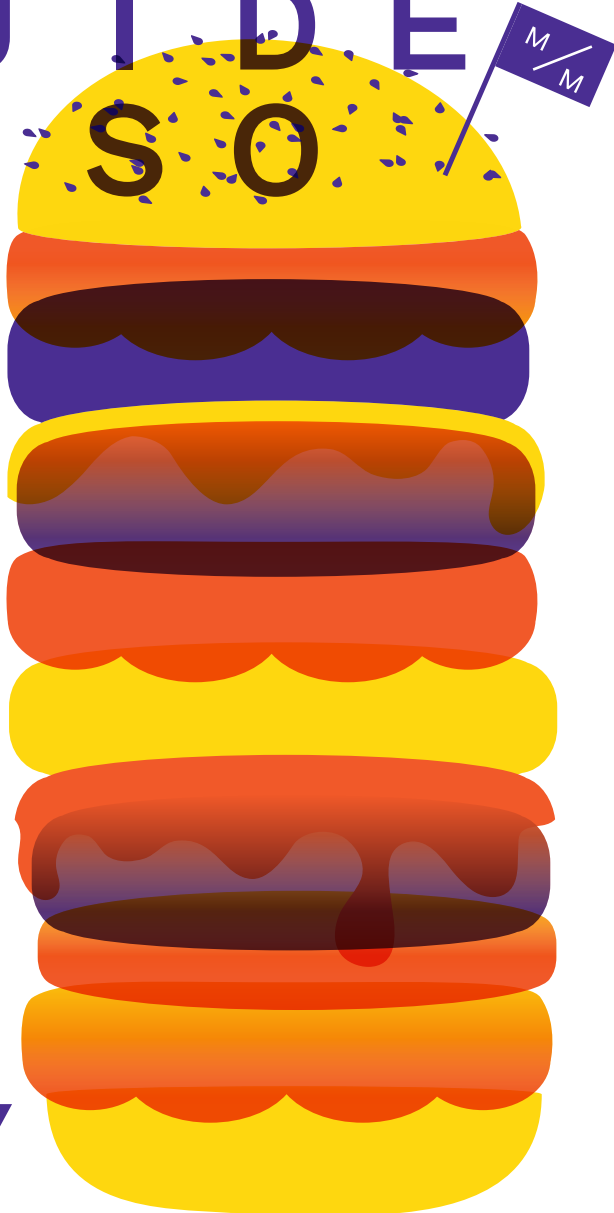


MINI-
GUIDE
RISOTTO



MY
MONKEY

La risographie est une technique d'impression en tons directs. La machine, communément appelée *Riso* du nom de la société qui l'a créée, est un duplicopieur. Dans les années 1980, sa rapidité d'exécution et son faible coût en font l'outil bureautique indispensable pour imprimer des documents en série. De nos jours elle se popularise auprès des artistes, graphistes ou créatifs du monde entier pour sa finition texturée et imparfaite.

Alors oui, la Riso est un outil capricieux... Et non, elle ne permet pas des rendus parfaits. L'impression par duplicopie est une technique qui va décevoir les plus pointilleux! Pour tous ceux qui aiment les imperfections, les bourrages papier, les aplats imparfaits, les taches, les traces de roulettes et les macules à chaque manipulation (car l'encre sèche très lentement, voire jamais vraiment), la Riso est l'outil idéal!

À l'atelier d'impression My Monkey, chacun peut réaliser soi-même ses micro-éditions, fanzines, cartes, affiches, flyers et de nombreux autres objets imprimés.

POUR IMPRIMER EN RISO À LA GALERIE

•
Prendre contact en amont pour parler du projet et fixer un rendez-vous.

•
L'équipe Monkey est là pour assister dans la préparation des fichiers et pour la session d'impression.

MATÉRIEL DISPONIBLE POUR LA RELIURE ET LE FAÇONNAGE

•
plieuse électrique,
reliuse coil,
reliuse à spirales,
agrafeuse à cheval,
agrafeuse à bras,
massicot...

COMMENT ÇA MARCHE ?

Imprimer en Riso, c'est obtenir un résultat unique et inattendu à chaque tirage. C'est ce qui fait le charme de cette technique et donne cet aspect si singulier et artisanal à l'impression.

La Riso accepte des papiers jusqu'au format A3, de type offset pour bien absorber l'encre et dans des grammages de 80 à 250 g/m² environ.

La machine s'utilise comme une imprimante, il suffit d'envoyer un fichier image en niveaux de gris (N&B), qu'elle interprète et convertit en trames directement sur le master. La trame, le master... Vous êtes perdus ? La trame d'impression est l'organisation des petites gouttellettes d'encre qui vont recomposer l'image sur le papier. Elle peut être aléatoire **3** ou régulière **2**, on parle alors de trame mécanique. Le master, lui, agit comme un pochoir, c'est un écran micro-perforé selon la trame définie par lequel l'encre va passer pour reproduire l'image.

À partir du fichier en niveaux de gris, la machine grave le master en créant une trame unique. Enfin, l'encre passe à travers le master grâce à la force centrifuge des toners et se dépose sur le papier. L'image est imprimée !

