

# Esther Bouquet

# *Portfolio juin 2017*

WORKSHOP PAPIER 2.0  
NE NOUS FROISSONS PAS



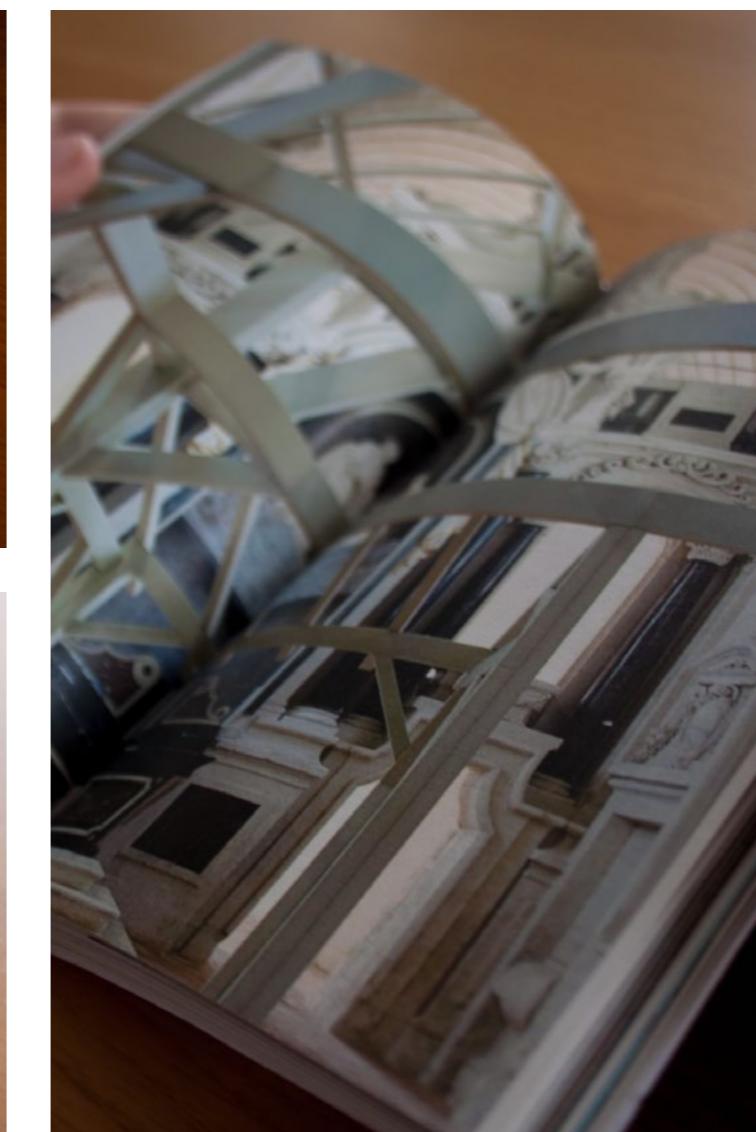
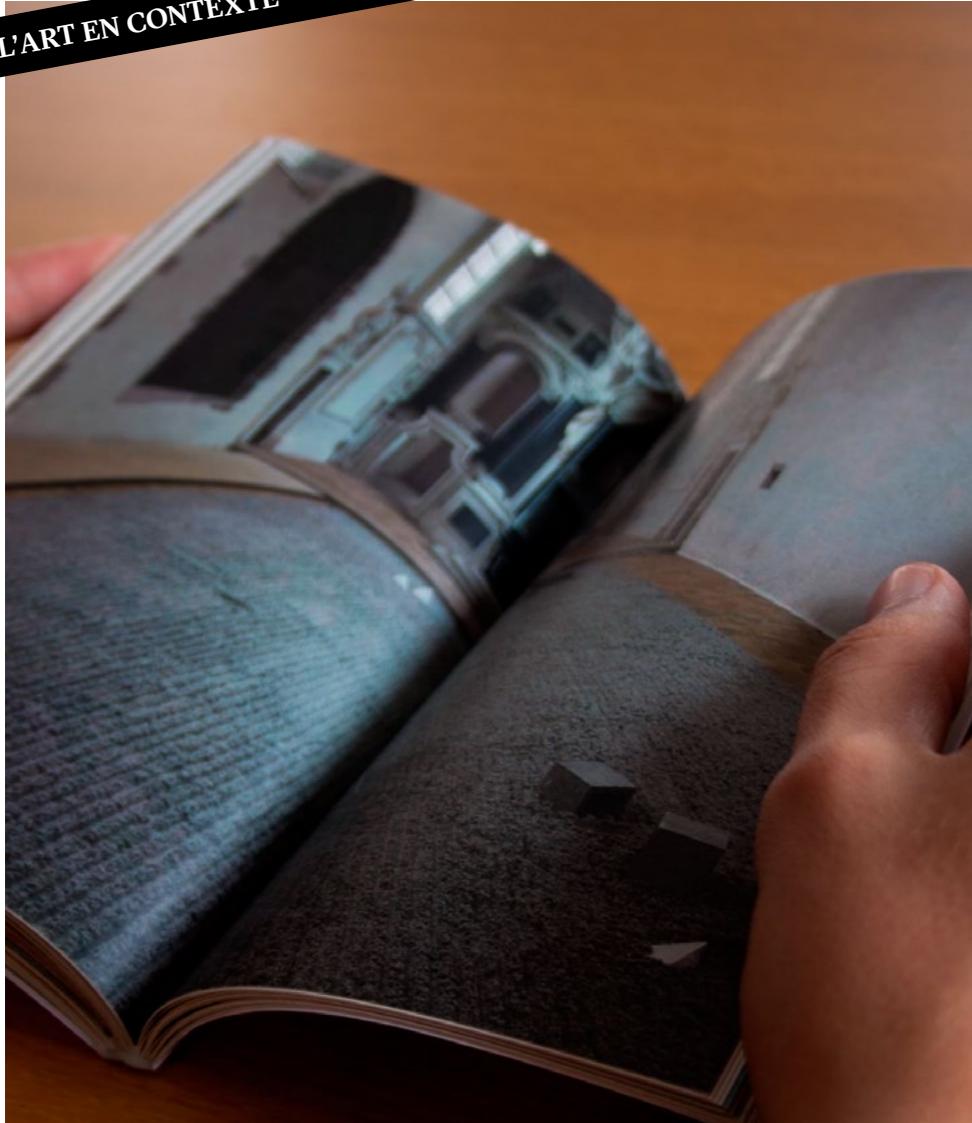
Expérience interactive proposant une nouvelle expérience du toucher dans le cadre d'un workshop autour du papier augmenté.



