

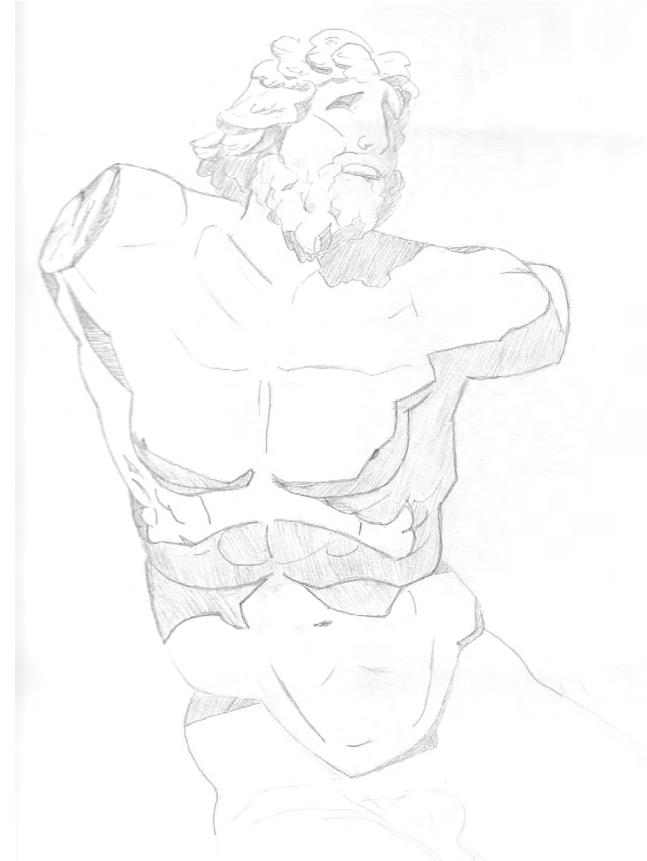
Portfolio

Noé PROMPT-BOUFFARD

2023

[Site web ➔](#)

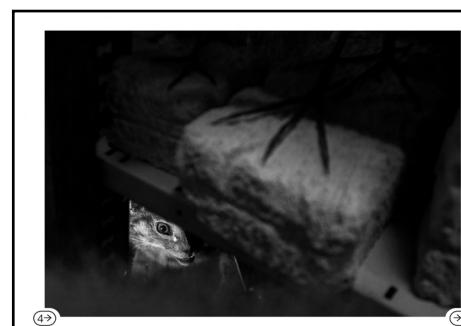
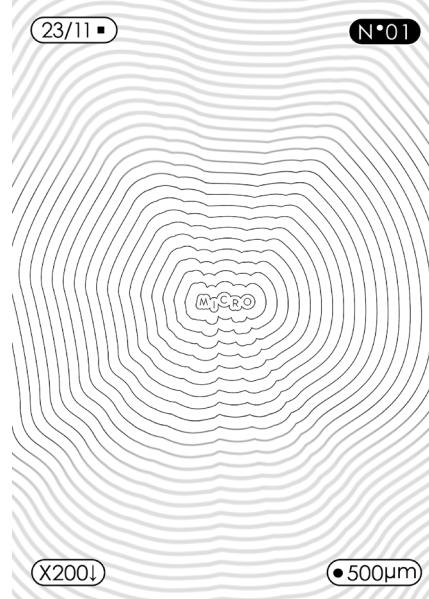
Dessin académique



Dessin académique

Micro

Micro est une série de mini fanzines de photographie composés de 8 pages, le titre renvoie à son petit format (7,4x10,5cm). Quand j'ai commencé à créer des séries de photos, je voulais essayer d'en faire quelque chose de plus. Très vite j'ai fait des essais de Fanzine et cela m'a plu par sa simplicité, en effet chaque numéro du zine est imprimé sur une page A4 et nécessite juste d'être plié et coupé pour être assemblé, sans colle ni agrafe. Les séries ont des sujets et des thèmes différents d'un numéro à l'autre mais ont toujours comme point commun le noir et blanc qui en plus de son style permet une impression plus économique.



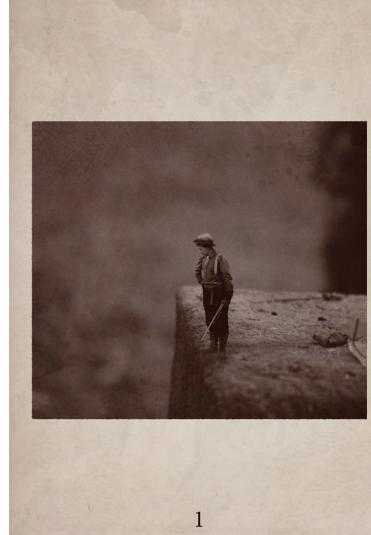
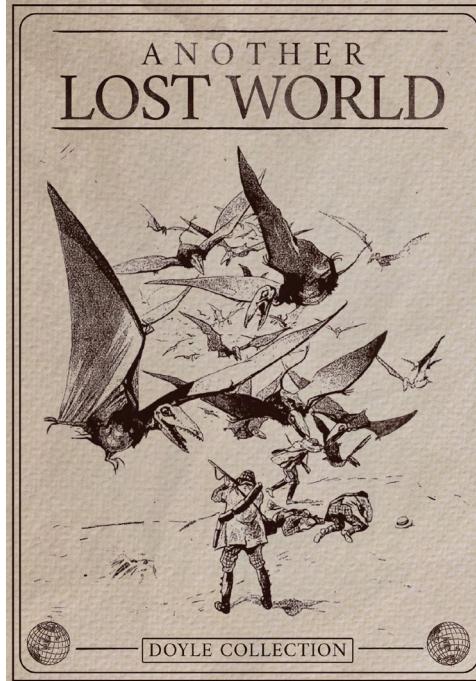
[Lire Micro N°1 en PDF ↗](#)

