

**KEVIN HA**

|

# **PORTFOLIO**

**SELECTION DE TRAVAUX**

**2019**

|  
**2022**

# INTRO

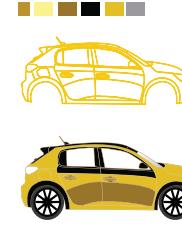
## JE ME PRÉSENTE !

**J**E SUIS ÉTUDIANT EN 1ERE ANNÉE DE MASTER "CMW" (CULTURES ET MÉTIERS DU WEB) ET ME SUIS SPÉCIALISÉ DANS LE DÉVELOPPEMENT WEB, J'ASPIRE À TRANSFORMER CHAQUE JOUR EN UNE NOUVELLE OCCASION D'APPRENDRE ET DE M'AMÉLIORER.

**A**VEC CE PORTFOLIO, QUI CONTIENT UNE PETITE PARTIE DE MOI, J'ESPÈRE RÉUSSIR À VOUS IMMERGER UN PEU PLUS DANS MON MONDE ET VOUS PERMETTRE DE COMPRENDRE DAVANTAGE QUI JE SUIS...

**BON VOYAGE !**

# TABLE DES MATIÈRES

- |   |  |
|---|--|
|    | <b>03</b><br><b>JEUX VIDÉO</b><br>Seringat - Cataracte -<br>112 Opérateur          |
|  | <b>08</b><br><b>WEB</b><br>Site personnel - La Lampe du Vide                       |
|  | <b>11</b><br><b>AUDIOVISUEL</b><br>Symphonie - The Crows -<br>The File Cyberspace  |
|  | <b>15</b><br><b>GRAPHISME</b><br>The Car - Japan Store -<br>Devil's Food - Fanzine |
|  | <b>19</b><br><b>PHOTOGRAPHIE</b><br>Old Gets Older -<br>Galerie                    |

# CHAPITRE N 1.

## J E U X - V I D É O

SERINGAT - CATARACTE  
- 112 OPÉRATEUR



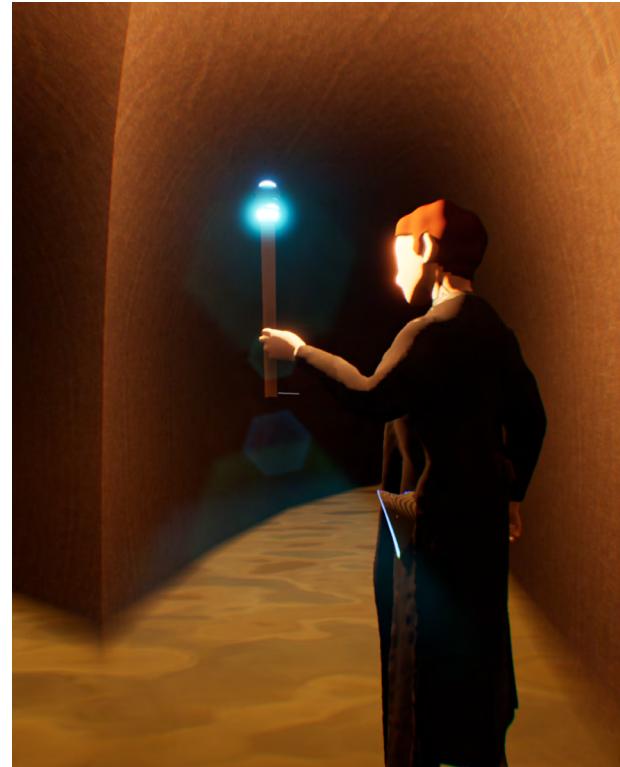
# 01



**SERINGAT**  
RÉALISÉ AVEC : UNREAL ENGINE 4

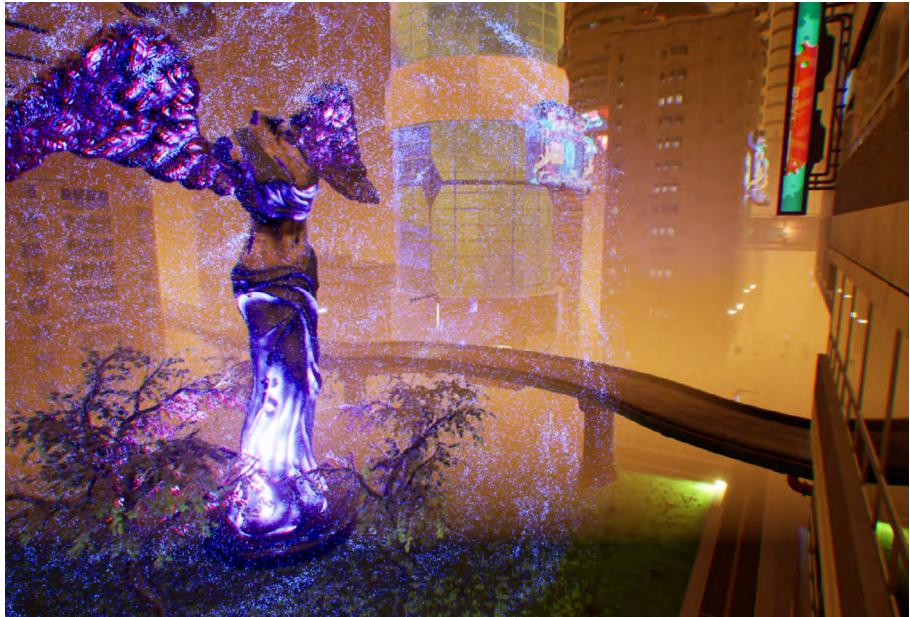
SITE WEB : [CONSULTER LE SITE](#)  
INSTAGRAM : [@SERINGAT\\_LETHEE](#)

TRAILER : [VISIONNER LA VIDÉO](#)  
DÉMONSTRATION : [VISIONNER L'EXTRAIT](#)



## "SERINGAT" : PROGRAMMATION, COMMUNICATION & TRAVAIL D'ÉQUIPE

Seringat est un jeu vidéo en vue à la troisième personne réalisé dans le cadre d'un projet de fin d'année de licence 3 EVMAN réalisé en groupe et sur une période d'un an. Personnellement chargé du gros de la programmation, du game-design et du level-design, ce projet de grande envergure sollicitant tant les domaines de la programmation, de la modélisation 3D que de la musique et de la communication à entre autres grandement consolidé mon goût et mes capacités à travailler en groupe.



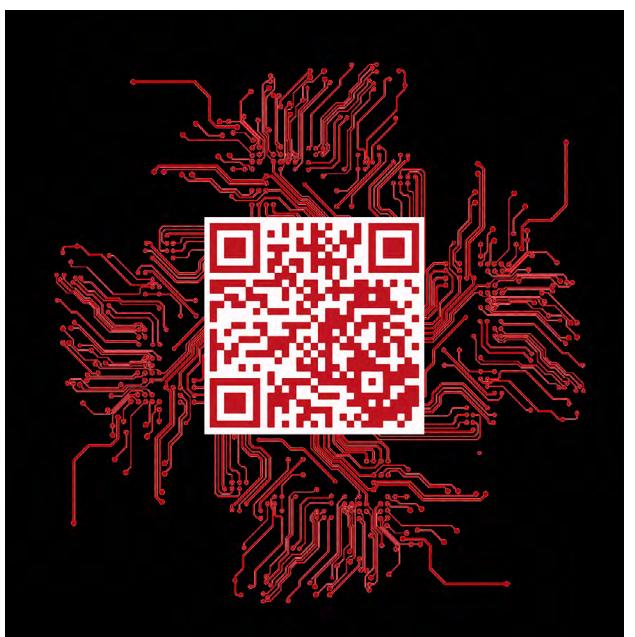
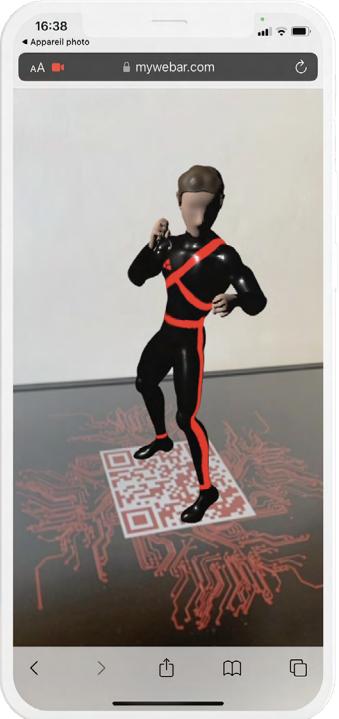
## MONDE SEMI-OUVERT & THÈME DE LA MÉMOIRE

Offrant au joueur l'expérience d'un monde semi-ouvert avec la possibilité de naviguer à travers des environnements fermés chacun très différent, et ce sans aucun temps de chargement, Seringat est un jeu invitant à l'exploration et à l'immersion dans un monde virtuel et futuriste construit sur le thème de la mémoire.