En manipulant (froissant, pliant, ...) sa feuille de papier, chaque visiteur générait une réaction lumineuse unique.



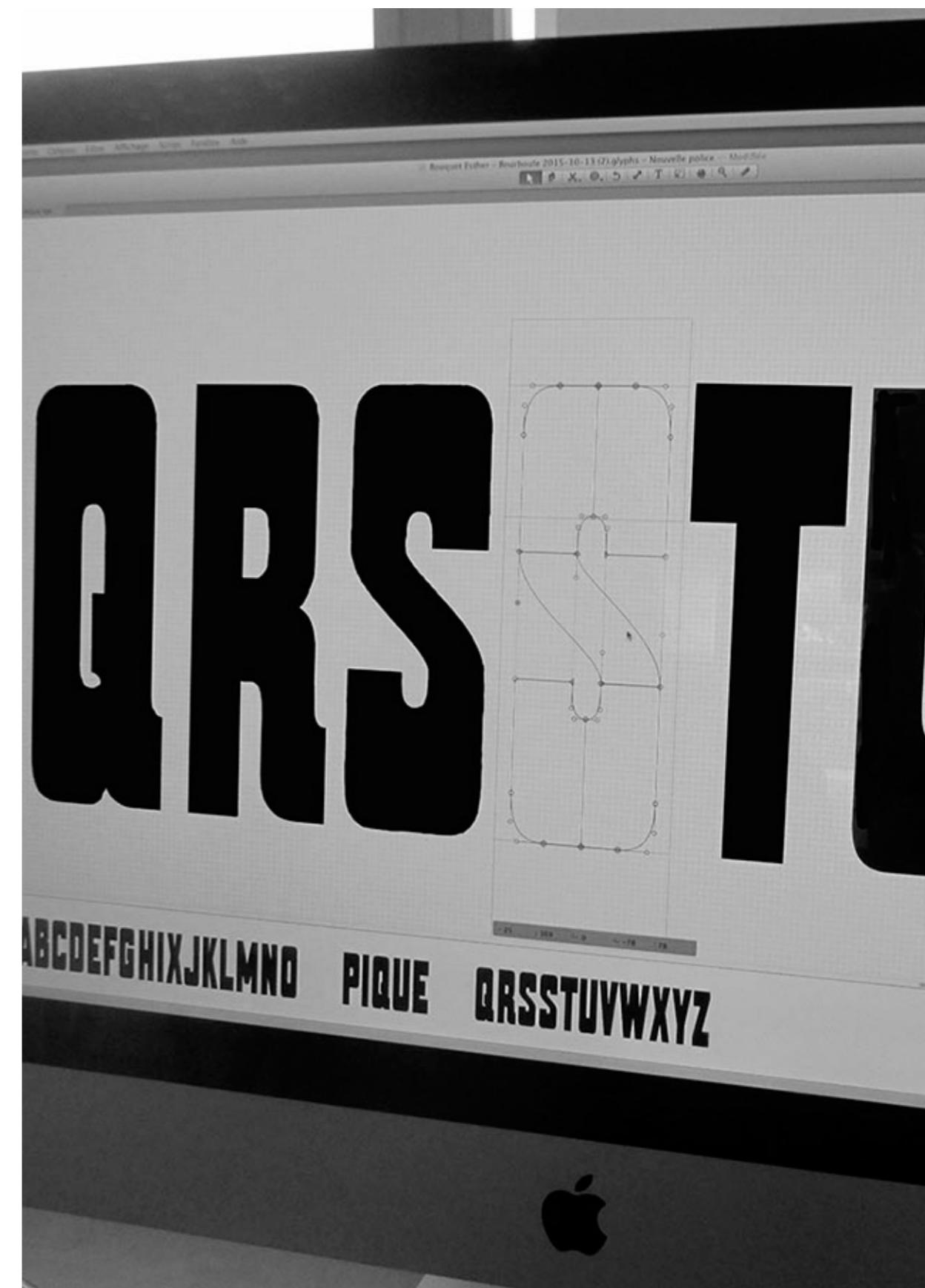
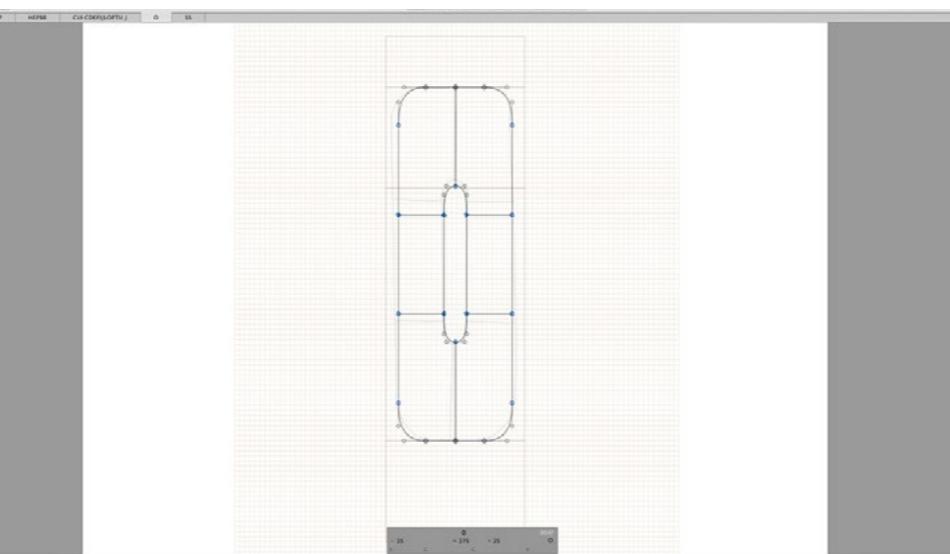
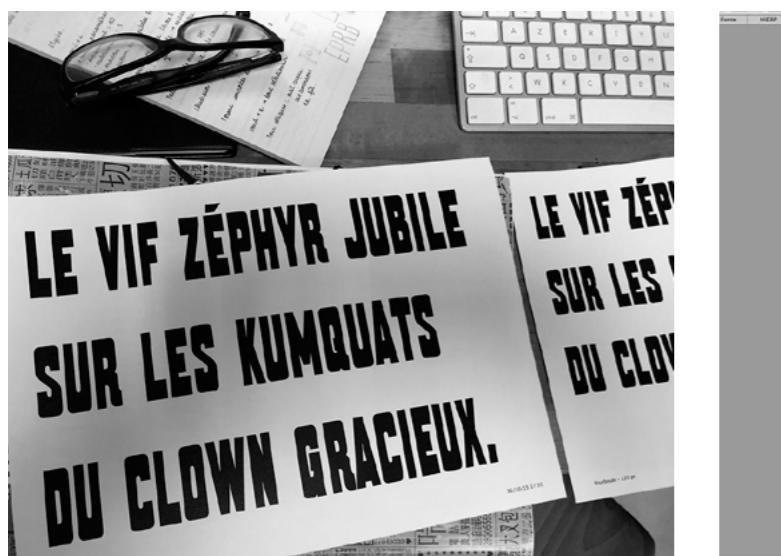
Toutes les interactions étaient ensuite retranscrites graphiquement et projetées, formant ainsi une collection des expériences individuelles.



**Édition retraçant le travail d'analyse d'œuvres ayant été exposées à la Chapelle des Calvairiennes, à Mayenne.**

**Le concept éditorial s'appuie sur un postulat spatial de départ :** lors de la visite d'une exposition, on explore, on déambule, on tourne autour des œuvres présentes.

**Tel un guide,** l'édition témoigne des différentes circulations et fait état du cheminement physique passé engendré par le déplacement dans l'espace singulier de la Chapelle.



Borbola est une typographie linéale de titrage, imaginée à partir du lettrage d'une carte postale de La Bourboule datant de 1900.



Par son nom, Borbola fait ainsi référence à la boue, à la bourbe, en hommage à cette ville où les nombreuses sources thermales en ont fait la renommée au XIX<sup>e</sup> siècle.