[Lire Micro N°2 en PDF ↗](#)

Another lost world

Another lost world est un vrai faux vieux livre de 6 pages présentant diverses photos truquées d'un monde étrange et minuscule. Ces images sont des photomontages mélangeant des personnes de photos d'archives avec des photos à petite échelle de mon jardin. Ce travail s'inspire tout d'abord des livres d'exploration de la fin du 19^e et 20^e siècle comme Voyage au centre de la terre de Jules Verne ou Le monde perdu d'Arthur Conan Doyle (d'où le titre), mais aussi de l'histoire des fées de Cottingley; une série de photomontages de 1917 représentant des petites filles en compagnie de fées. Je voulais créer un livre à la fois fantastique mais aussi crédible dans son aspect ancien en reprenant le style et les codes des ouvrages de l'époque.

Lire Another lost world en PDF ↗



1



2



3



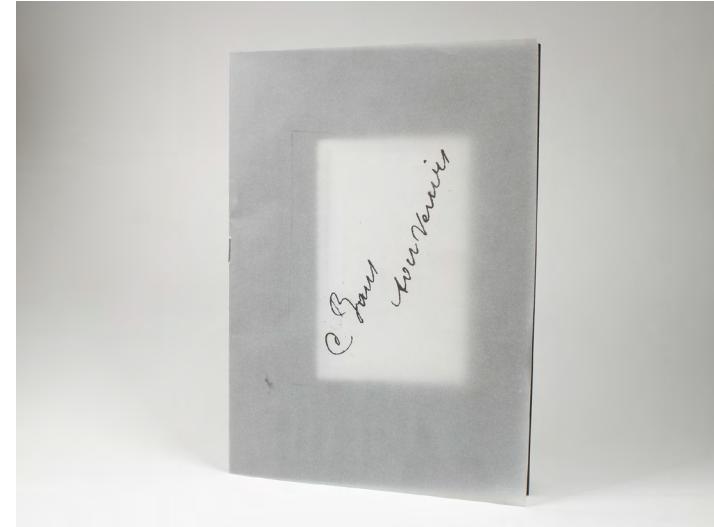
4



Bon souvenir

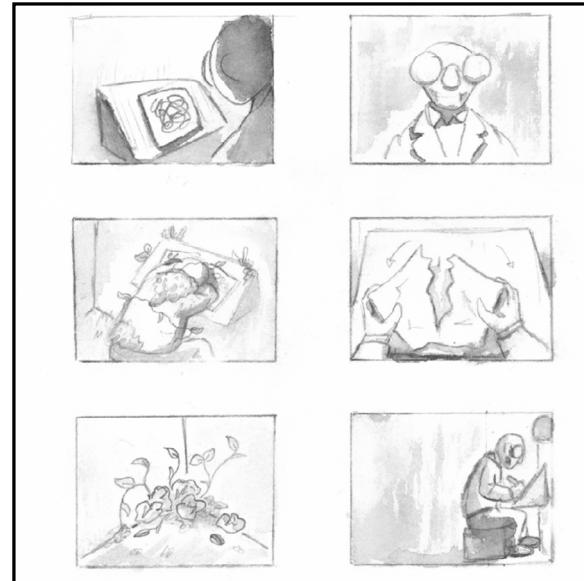
Bon souvenir est un graphzine (sorte de fanzine sans intention d'avoir plusieurs numéros) de 6 pages au format A5 avec une protection en papier calque. Chaque page reprend les codes d'un album photo avec une image ainsi qu'une description. Ces images ainsi que les phrases sont issues d'archives familiales personnelles et toutes les associations de textes et d'images sont fausses. J'ai décidé d'utiliser ces sources comme pour créer une histoire fictionnelle afin de ne pas juste parler de ma famille mais plutôt pour traiter du thème du passé et des traces. Pour créer cet objet j'ai travaillé uniquement en collages et à la photocopieuse pour essayer de travailler sans ordinateur car cela peut avoir tendance à rendre les choses trop propres et lisses. Le papier sur lequel sont imprimées les images est gris brillant donnant une teinte argentée à toutes les zones de blancs qui n'ont pas été recouvertes d'encre noire.