## SYNOPSIS (PANDÉMIE ET AMNÉSIE COLLECTIVE)

En ligne avec l'actualité, le jeu nous plonge dans la ville éponyme de Seringat dans la perspective d'un homme se réveillant mystérieusement dans un appartement qui lui semble inconnu. En réalité, il se rendra très vite compte que la ville entière est plongée dans une amnésie totale tandis que des individus suréquipés et armés dressent des barricades et confinent la ville d'une main de fer. Ce projet de grande ampleur à fait l'objet de présentations orales semestrielle face à des jurys ainsi qu'à la rédaction d'un dossier de 42 pages donnant suite à la présentation finale du jeu.

Cliquez pour consulter



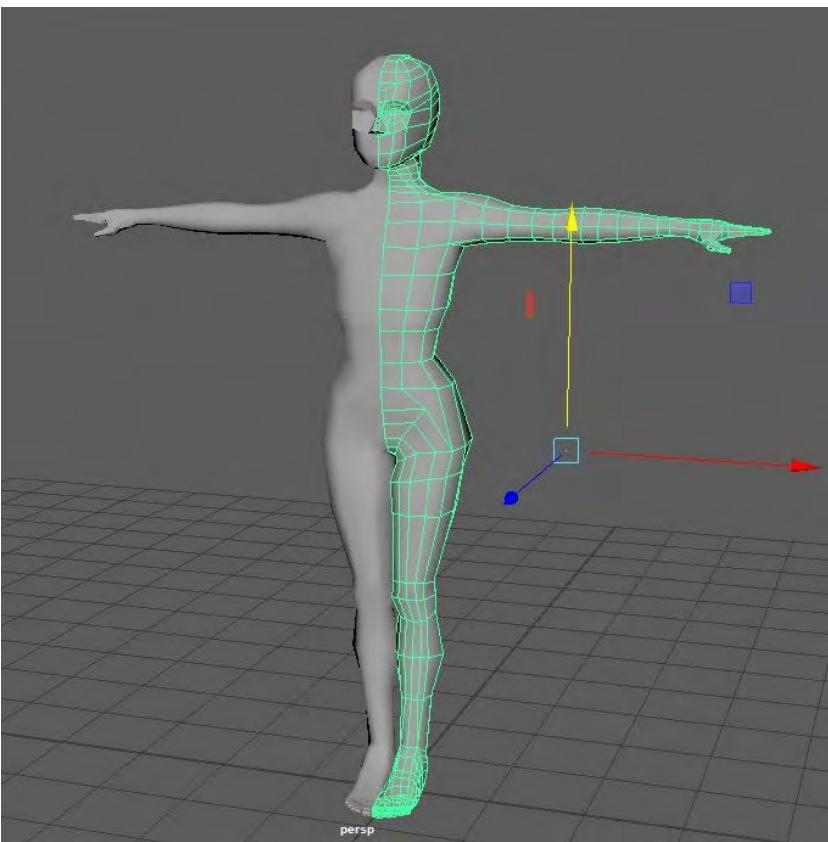
# 02

## CATARACTE

RÉALISÉ AVEC : UNITY

DÉMONSTRATION VIDÉO :  
[VISIONNER L'EXTRAIT](#)

"Cataracte" est un jeu vidéo en vue 3e personne réalisé tout au long de ma 3ème année de licence EVMAN. Portant sur la thématique de l'anthropocène, le jeu me permet de traiter certaines des problématiques centrales impulsées par le changement climatique telles que décrites dans les derniers rapports du GIEC ou de l'ONG Climate Central et sur lesquels je me suis appuyé pour la création du jeu et la rédaction d'un dossier de recherche et de présentation du projet d'une longueur de 38 pages. L'environnement de jeu réagit et évolue (montée des eaux, brouillard de pollution, ...) en conséquence directe des actions du joueur et permet ainsi de nous confronter aux conséquences de nos actions sur l'environnement.



### L'ANTHROPOCÈNE ET L'ENJEU CLIMATIQUE

En pointant les effets de l'action de l'Homme sur l'environnement de manière exacerbée, le jeu aspire par une expérience immersive et par une participation active du joueur à sensibiliser à l'urgence climatique toujours plus criante de jour en jour... Le personnage incarné par le joueur est de forme anthropomorphique, ne possède ni visage ni sexe défini et se positionne ainsi comme une allégorie, un symbole de forme humanoïde visant à représenter/incarner l'être humain en tant qu'entité unique.



# 03

GUIDE DE L'OPÉRATEUR TÉLÉPHONIQUE (PAGE 3 SUR 3)

INCENDIE:

Les feux sont différenciés en trois classes :

- Classe A : feux produits par des **matériaux solides et secs** (bois, papier, etc.);
- Classe B : feux produits par des **gaz** (gaz naturel, méthane, propane, etc.);
- Classe C : feux produits par des **liquides** ou des **solides liquéfiables** (hydrocarbures, essences, solvants, etc.). On parle alors de **feux gras**;

	Gaz (classe de feu C)	Gaz (classe de feu B)	Gaz (classe de feu A)	Appareil électrique
À eau		X		
À mousse		X	X	
A CO <sub>2</sub> (dioxyde de carbone)	X	X		X

## 112 OPERATEUR

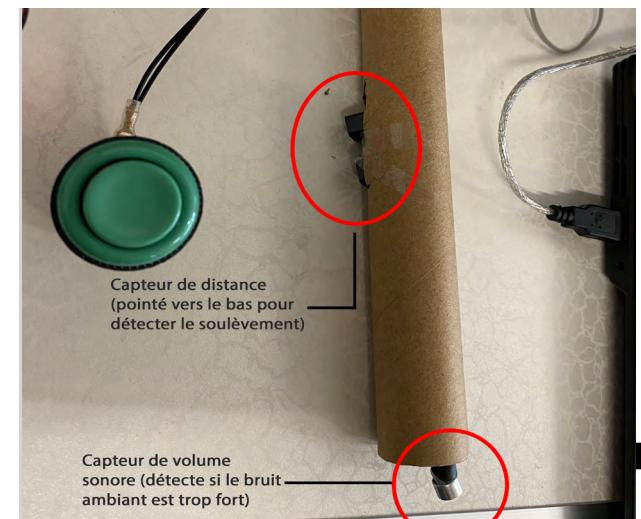
RÉALISÉ AVEC : MAX/MSP

DÉTAILS DU PROJET :  
[CONSULTER LE BLOG](#)

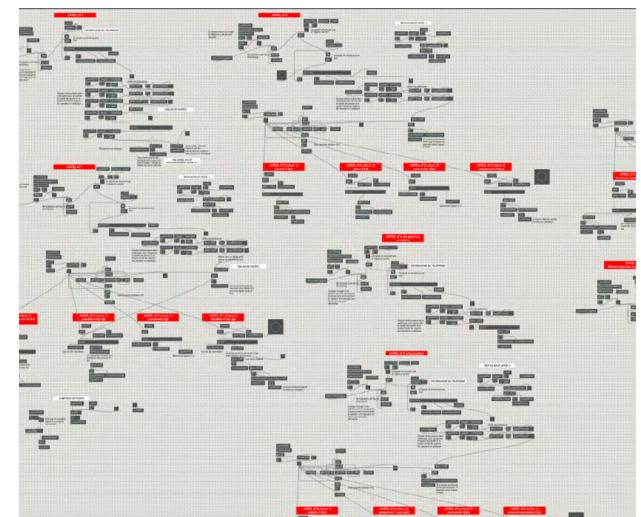
DÉMONSTRATION :  
[VISIONNER L'EXTRAIT](#)