Construites à partir d'un gabarit modulaire basé sur des formes élémentaires, la verticalité et la géométrie des fûts du lettrage d'origine se trouvent renforcées.

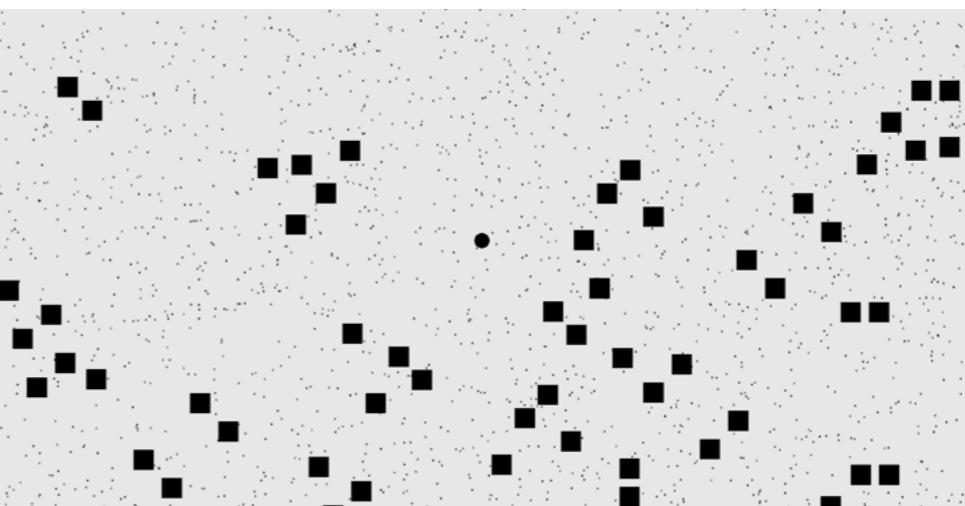
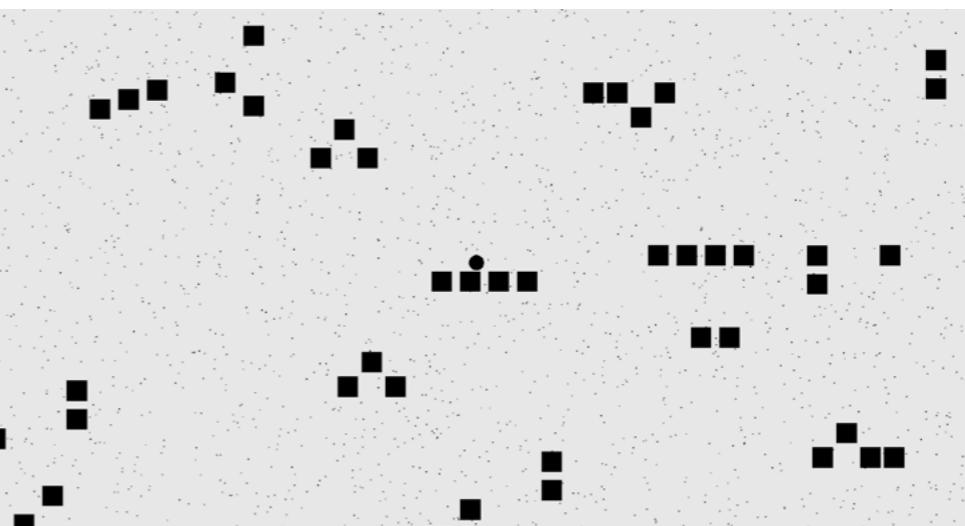
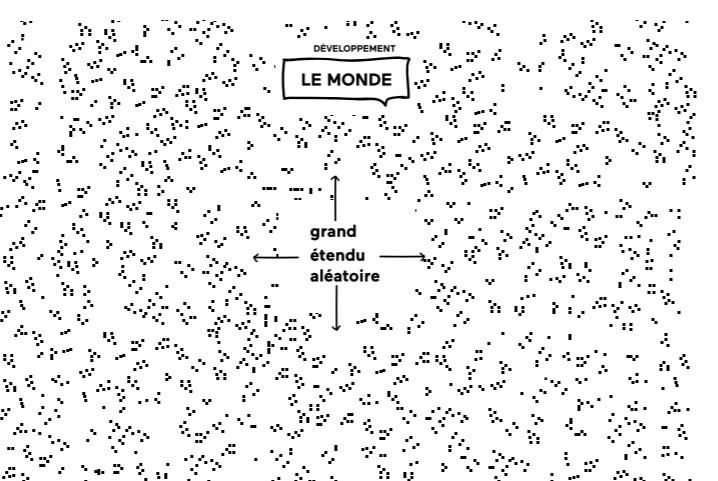
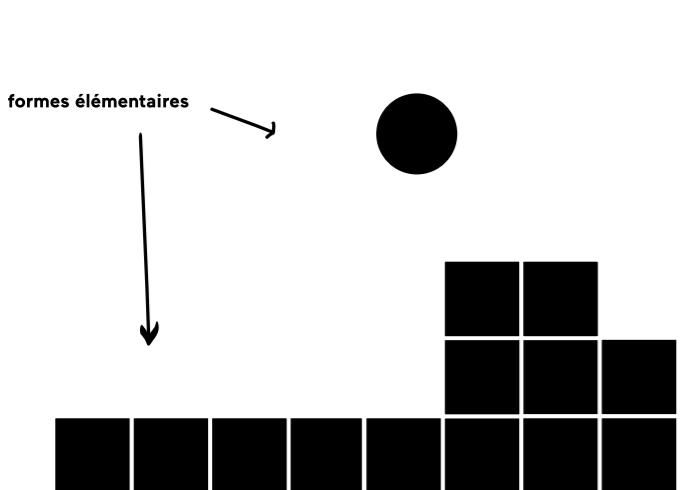
À travers les différents supports de communication déployés, le projet s'articule finalement autour d'un vocabulaire curatif et humoristique.

