

-DN MADE GRAPHISME-

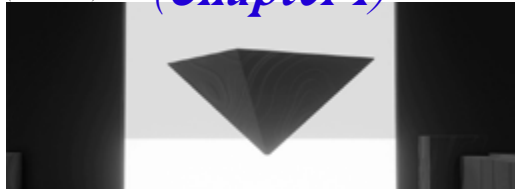
BOOK

-SITE WEB BOOK:-

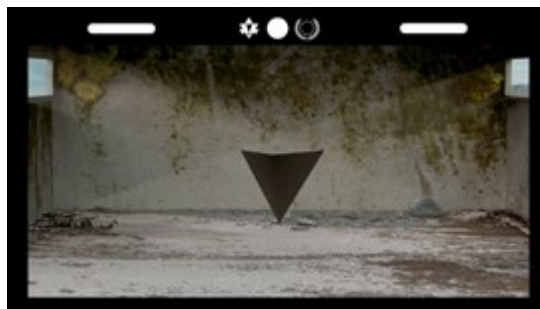
<https://brainarchives.github.io/BOOK/>

-Brain Archives- (Chapter 1)*

(2021-2023)



->Visuels 3D clés illustratifs des nouvelles



-Projet narratif expérimental constitué de micro-métrages et de montages audiovisuels inter-médias illustrant mes écrits romancés sous formes de 3 courtes nouvelles disponibles sur site-web.

le but de ce projet est également d'imaginer une identité ainsi que d'un univers visuel propre à celui-ci afin de l'investir sous différents supports (affiche, web, vidéo, audio)

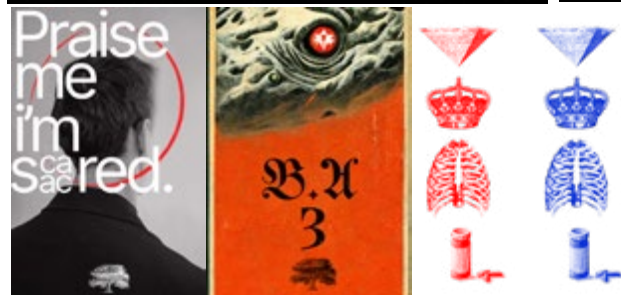
<https://brainarchives.github.io/BA-RELAY-4/>



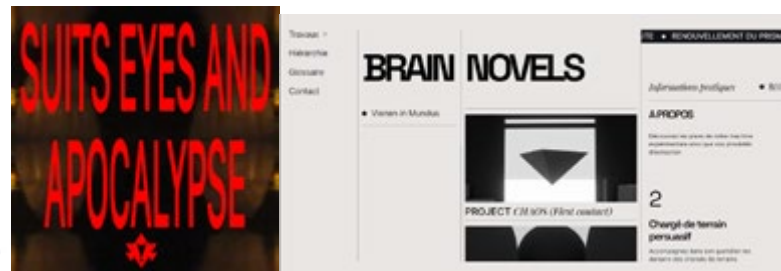
->Expérimentations logotypes pour l'identité visuelle du projet (Variantes, essais et versions non-retenues)



->Modèle 3D de «props» en lien avec la nouvelle tertiaire



->Exemples de réalisations graphiques pour la communication du projet



->Site web des Brain Archives



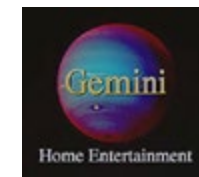
-PROJETS- -PERSONNELS-

-Scènes 3D illustratives-



PISTES INSPIRATIVES:

- «Dark» par Daran bo Odar
- Jeu de piste issu d'internet : «CICADA 3301»
- «Gemini Home Entertainment», par Remy Abode
- «ALIEN»(1987), par Ridley Scott
- «Local 58», par Krist Straub
- Rêves Personnels