MONTAGE DU PROJET:  
[VISIONNER LA VIDÉO](#)

“112 Opérateur” est un projet mettant en place un dispositif interactif équipé de 6 capteurs mettant en scène le travail d'un opérateur téléphonique du 112. Ce dispositif trouve son inspiration dans le monde vidéoludique et plus particulièrement dans les jeux-vidéos “911 Operator” ou encore “Five Nights at Freddy's” mais aussi dans les jeux-vidéo narratifs tels que “Detroit Become Human” ou encore “Until Dawn” proposants une interaction forte entre les choix du joueur et le déroulement du scénario interactif. Dans ce mini-jeu, vous incarnerez un nouvel opérateur téléphonique en période d'essai qui sera chargé de répondre à des appels de personnes ayant besoin de vos conseils, attention, vos choix auront des conséquences !



Le code se présente sous la forme de nœuds de fonctions où chaque rectangle gris correspond à une fonction donnée. Le codage du jeu repose ainsi sur une logique algorithmique.



APERÇU D'UN PATCH (CODE DU JEU)

# CHAPITRE N 2.

WEB

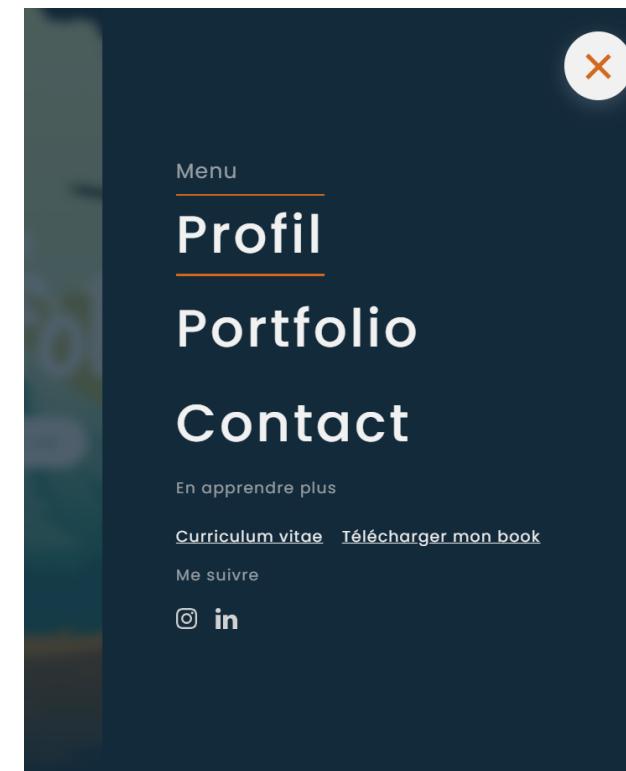
LA LAMPE DU VIDE -  
SITE WEB

# 04 SITE WEB

SITE WEB :  
CONSULTER LE SITE

Consulter  
le  
site web

Ce site web personnel faisant office de portfolio en ligne, a été designé et codé par moi-même en début d'année 2022. Réalisé en HTML, CSS et Javascript, ce site web que j'ai voulu animé et vivant, est complètement "responsive", et permettra ainsi à quiconque et via n'importe quelle plateforme d'accéder à une partie de moi. Avec ce site, mon intention était de faire voyager les visiteurs dans mon monde, mon microcosme, via mes créations personnelles.



**Profil**

Enchanté ! Je suis Kevin HA, étudiant en Art & Numérique

En cours d'obtention d'une licence EVMAN "Études Visuelles, Médias & Arts Numériques", je suis une personne aux multiples passions : le numérique, l'espace, l'histoire, l'art, le piano ou encore le tennis... Je vise à transformer chaque jour en une nouvelle occasion d'apprendre et de m'améliorer.

#devenirLaMeilleureVersionMoi

Télécharger mon CV

**Portfolio**

2020 Symphonie

Photoshop AfterEffect 3D

2019 The Car

Illustrator Graphisme

2020 The File Cyberspace

Art des médias Archive participative Dispositif interactif

En ce moment Seringat

Jeu vidéo UE4 Programmation

En ce moment Cataracte

Jeu vidéo Unity Programmation

# 05 LA LUMIÈRE DU VIDE

DÉMONSTRATION VIDÉO :  
[CONSULTER LA VIDÉO](#)

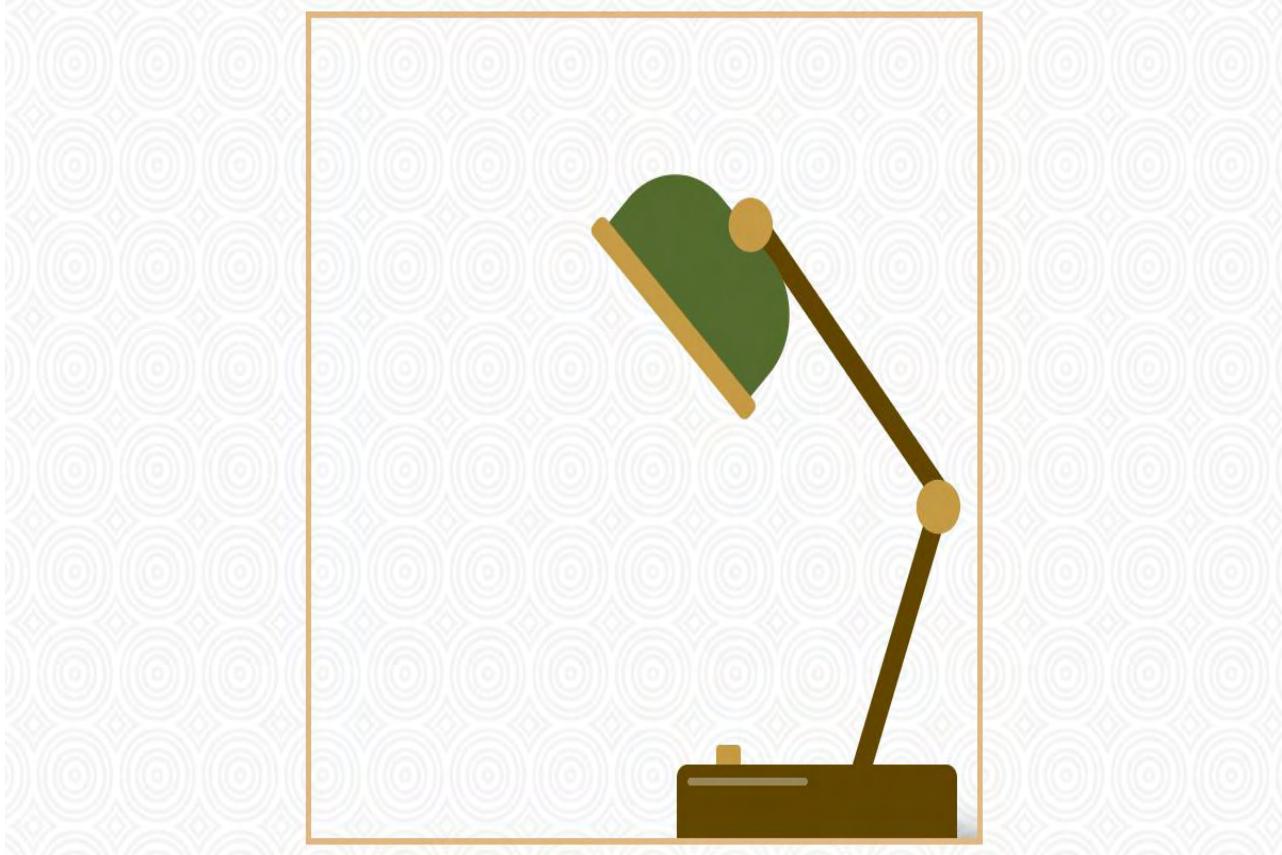
Consulter  
la  
vidéo

"La Lumière du Vide" est un projet artistique réalisé en 2020. Ayant pu longuement étudier l'art interactif au cours de ma formation, j'ai souhaité avec ce projet faire référence à cet art dans lequel le spectateur donne vie à ce dernier par les interactions qu'il entretient avec le dispositif. L'idée que l'oeuvre d'art ne peut exister qu'à travers les yeux et les actions du spectateur est ainsi mise à l'honneur au sein de ce projet.