## EXPOSITION TYPOSTALES



Ce projet a donné lieu à l'exposition **TYPOSTALES** au Musée de l'Imprimerie de Nantes en décembre 2015.

## WEATHER



**WEATHER** est un jeu vidéoludique qui intègre les données météorologiques comme véritables composantes.

Suivant les variables météorologiques au moment où le joueur lance le jeu, l'univers dans lequel il évolue est directement impacté : le fond varie suivant s'il fait très nuageux ou s'il y a du crachin, ou des orages épars.

Le projet s'est déployé autour de notions telles que l'utilisation du noir et blanc, la trame, et la ligne afin de créer un jeu contemplatif mettant en scène l'errance virtuelle.



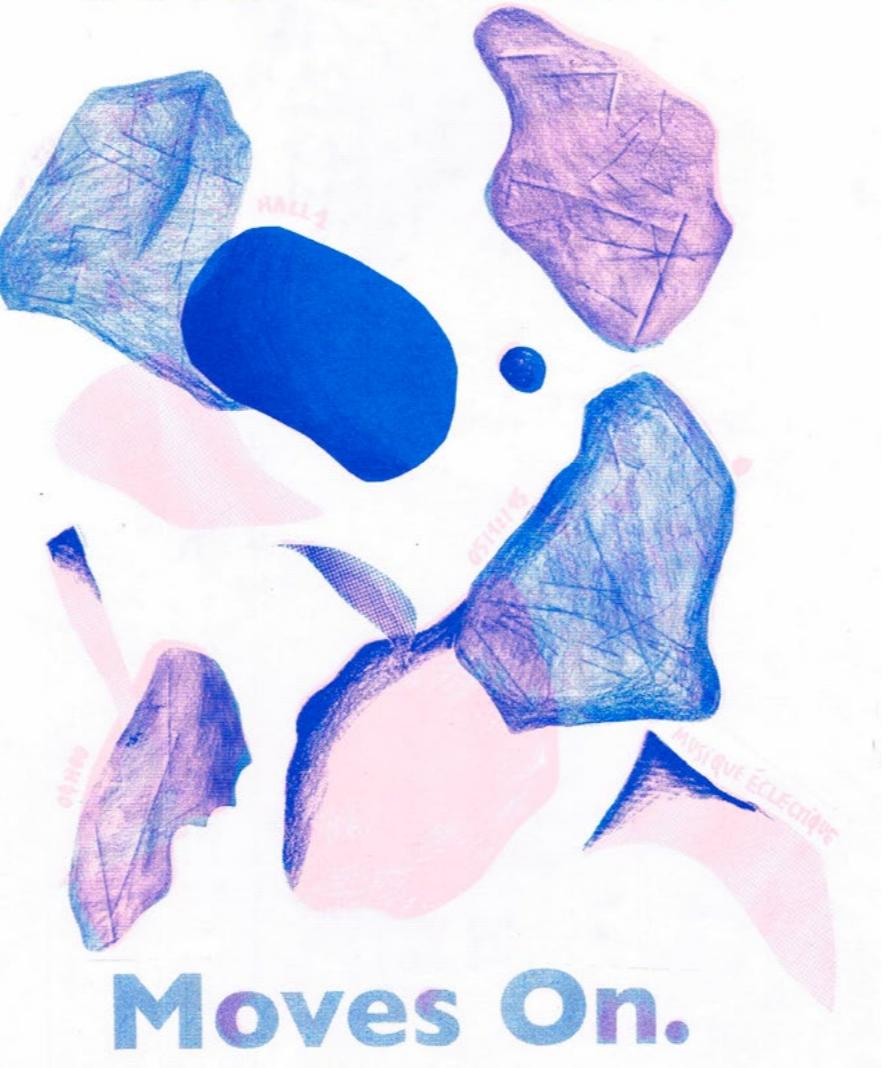
**Traduction plastique d'un extrait de *La Poétique de l'Espace*, chap. IV, « Le Nid » du philosophe Gaston Bachelard, questionnant le rapport de l'être au monde dans sa dimension première.**