Il existe aussi une autre technique pour générer les masters : pour les plus téméraires, il est possible d'utiliser directement le scanner intégré à la machine. Cette méthode s'apparente alors plus à du collage.

PRÉPARER SES FICHIERS

Pour préparer les fichiers d'impression en Riso, il est nécessaire de séparer les différentes couleurs de l'image d'origine en fichiers en niveaux de gris. Afin d'obtenir une image en couleurs (polychromie), la feuille doit passer plusieurs fois dans la machine. Pour chaque couche de couleur, il est nécessaire de préparer un fichier en noir et blanc, entre 300-600 dpi (points par pouces). La riso fonctionnant avec un système de trame, on évite les corps de textes en dessous de 6 pts environ. Enfin, l'impression résultante semble toujours un peu plus claire que l'image source : attention aux réglages de densité et de contraste.

Format et marges

Si le format maximal d'impression est un A3, la véritable zone imprimable est de 282 x 410 mm. En réalité, des marges latérales non imprimables de 5 mm et, en tête du document, de 7 mm sont présentes.

Trames d'images

La machine trame automatiquement l'image, il ne faut donc pas tramer ses fichiers au préalable. Elle peut réaliser deux types de trames : une trame aléatoire **3** et une trame mécanique **2**, faite de points alignés. Celle-ci est plus précise et fait des images un peu plus foncées et contrastées.

Éléments vectoriels

Par défaut et sauf indication spécifique, la machine ne trame pas les objets vectoriels et conserve ainsi plus de précision sur des éléments fins comme des liserés ou des textes. Il est donc conseillé de mettre le texte sur un même calque vectoriel séparé.

LIMITER LA CASSE

Riso rime avec défaut ! Suite aux différents passages en machine, le petit décalage présent sur le premier tirage va se répéter sur les impressions suivantes et il ne sera jamais vraiment le même de feuille en feuille. Mais, c'est tout le charme de la Riso ! Pour ceux qui trouvent que là, c'est trop, voici quelques astuces :

Le calage entre les différentes couches est imparfait : c'est une contrainte qu'il faut prendre en compte au préalable, dès la conception des visuels.

→ Éviter les détails trop précis.
→ Il est possible de limiter les bordures blanches dûes aux défauts d'alignement. Pour cela il suffit de régler le *trapping* c'est à dire appliquer un recouvrement entre les formes en ajoutant un léger contour aux formes qui doivent se cotoyer parfaitement.

Les passages multiples dans la Riso permettent de créer de nouvelles nuances par superposition. La couleur la moins salissante (l'encre plus claire) est alors à imprimer en premier.

Afin que l'encre soit bien absorbée, que le papier ne gondole pas, et ainsi éviter bourrages et macules, il est nécessaire de diminuer le taux d'encrage de son image.

→ Pour des aplats **1** homogènes, il est conseillé de réduire le taux d'encrage à 90-95 %, le rendu sera quasiment identique.

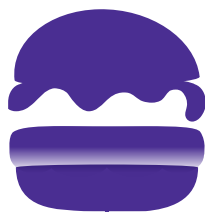
La roulette qui entraîne les feuilles peut les tacher, il est préférable de caler les éléments sur le bas du format pour éviter la zone d'encrage au niveau de la roulette (25 x 70 mm).

Le burger façon My Monkey

Pour imprimer un beau burger en Riso : imprimer les deux tranches de pain et le fromage en jaune (la couleur la plus claire en premier !). Ensuite changer le tambour d'impression pour imprimer le ketchup en orange. Enfin, le dernier passage en machine apporte les éléments essentiels : le steak (ou la galette végété) et les graines de sésame en violet.

Fichiers en niveaux de gris

Impression en ton direct



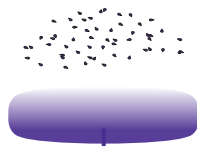
1

jaune en aplat



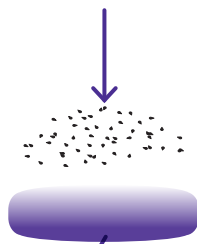
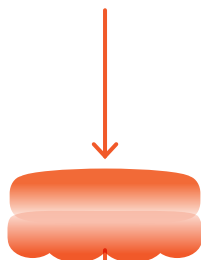
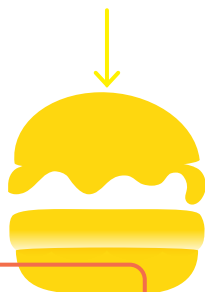
2

orange en trame mécanique



3

violet en trame aléatoire



PETIT MEMENTO

Privilégier un papier offset bouffant, il permet une bonne absorption de l'encre.

Format A3 de 80 à 250 g/m².

Un fichier en niveaux de gris pour chaque couche de couleur, en 300-600 dpi.

Corps de texte de 6 pts minimum, en format vectoriel.

Marges non imprimables de 5 mm et 7 mm en tête.

Éviter les détails trop précis qui seront difficiles à caler et penser à faire du *trapping*.

Éviter d'encre la zone de la roulette et limiter les aplats de couleur.