**"C'EST LE REGARDEUR QUI FAIT LE TABLEAU" - MARCEL DUCHAMP**

"La Lumière du Vide" est un projet assez révélateur de mes passions. Même si ce projet réalisé exclusivement en HTML et CSS peut prêter à sourire par son aspect simpliste, ce projet regroupe 3 de mes grandes passions que sont l'art, le codage, mais aussi l'espace (contenant si peu de matière qu'il peut être considéré comme "vide").



# CHAPITRE N 3.

## AUDIO- VISUEL

**SYMPHONIE - THE CROWS  
- THE FILE CYBERSPACE**



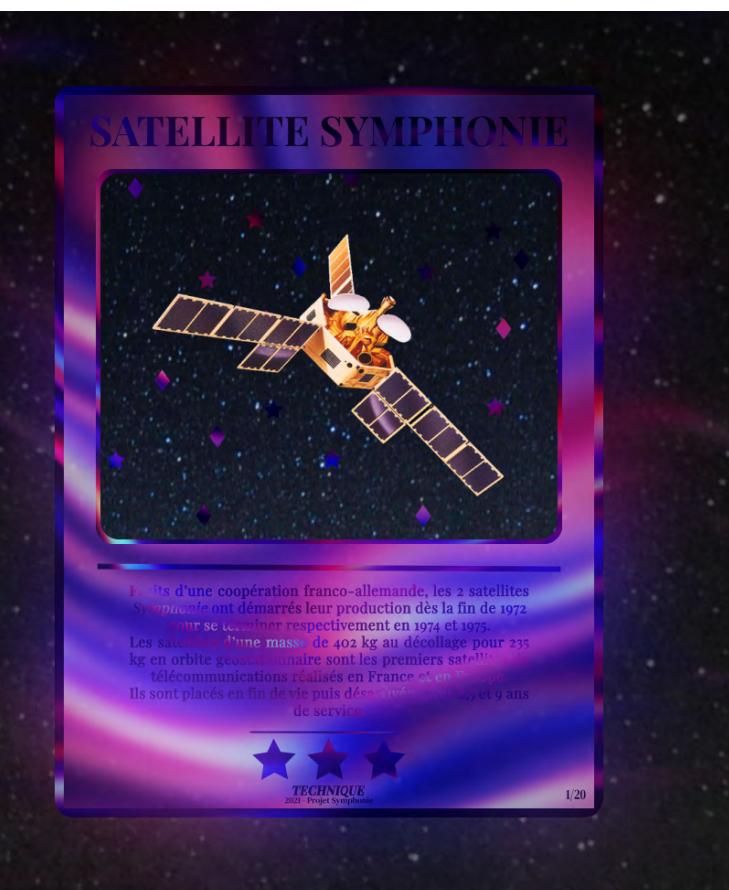
# 06 SYMPHONIE

DÉMONSTRATION VIDÉO :  
VISIONNER L'EXTRAIT

DOSSIER DE PRÉSENTATION :  
CONSULTER LE DOCUMENT

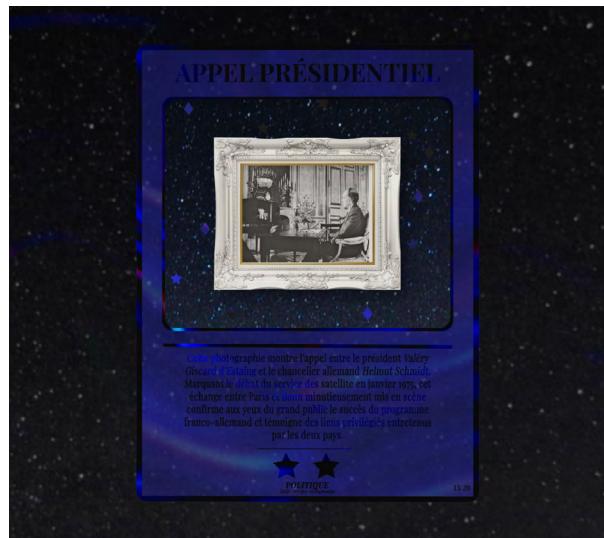
RÉALISÉ AVEC :  
SUITE ADOBE

Ce projet réalisé en 2021 et porté sur le programme spatial "Symphonie" se présente sous la forme de 20 cartes en 3D, exclusivement numériques. Malgré cette spécificité, ces cartes reflètent une volonté de prendre un certain contrepied en apportant ou en rendant parfois leur matérialité à des images et des documents liés à un programme pionnier de l'aérospatial en Europe dans un contexte où le numérique n'était que très peu démocratisé. Réalisé sous la notable supervision du responsable de l'Observatoire de l'espace du CNES Gérard Azoulay, ce projet entre dans la démarche d'une valorisation de l'iconographie et de l'histoire riche mais méconnue du programme spatial "Symphonie" qui incarnait dans les années 1980 la quintessence de l'aérospatial en Europe.



## CRÉATION VISUELLE 3D EN PARTENARIAT AVEC LE CNES

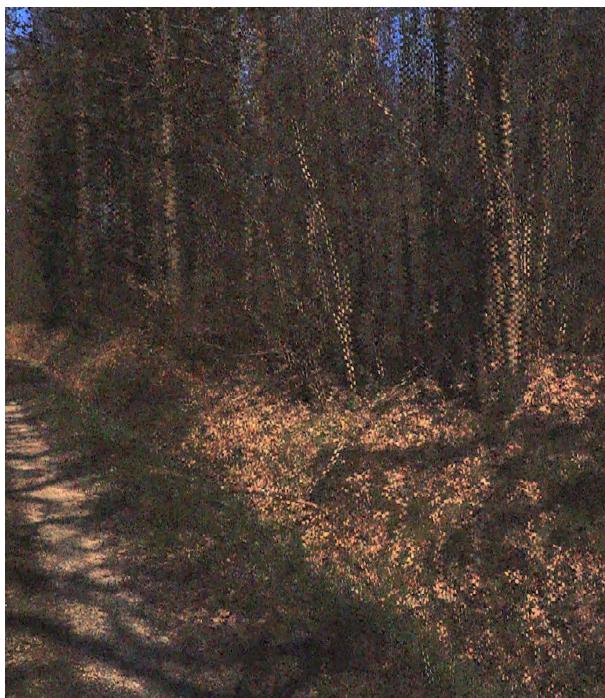
S'appuyant sur un corpus d'images fourni par le CNES mais aussi sur des images en libre accès sur internet, ce projet s'axe sur une volonté de produire un travail particulièrement graphique capable de mettre en valeur l'iconographie disparate du programme spatial franco-allemand. La production des cartes s'est axée exclusivement sur l'utilisation de trois logiciels de créations numérique de la suite Adobe : After Effects, Photoshop et Illustrator.



RENDU FINAL :  
VISIONNER LA VIDÉO



"The Crows" est un projet d'art visuel et sonore réalisé en 2020. Ce projet se présentant sous la forme d'une vidéo de 2 minutes et 38 secondes a été l'objet d'un travail premièrement sonore avant d'être complété par la suite par un montage vidéo. Réalisé dans un contexte de confinement national lié à la COVID-19, l'intention première de ce projet était de réaliser un travail sur des enregistrements sonore collectés par moi-même au sein de mon foyer ou d'un lieu proche de ce dernier (comme l'exigeait le confinement). Les ressources sonores étaient ainsi très variées, allant de croassements de corbeaux, à des bruits de pas ou encore des bruits des touches de piano.