**Renvoyant à l'univers du cocon, de la membrane, la lumière crée un univers intime, teinté d'un aspect intrigant ; la forme humaine habite cet entre-deux, le subit, le confronte créant ainsi une dualité tangible, une narration sous forme de storyboard.**

WORKSHOP  
LES TRANSRISOGRAPHIQUES



# The Brother

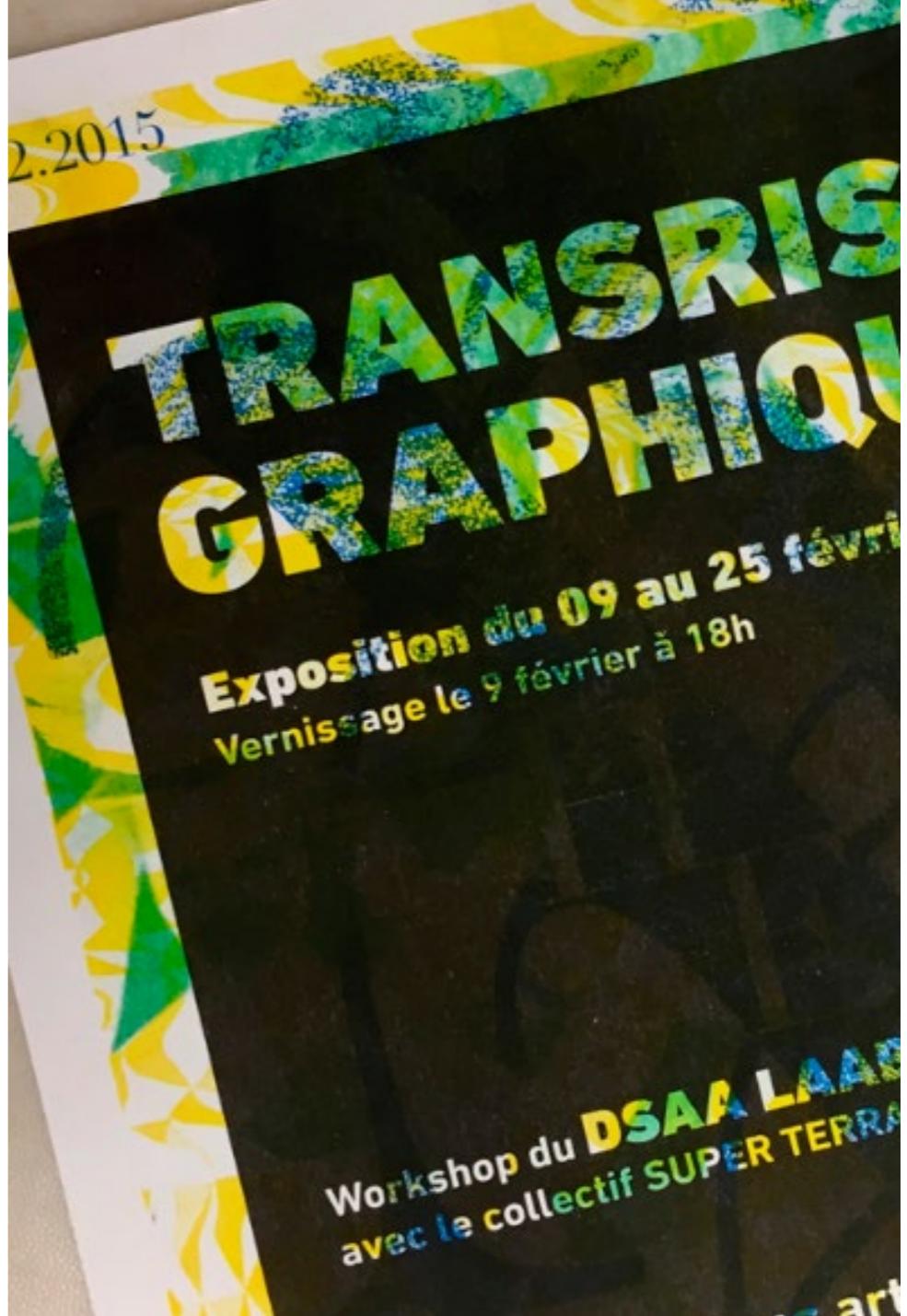


5 jours, 10 étudiants, 1 risographie = 50 affiches

À la manière des Transmusicales qui proposent une profusion de concerts sur un temps donné, il s'agissait de concevoir chaque jour une affiche pour un concert tiré au sort, avec à chaque fois de nouvelles contraintes.

Le large éventail d'affiches réalisées nous a ainsi permis d'explorer les multiples possibilités techniques et plastiques qu'offre la risographie. Workshop réalisé avec le collectif SuperTerrain.