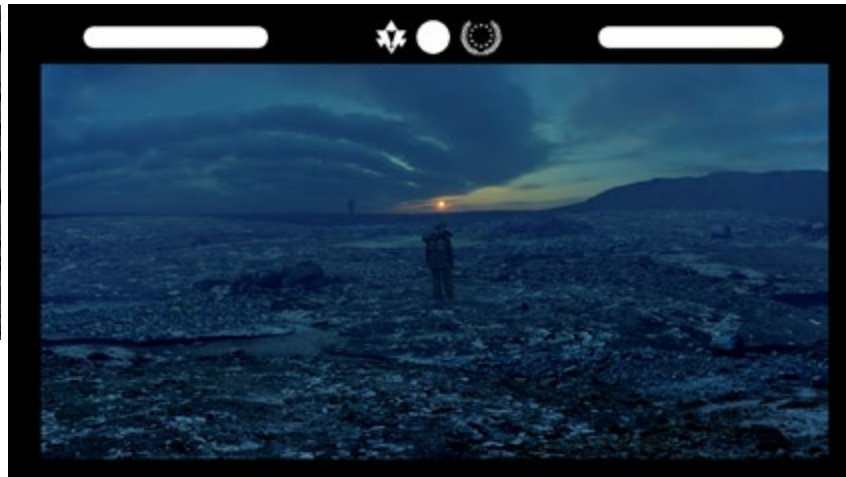
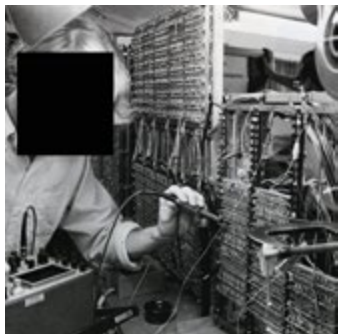
-Gemini Home Entertainment



-Cicada 3301

*notion de «chapitre 1» car le chapitre 2 est quand à lui en cours de réalisation (WIP)

-Échantillons d'images provenant d'un montage audiovisuel de médias d'archives altérées et modifiées à des fins illustratives de la nouvelle tertiaire

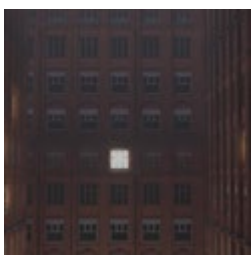
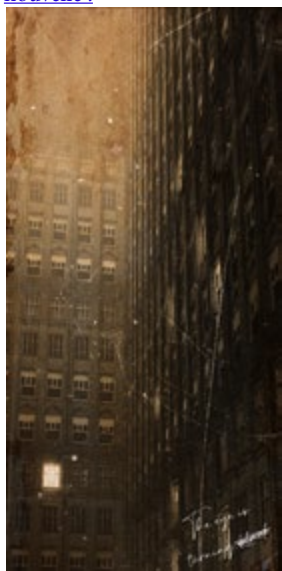


->Concept environnemental



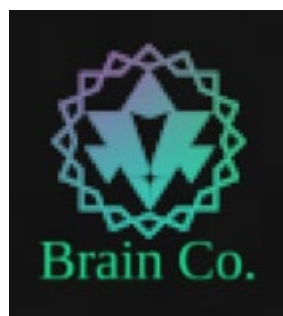
->Prototype d'affiche

-Extraits d'imageries 3D, audiovisuelles et illustratives de la première nouvelle :

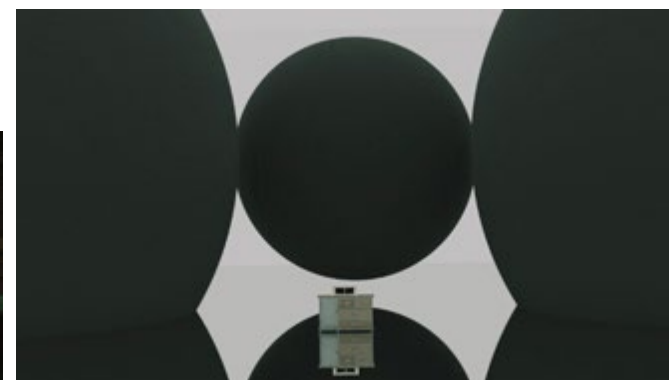


->Concept environnemental

-Extraits d'imageries 3D, audiovisuelles et illustratives de la seconde nouvelle :



->Concept environnemental



-Branding fictif de smartphone (Brain Phone)-

(Août 2022)

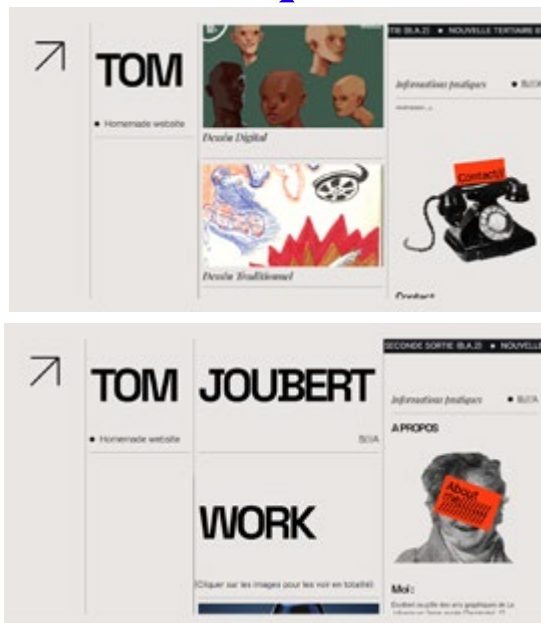


-Branding fictif d'une marque (fictive) de téléphone en imaginant sa forme et sa mise en valeur via un spot publicitaire d'1 minute. Réalisé sous logiciel 3D Blender et moteur de rendu Eevee.