## THE CROWS

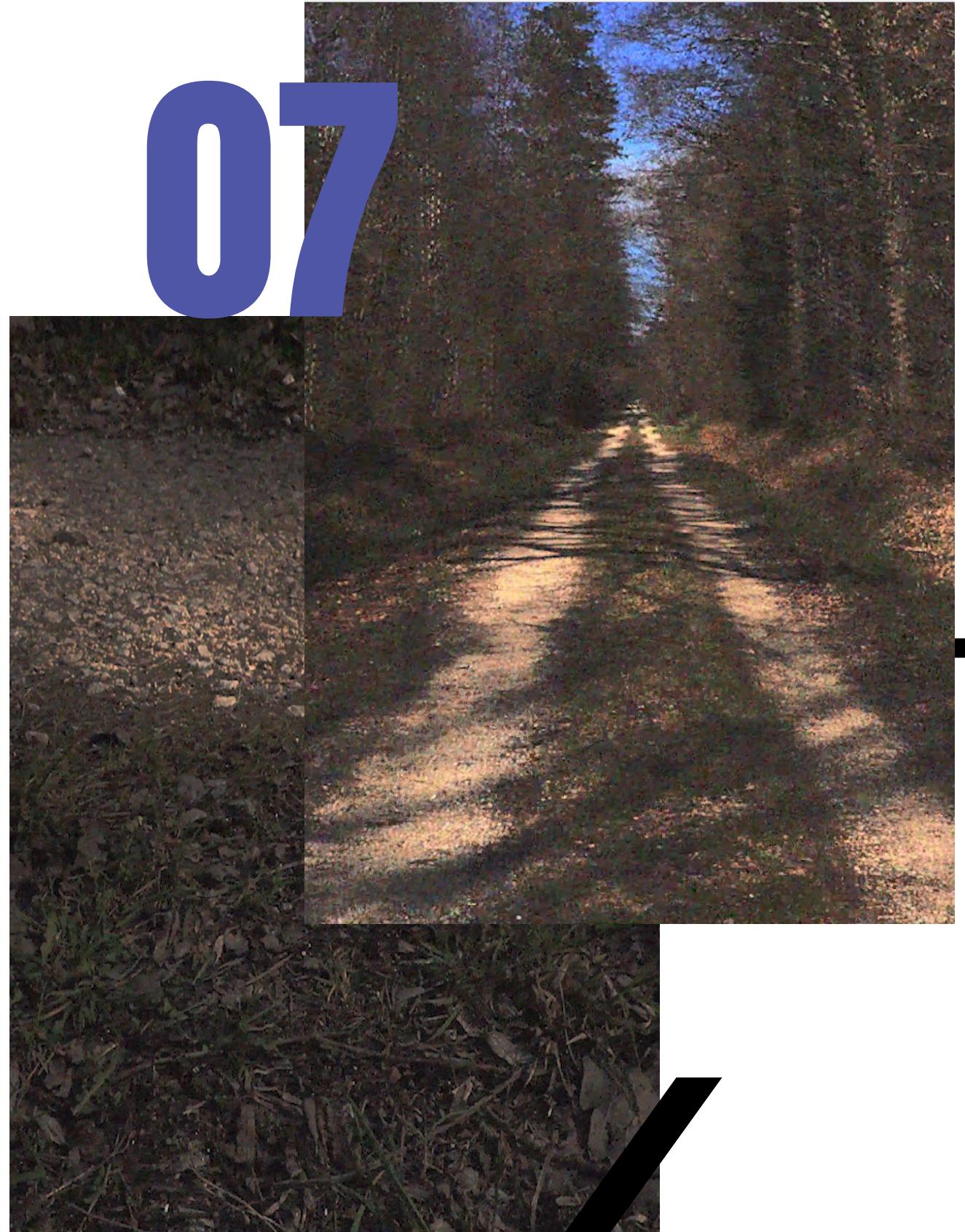
RÉALISÉ AVEC : AFTER EFFECTS &  
ABLETON LIVE



### TRAVAIL VIDÉO RÉALISÉ À PARTIR D'UN AUDIO

Ce projet est particulièrement intéressant dans sa réalisation puisque les prises de vues et le montage vidéo visible dans le rendu final ont été créés et pensés à partir d'un fichier sonore déjà présent en tant que tel. Un contrepied est ainsi pris ici puisque c'est l'image qui accompagne le son et non plus l'inverse. Une atmosphère angoissante se dégage de l'audio et qui s'accentue au fil du temps, phénomène que l'on retrouve dans le montage vidéo ajouté par la suite.

07



# 08

## THE FILE CYBERSPACE

DÉMONSTRATION VIDÉO :  
[VISIONNER L'EXTRAIT](#)

DOSSIER DE PRÉSENTATION :  
[VISIONNER LE DOCUMENT](#)

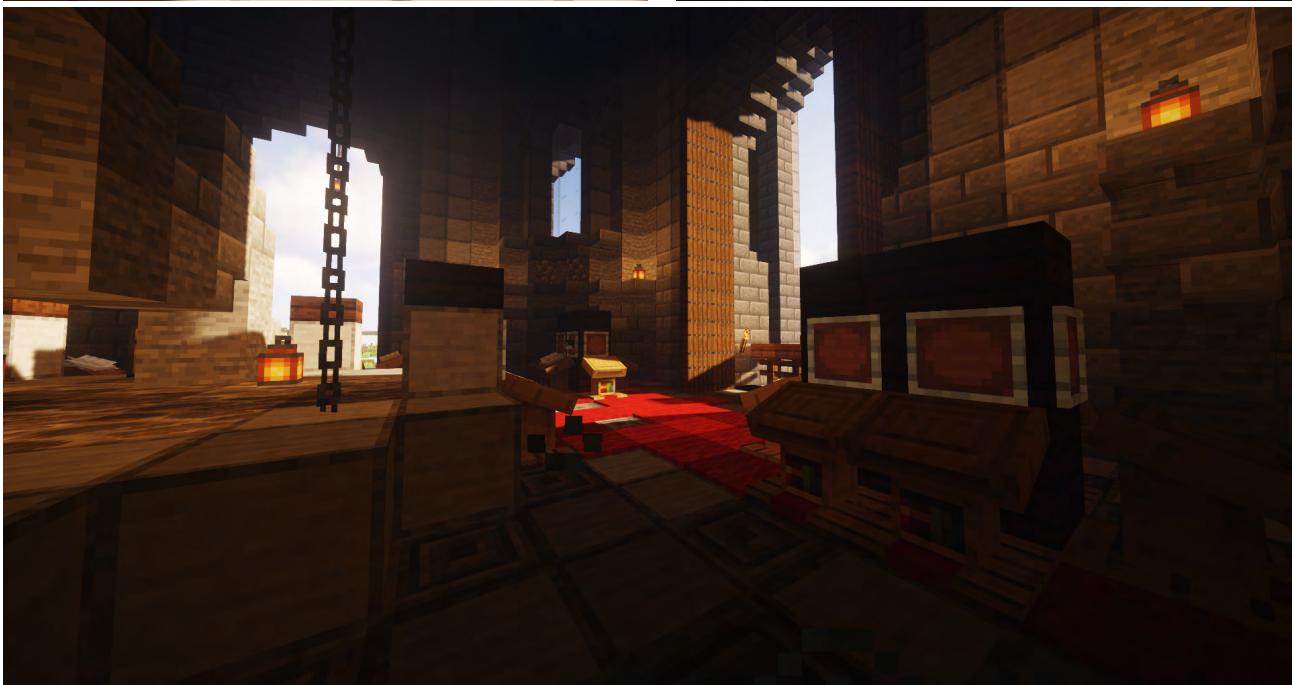
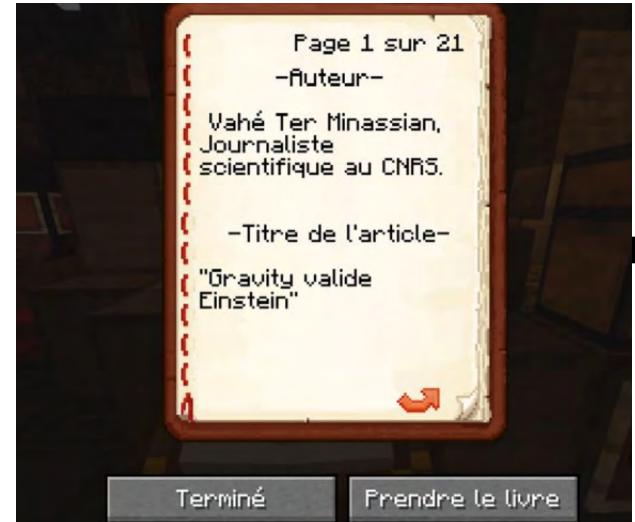
RÉALISÉ SUR : MINECRAFT