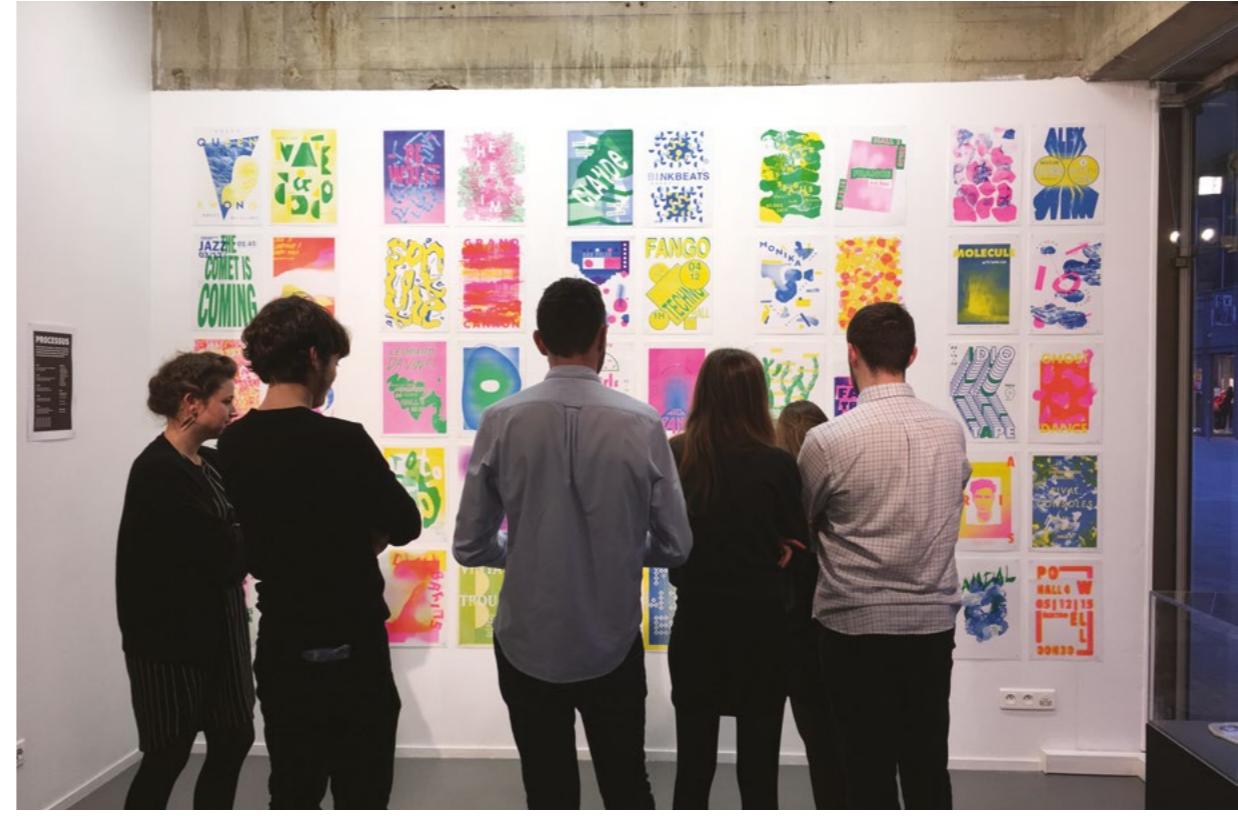
COMMUNICATION  
LES TRANSRISOGRAPHIQUES



Création d'un système graphique pouvant être décliné sur les différents supports de communication pour l'exposition « Transrisographiques » à Rennes.

La communication est réalisée à partir des véritables macules produites  
lors du workshop. Une surimpression noire en risographie agit comme identité  
à l'exposition pour mettre en avant le processus technique par couches.

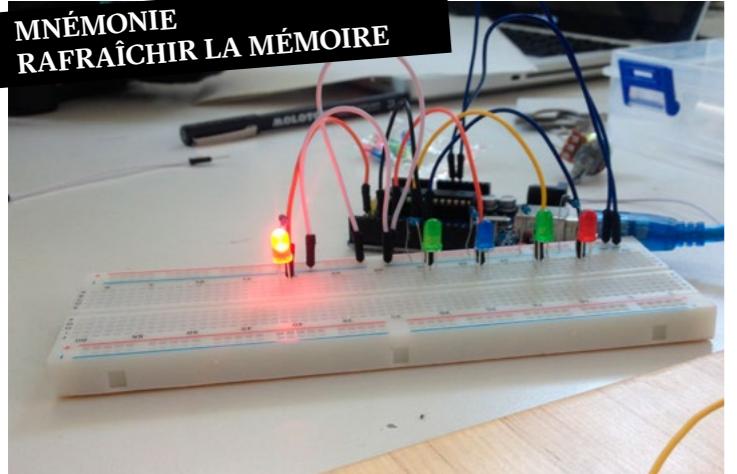
**EXPOSITION  
LES TRANSRISOGRAPHIQUES**



**Exposition à la galerie LENDROIT,** divisée en plusieurs pôles. Elle met en avant la diversité et la richesse des affiches créées. Le mur d'affiches fait signe grâce à la transparence de la vitrine et permet de communiquer l'évènement à l'échelle de la rue.

