDERSON, Wes. *Moonrise Kingdom*. Focus Features, 2012.

ANDERSON, Wes. *The Grand Budapest Hotel*. Fox Searchlight Pictures, 2014.

ANDERSON, Wes. *The Royal Tenenbaums*. Buena Vista Pictures, 2001.

ASCHER, Rodney. *Room 237*. IFC Films, 2013.

BANS, Jenna. *Good Girls*. NBC, 2018–2021.

BESSON, Luc. *Anna*. Lionsgate, 2019.

BUCK, Chris et LIMA, Kevin. *Tarzan*. Walt Disney Pictures, 1999.

BURTON, Tim. *Charlie et la chocolaterie*. Warner Bros., 2005.

CHAZELLE, Damien. *Babylon*. Paramount Pictures, 2022.

COLUMBUS, Chris. *Harry Potter*. Warner Bros., 2001.

DUPIEUX, Quentin. *Le Deuxième Acte*. Gaumont, 2024.

FITOUSSI, Alexandra et MARCHAL, Olivier. *Engrenages*. Canal+, 2005–2020.

FLEMING, Victor. *Autant en emporte le vent*. Selznick International Pictures, 1939.

FLEMING, Victor. *Le Magicien d'Oz*. MGM, 1939.

GUEDJ, Hubert et PODROZNIK Michelle. *Plus belle la vie*. France 3, 2004–

GODARD, Jean-Luc. *Une femme est une femme*. Rome-Paris Films, 1961.

GROENING, Matt. *Les Simpson*. Fox, 1989–.

HAND, David. *Blanche-Neige et les Sept Nains*. Walt Disney Productions, 1937.

HARRON, Mary. *American Psycho*. Lionsgate, 2000.

HAZANAVICUS, Michel. *OSS 117: Le Caire, nid d'espions*. Gaumont, 2006.

HESS, Jared. *Napoleon Dynamite*. Fox Searchlight Pictures, 2004.

JOHNSTON, Joe. *Jumanji*. TriStar Pictures, 1995.

JONZE, Spike. *Her*. Warner Bros., 2013.

KOSINSKI, Joseph. *Oblivion*. Universal Pictures, 2013.

KUBRICK, Stanley. *The Shining*. Warner Bros., 1980.

LAWRENCE, Francis. *The Hunger Games: Sunrise on the Reaping*. Lionsgate, 2026.

LUCAS, George. *Star Wars*. Lucasfilm, 1977.

MCTEIGUE, James. *V pour Vendetta*. Warner Bros., 2005.

ONTENIENTE, Fabien. *Camping 2*. Pathé, 2010.

RIAD Sattouf. *Jacky au royaume des filles*. Pathé, 2014.

ROCHANT, Éric. *Le Bureau des légendes*. Canal+, 2015–2020.

SPIELBERG, Steven. *Catch Me If You Can*. DreamWorks, 2002.

SPIELBERG, Steven. *Indiana Jones: Raiders of the Lost Ark*. Paramount Pictures, 1981.

SPIELBERG, Steven. *Minority Report*. DreamWorks, 2002.

STAHLSKI, Chad. *John Wick*. Summit Entertainment, 2014.

TYLDUM, Morten. *The Imitation Game*. Black Bear Pictures, 2014.

VON TRIER, Lars. *Dogville*. Zentropa, 2003.

WEIR, Peter. *The Truman Show*. Paramount Pictures, 1998.

YATES, David. *Les Animaux fantastiques: Les Crimes de Grindelwald*. Warner Bros., 2018.

ZLOTOFF, Lee David. *MacGyver*. CBS, 2016.

RESEAUX SOCIAUX / FORUMS :

@bil_le_creusois. « Le timbre « étiquette de banane » est donc bel et bien l'avenir de la correspondance postale. » X, 2022. URL: https://x.com/bil_le_creusois/status/1501926215883665412

Eric C. Turnble. « Why isn't the United States using polymer bills? Wouldn't it reduce counterfeits? ». Quora, 2021. URL: <https://www.quora.com/Why-isnt-the-United-States-using-polymer-bills-Wouldnt-it-reduce-counterfeits>

u/Zedary. « Comment la poste reconnaît-elle ses timbres des vils usurpateurs? ». Reddit, 2023. URL: https://www.reddit.com/r/france/comments/1at9wbg/comment_la_poste_reconnaitelle_ses_timbres_des/

VIDEOS :

Good Girls. « Good Girls, Season 3 First Look - A Peek Inside the Money Room ». YouTube, [2:07]. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=GBFM6nunfGs>

Illusion. « Je crée UNE FAUSSE CARTE D'IDENTITÉ (pour un film) ». YouTube, [13:07]. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=tp88myfdxZw>

The New York Times. « The Forger | Times Documentaries | The New York Times ». YouTube, [16:32]. URL: <https://youtu.be/Dup6KOaaAUc?si=odlYpL9oJPBH4los>

Vice Asia. « The UK's Greatest Art Forgers Reveal Their Secrets ». YouTube, [15:36]. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=AtjfHqtPEdY>

Vice TV « How Forgers Print Fake Money | I Was A Teenage Felon ». YouTube, [4:51]. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=hlyInZ7ICEM>

INTERVIEWS PERSONNELLES :

CHOLLET, Delphine. Interview personnelle. 2025.

FORME, Charles. Interview personnelle. 2025.

VALIAMOS, Angelina. Interview personnelle. 2025.

GABLER, Lea. Discussion personnelle. 2025.

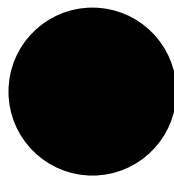
OBSERVATIONS PERSONNELLES :

Stage réalisé en 2025 pour le film Lawrence, Francis. *The Hunger Games: Sunrise on the Reaping*. Lionsgate, 2026. Auprès de l'agence Schein Berlin.

Stage réalisé en 2022 pour la série Percival, Daniel. *The Walking Dead: Daryl Dixon*. Pilgrim, 2023.

Travail sur plusieurs projets de Klein, Cyprien. (2019-)

ANNEXES



LE METIER DE GRAPHISTE POUR LE CINEMA EXPLORE LA FRONTIERE ENTRE CREATION ET FALSIFICATION. PARTAGEANT AVEC LE FAUSSAIRE L'ART DE REPRODUIRE DES DOCUMENTS AVEC PRECISION POUR DONNER L'ILLUSION D'AUTHENTICITE. L'UN INJECTE DU REALISME DANS LA FICTION, TANDIS QUE L'AUTRE INTRODUIT DU FICTIF DANS LE REEL. CETTE TENSION ENTRE URAISEMBLANCE ET ARTIFICE, ILLUSION ET CONTRAINTES LEGALES, DEFINIT LA SPECIFICITE ET LA COMPLEXITE DE CETTE PROFESSION. MAIS OU SE SITUE REELLEMENT LA LIMITE ?