Inspiré de l'installation artistique "The File Room" d'Antoni Muntadas, "The File Cyberspace" est un dispositif artistique, interactif et participatif réalisé en 2021 au sein de l'espace virtuel proposé par le jeu vidéo Minecraft. En permettant la constitution d'une base de données participative et pérenne, le dispositif se pose comme un moyen de palier au caractère éphémère des données contenues dans le cyberspace. Le dispositif a par essence la volonté de rester pérenne, et sera donc présent pour une durée indéterminée sur le jeu. Cette archive participative met ainsi en lumière la question de la politique future des bases de données avec l'émergence de mondes virtuels, mais propose aussi une réflexion quant aux solutions susceptibles de palier à la fugacité du contenu sur internet.



### UNE ARCHIVE PARTICIPATIVE

Le dispositif artistique se présente sous la forme d'une série de pupitres entièrement libres d'accès. Ces pupitres sont capables d'accueillir des livres éditables par les joueurs qui seront dès lors invités à y retranscrire le contenu de leur choix (des articles présents sur internet, des textes scientifiques, etc...) mais aussi de les laisser ouvert sur le pupitre afin d'en assurer la libre consultation par les autres joueurs. Une fois le livre édité et placé sur un pupitre par le joueur, il participe de fait à la construction de l'archive participative et le joueur est assuré de la pérennité de son existence au sein du dispositif.





# CHAPITRE N 4.



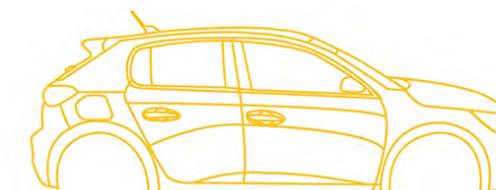
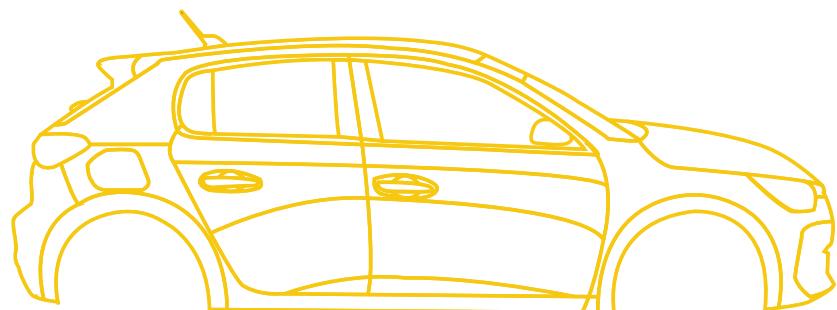
# GRAPHISME

THE CAR - JAPAN STORE-  
DEVIL'S FOOD - FANZINE



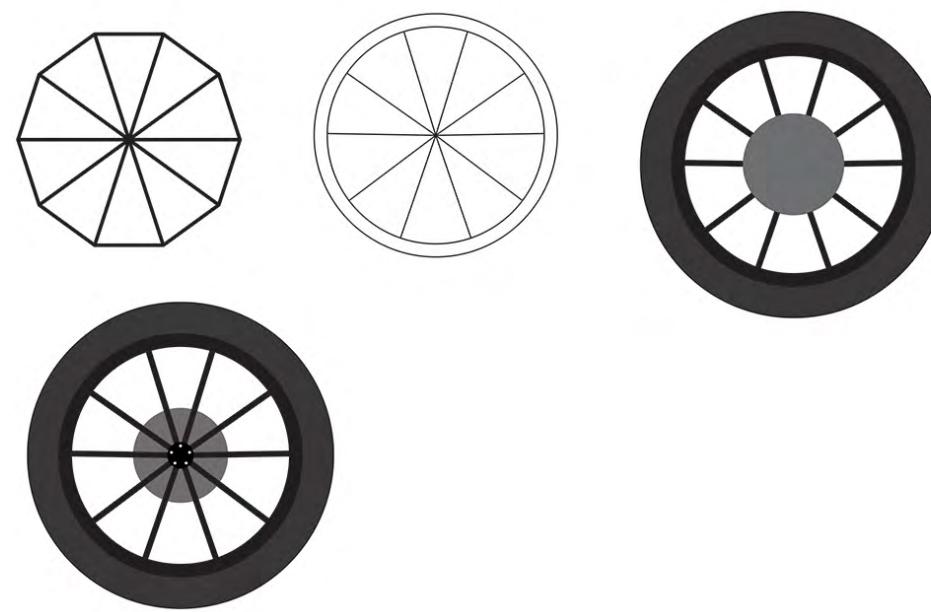
# 09 THE CAR

RÉALISÉ AVEC : ILLUSTRATOR



## TRAVAIL SUR LES FORMES

Réalisé en 2020 à partir d'un modèle de voiture française : la Peugeot 208 ; ce travail de graphisme m'a permis de travailler sur un objet aux formes fluides et complexes et m'a demandé de décomposer l'objet en plusieurs segments. Des travaux préparatoires ont également dû être effectué pour mener à bien le projet. L'esthétique "schématique" de cette planche a pour moi été très intéressante à reproduire puisqu'elle allie mon goût pour la création numérique avec celui que j'éprouve pour l'automobile et son ingénierie.