[Lire Bon souvenir en PDF ↗](#)



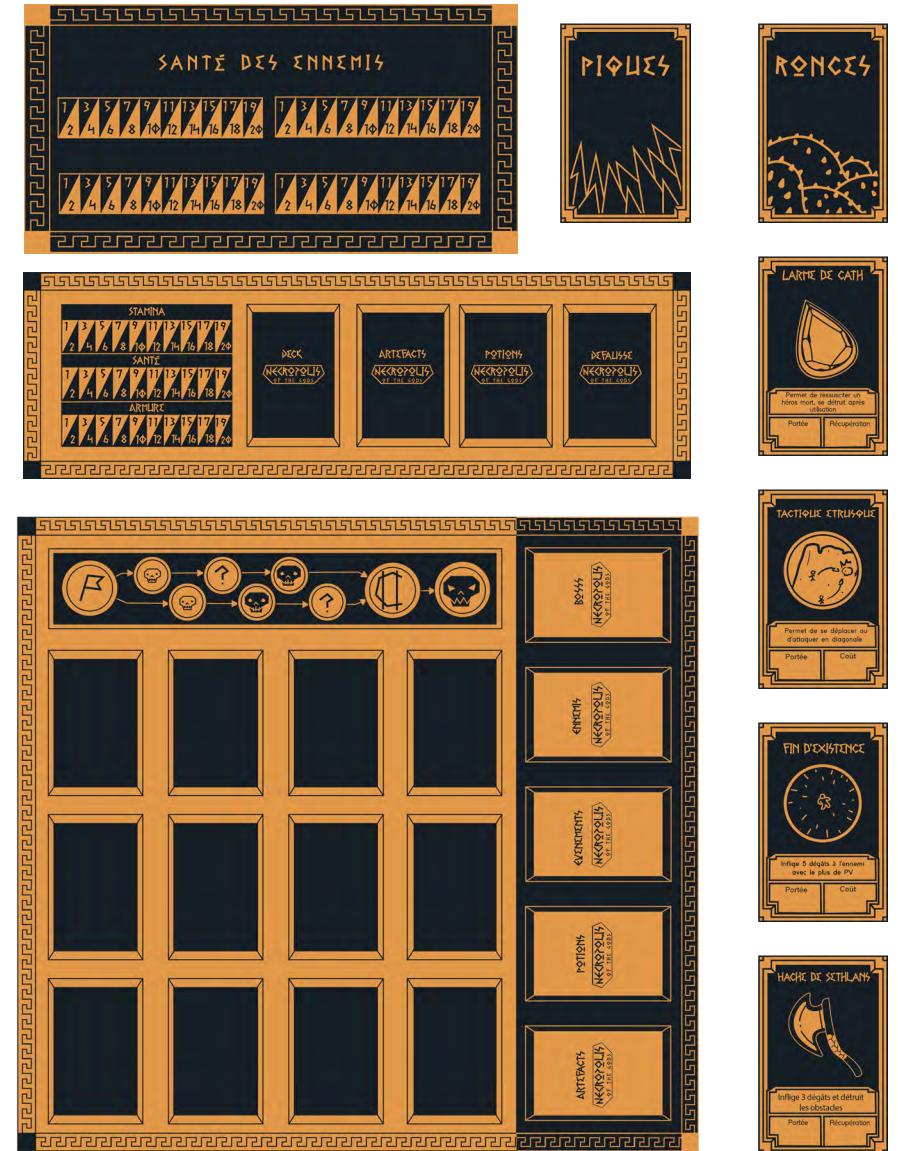
BLOOM

Bloom est un court métrage en noir et blanc de 3 minutes qui raconte l'histoire d'un artiste n'arrivant pas à créer. Le film est réalisé en stop motion, une technique qui permet de faire bouger des objets avec une succession de photographies. L'utilisation de la stop motion permet de pouvoir créer l'atmosphère la plus étrange possible, j'ai ainsi pu faire un décor froid et minimaliste en polystyrène et un personnage principal avec son visage grotesque en pâte Fimo. Le noir et blanc ajoute à l'aspect inquiétant du film, avec une seule source lumineuse et des noirs très profonds. Ma source d'inspiration principale était les premiers courts métrages en stop motion de Marc Caro et Jean Pierre Jeunet réalisés dans les années 80.



Necropolis of the gods

Necropolis of the gods est un jeu de coopération basé sur la mythologie étrusque dans lequel des héros morts au combat doivent sortir d'une nécropole. J'ai travaillé sur ce projet fin 2021, c'est un prototype de jeu de société qu'un ami en école de Game Design avait dû créer et dont il m'a demandé de faire les visuels. J'ai ainsi dû apprendre à me servir de Adobe Illustrator afin de réaliser les 64 cartes et les 3 plateaux. Pour la direction artistique j'ai choisi de reprendre les motifs et les couleurs des vases de cette époque.



Bollz

Bollz est un jeu vidéo pour ordinateur et téléphone dans lequel on doit lancer une boule pour terminer des parcours truffés d'obstacles. J'ai travaillé dessus pendant une grande partie de l'année 2022 en raison de tout le travail que cela demandait avec le design, les visuels et surtout le code. Le jeu est centré sur son gameplay simple et offre une cinquantaine de niveaux qui offrent différents moyens de jouer autour de cette mécanique.