https://www.youtube.com/watch?v=rBTF70C_f94&ab_channel=BRAININDUSTRIES

-Site Web portfolio-



(Novembre 2022)

-Site web centralisant tous mes projets, finis ou en cours de réalisation, ainsi qu'une description de mon statut et de mes différents contacts.

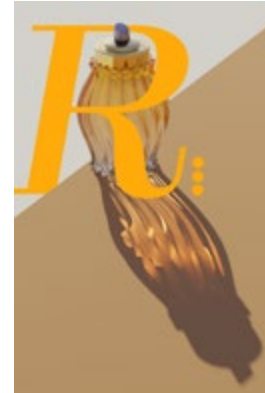
La totalité de la structure du site a été réalisée à l'aide de mes connaissances personnelles en Web et via des aides communautaires en ligne.



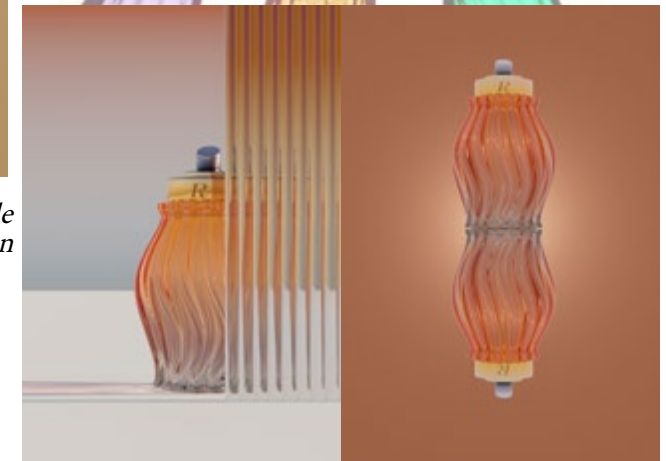
<https://brainarchives.github.io/BOOK/>

-Branding fictif de parfum- (RENAISSANCE)

->Prototype d'affiche publicitaire

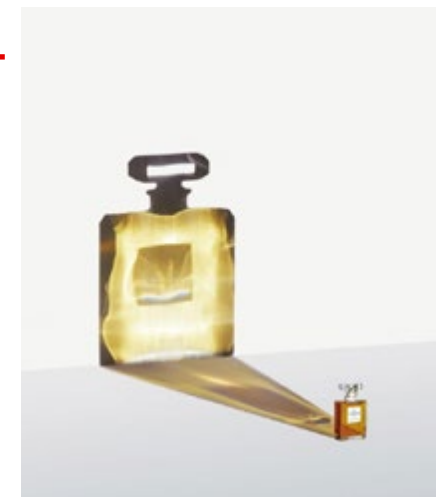


-Projet collaboratif de branding fictif pour un magazine éditorial féministe nommé : «RENAISSANCE». Réalisé sous logiciel 3D Blender



PISTES INSPIRATIVES:

- Pubs de parfum Hermes : «Terres d'hermes»
- Parfums Chanel (objet, affiche & pub)



-Carte de Nantes*-



-> Versions alternatives non-utilisées (PROTOTYPES)

-Projet scolaire de Design Graphique visant à créer une carte de Nantes rassemblant différents points de rencontres pour les jeunes à travers la ville en les représentant via des pictogrammes simplifiés des lieux choisis.



->Expérimentations plastiques (créés à partir d'un outil confectionné personnellement pour cet usage)

*Dossier de recherche et d'expérimentation entier disponible sur mon site web personnel

-Linogravure-

->Plaque de Lino d'origine

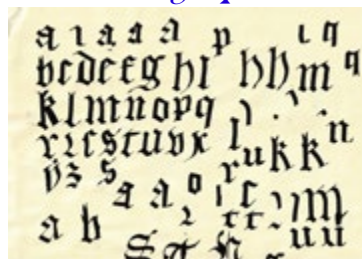


-Projet scolaire visant l'apprentissage d'impression en sérigraphie par la technique de linogravure, de l'imagination du dessin à l'impression à l'aide d'encre grasse et presse d'impression.