# 10

## DEVIL'S FOOD

RÉALISÉ AVEC : ILLUSTRATOR



# 11

## JAPAN STORE

RÉALISÉ AVEC : ILLUSTRATOR

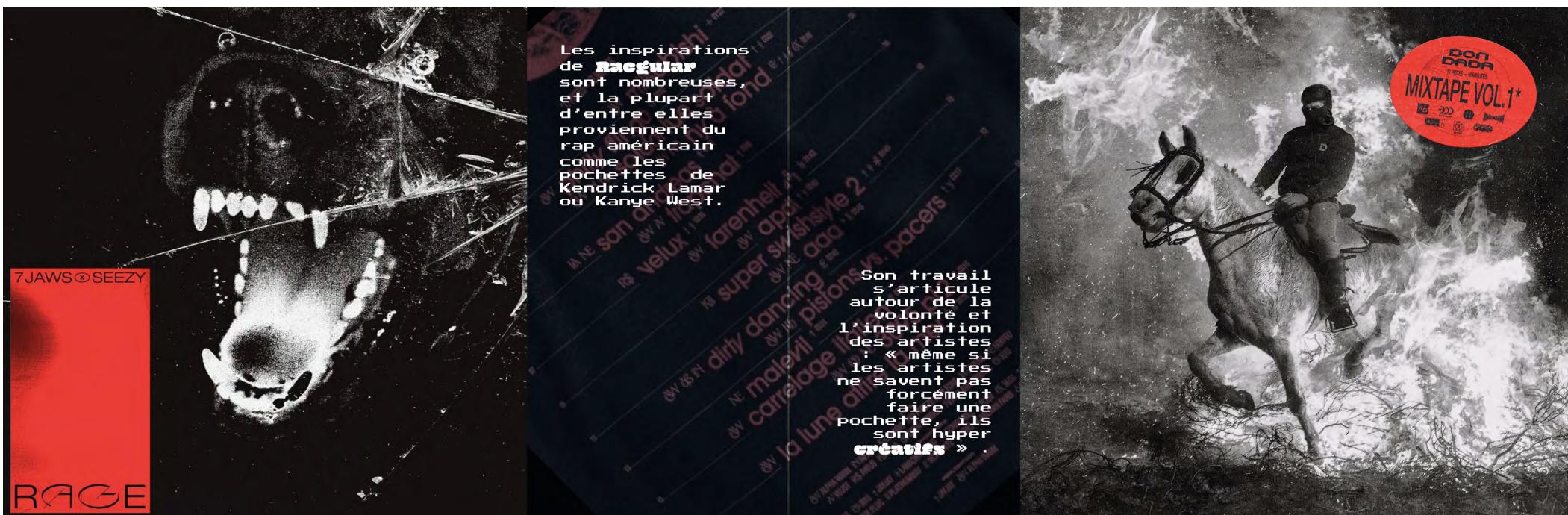


# 12

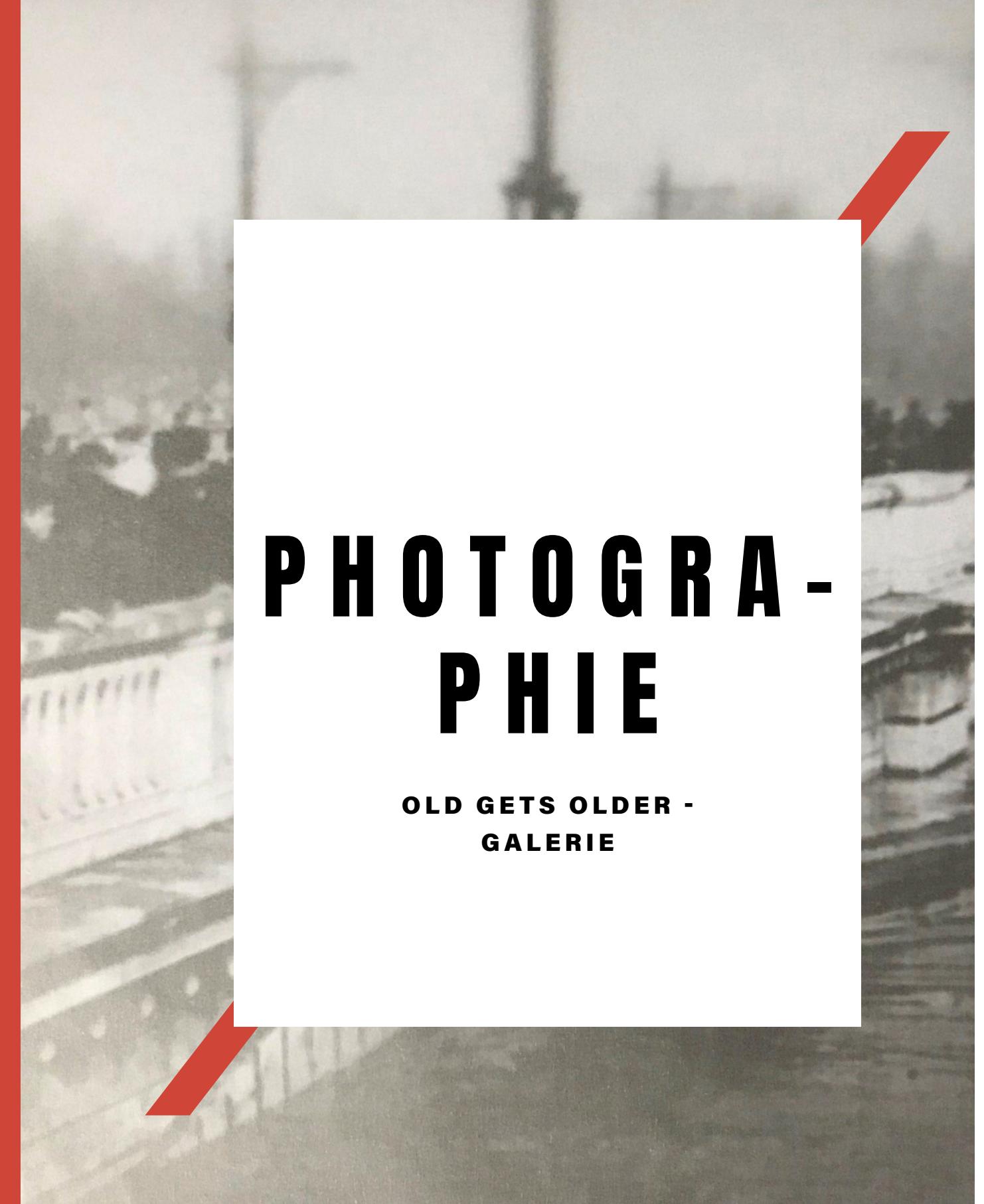
## RAEGULAR - FANZINE

RÉALISÉ AVEC :  
INDESIGN & PHOTOSHOP

Ce fanzine réalisé en 2021 en l'honneur du designer graphique Raegular représente un travail de mise en valeur de travaux graphiques ainsi qu'un travail de mise en page sous le format original d'un "fanatic magazine", une forme libre me permettant de laisser libre cours à mon imagination. Ce projet présente ainsi une esthétique très singulière se référant fortement à la culture populaire underground des années 1970.



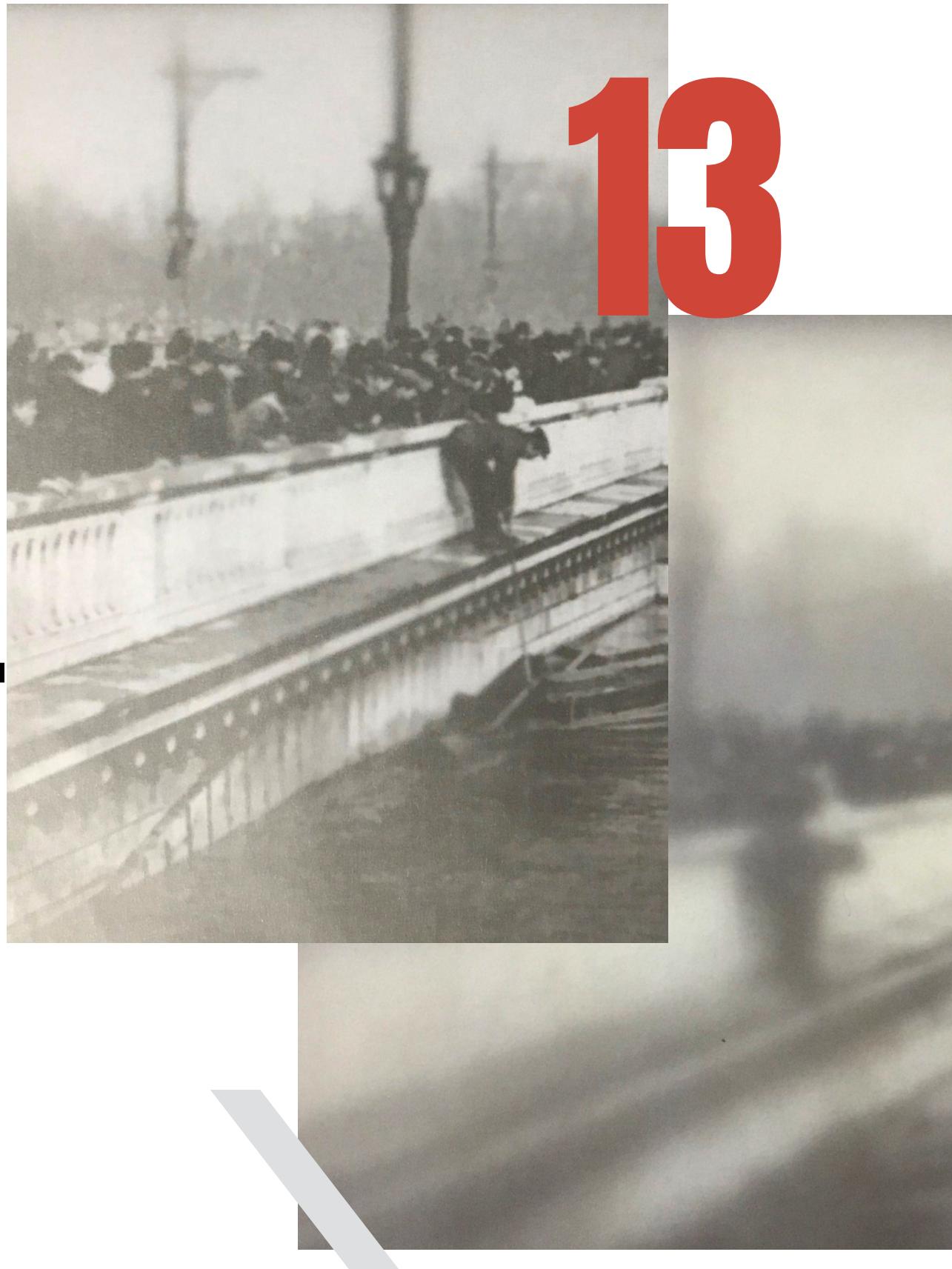
# CHAPITRE N 5.



A black and white photograph showing a view of a bridge with railings in the foreground, leading towards a city skyline. The Eiffel Tower is visible in the distance under a cloudy sky. A red diagonal bar is positioned in the upper right corner of the image area.

# PHOTOGRAPHIE

OLD GETS OLDER -  
GALERIE



# 13

## OLD GETS OLDER

PRISE DE VUE : CANON EOS 700D

MONTAGE : PREMIERE PRO

Réalisé en 2019, "Old Gets Older" est un projet photo et plastique dont le rendu final se présente sous la forme d'une vidéo. Avec ce projet qui rentre dans une démarche de mise en valeur des images d'archives, j'ai choisi de vieillir des photos d'archives de la crue de la Seine de 1910 à l'aide de papiers calques imbibés de café progressivement superposés. En prenant de multiples photos de différents points de vue de la même image, et en déplaçant légèrement le point de vue à chaque occurrence, j'ai visé à redonner vie à ces images pourtant anciennes et archivées mais aussi statiques qui semblent pourtant donner l'illusion d'un mouvement une fois mises les unes à la suite des autres.

CONSULTER LE PROJET:  
**VISIONNER LA VIDÉO**

Visionner  
la  
vidéo



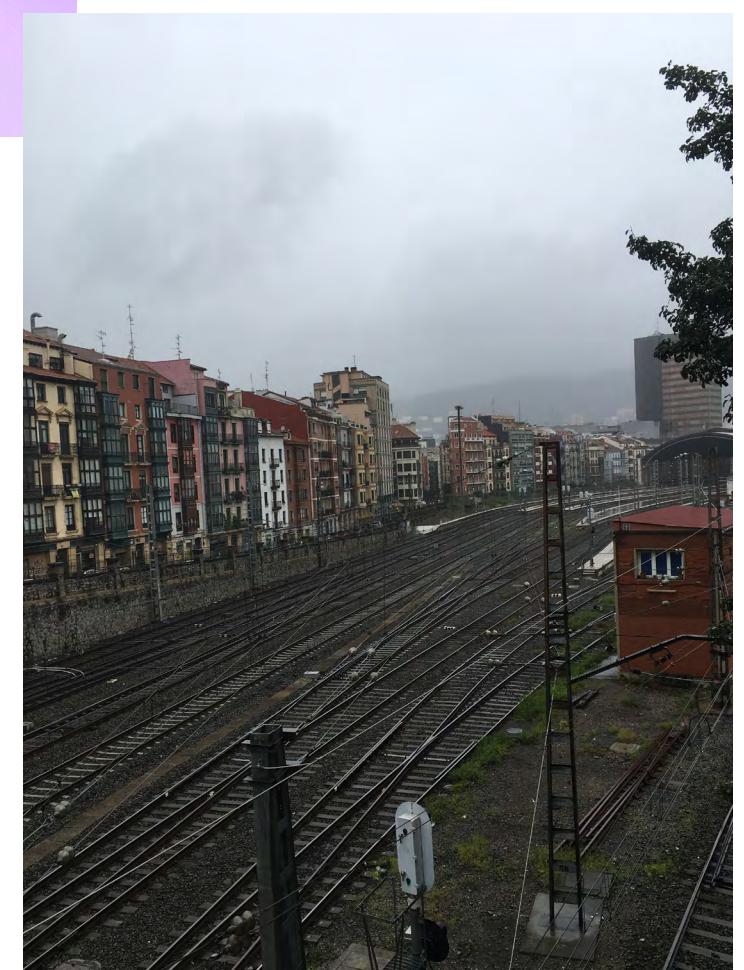
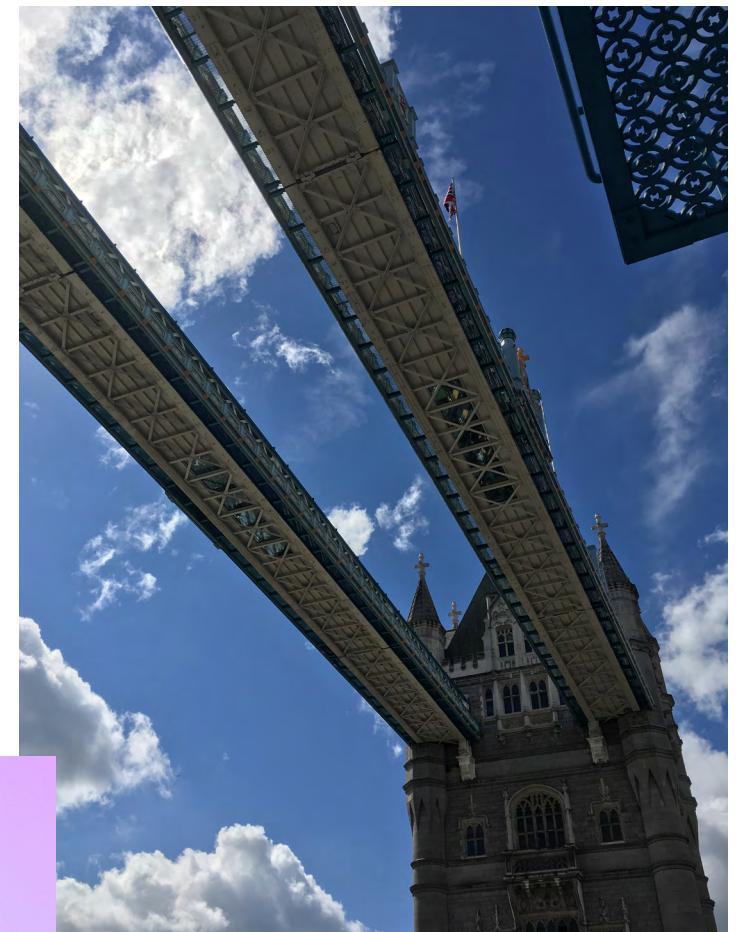
# GALERIE

## PHOTOGRAPHIQUE

**EXPÉRIMENTATION & CURIOSITÉ  
SONT MES MAÎTRES-MOTS**

Cette galerie expose un ensemble d'images exprimant mes goûts pour le voyage, la photo, les musées... De moments capturés lors de mes voyages, à des expérimentations photographiques, jusqu'à des images de mes observations au microscope des objets qui m'entourent. Plus généralement est exprimée ici ma profonde et inépuisable curiosité pour le monde qui m'entoure et que j'entretiens depuis tout petit !





MERCI DE  
|  
VOTRE ATTENTION

KEVIN  
HA



Email : [kevinha27@yahoo.fr](mailto:kevinha27@yahoo.fr)  
Téléphone : 07 81 83 06 15

À  
|  
BIENTÔT  
!