-Calligraphie-



->Pictogrammes utilisés

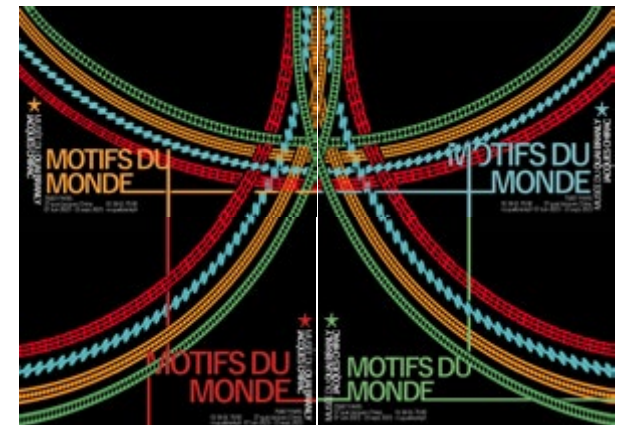


-Essais de calligraphie Gothique
-> Février 2022



-PROJETS - -SCOLAIRES-

-Affiche(s) Musée Quai-
-Branly Jacques Chirac-

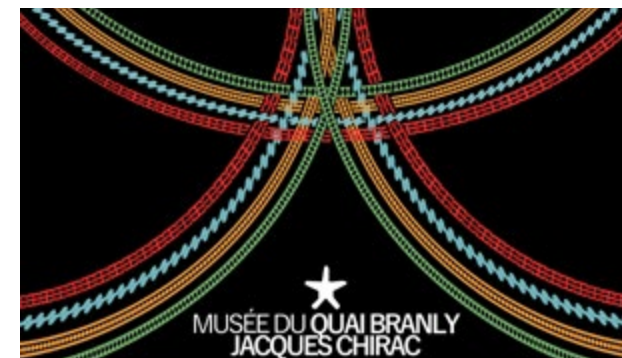


-Projet de Design Graphique prenant pour contexte une exposition fictive intitulée «Motifs du monde» ayant lieu au musée du Quai Branly à Paris.

L'aspect final de l'affiche prend forme d'un découpage en 4 connecté formant une seule et même affiche globale, qui serait exposé à l'entrée du musée.

L'objectif était de réaliser une affiche 300 cm x 400 cm affichable dans les métros Parisiens et d'y représenter, sans appropriation culturelle les motifs folkloriques des différentes cultures du monde.

Tandis que les autres parties seraient affichées dans le métro et ayant pour but de faire réfléchir l'utilisateur sur l'intégrité visuelle de l'affiche et de lui faire «chercher» les autres.



-Projet de mode*- (Paris 2024)



->Juin 2022

-Projet scolaire de Mode sur la thématique : «PARAÎTRE» avec un contexte personnellement choisi, ici les futurs Jeux Olympiques de paris en 2024.

Le projet vise à créer le maillot de cérémonie de l'équipe de France de Volley-Ball en représentant les couleurs de la France mais aussi les éléments visuels du Volley en tant que sport.



->Mises en situation



->Modélisation 3D du vêtement via logiciel : «CLO 3D»

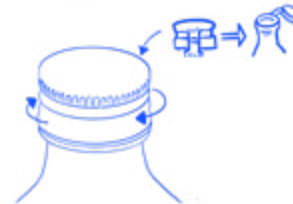


->Prototypage du vêtement et expérimentations sur tissu

-Projet soustraire*-



->experimentations graphiques



->Scénariis d'usage de la proposition

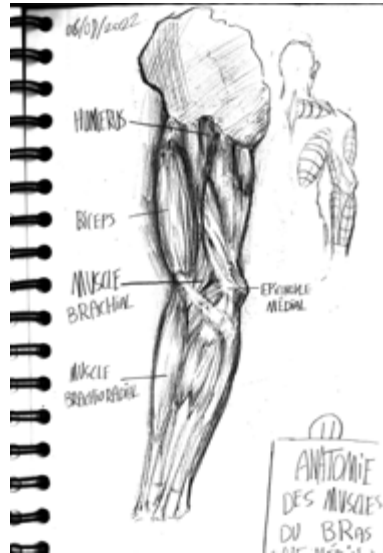
-Projet scolaire de design d'objet dans la thématique de «sustraction», ici dans le contexte d'une production sérielle de bières artisanales avec un packaging dont l'aspect est entièrement personnalisable par l'utilisateur.

Cette personnalisation s'effectuant sur une surface altérable par un crayon ou un feutre. L'idée ici étant de soustraire la surface graphique du fabricant pour la redonner à l'utilisateur lui-même.

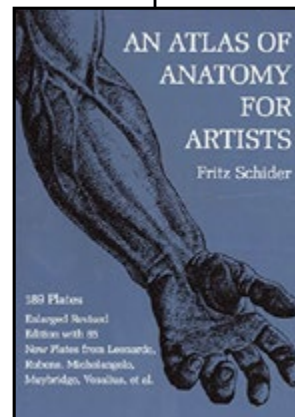
*Dossiers de recherches et d'expérimentation entier disponible sur mon site web personnel

<https://brainarchives.github.io/BOOK/>

-DESSINS -



-Dessins d'anatomie et études d'écorchés
->Ref: «An atlas anatomy for Artists», Fritz Schider



-Expérimentation- -graphique soustractive-



-> Octobre 2022



*P*rojet relié à la thématique de la soustraction dans le design graphique. Cette expérimentation plastique reprend le septième album de la bande dessinée «Tintin» intitulé «L'île noire», l'idée est d'effectuer un ajout de matière (encre de chine).

L'ajout d'encre recouvrant toutes les surfaces où l'île apparaît sur les cases de la planche va ici permettre de représenter à la fois au pied de la lettre «L'île NOIRE» mais également d'y apporter une puissance évocatrice et d'autant plus mystérieuse en ne la représentant que par sa simple silhouette.

Ce procédé a également été appliqué à la couverture du numéro en censurant partiellement le titre par la soustraction du mot «noire».

Cet essai graphique permet d'explorer pour moi une ambiance décalée et expérimentale sur un support surprenant, et inhabituel.

PISTE INSPIRATIVE :

-Jochen Gerner

->Expérimentations de livres/BD et dessins graphiques de soustraction des éléments visuels d'une planche de bande dessinée et de la conservation des éléments les plus importants (Onomatopées, mots, objets...)



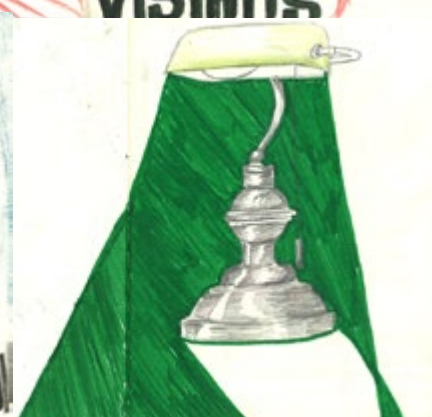
-Modèle vivant (événement scolaire)
-> Mars 2022



-Dessins de volume & Nature morte
-> Mars 2022

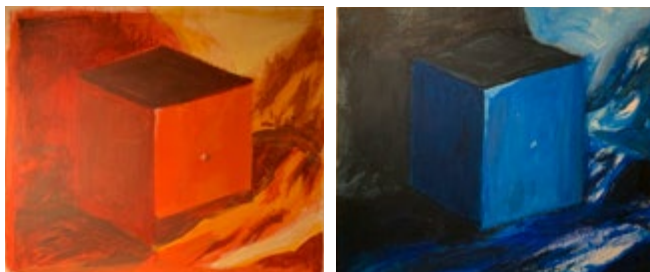


!
-Plus de dessins et de
meilleures qualités
dans la catégorie
«dessin traditionnel»
sur mon site web :
<https://brainarchives.gitlab.io/BOOK/>



-Carnet de croquis -> Octobre 2022-Janvier 2023

-Études de textures de peau (Portraits simplifiés et nez)
-> Septembre 2021

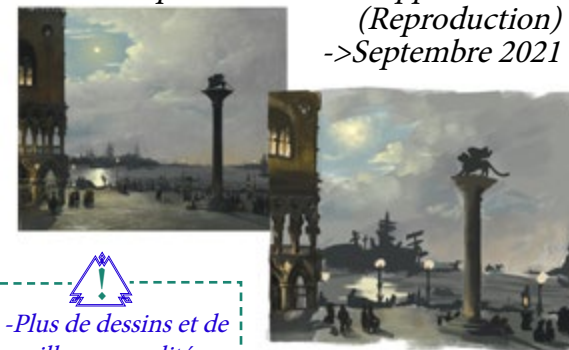


-Tons chauds & froids à l'acrylique
-> Février 2022

-Études de lumière par réduction des valeurs lumineuses (Distillation)
->Septembre 2021



-Études de peinture, artiste : Ippolito Caffi
(Reproduction)
->Septembre 2021



-Plus de dessins et de
meilleures qualités
dans la catégorie
«dessin digital»
sur mon site web :

<https://brainchive.gitlab.io/BOOK/>