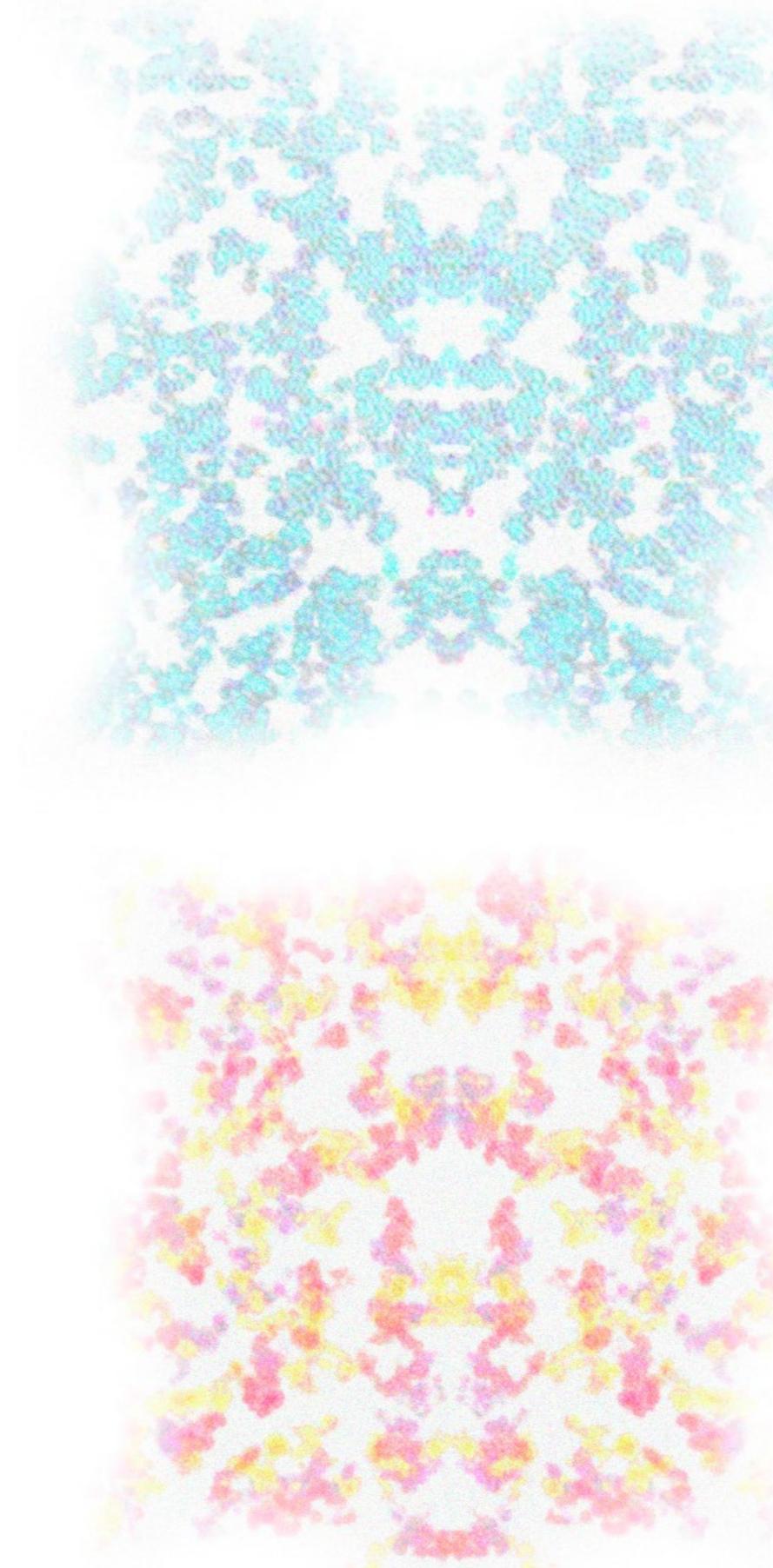
**L'exposition met en regard les étapes de l'impression risographique** en présentant les masters utilisés pour les différentes couches, les macules pour tester le calage et enfin, les affiches terminées.

# MNÉMONIE RAFRAÎCHIR LA MÉMOIRE



The screenshot shows the Arduino IDE interface with two sketches open:

- Sketch: StateChangeDetectionpart1\_v5**  
This sketch contains code for reading analog inputs and comparing them to a threshold value (100). It includes comments explaining the setup and loop functions.
- Sketch: StateChangeDetectionpart2\_v6**  
This sketch is more complex, involving serial communication. It reads analog values, compares them to thresholds (100 and 200), and then sends data via serial port 0. The code includes detailed comments for each section, such as button presses and state transitions.

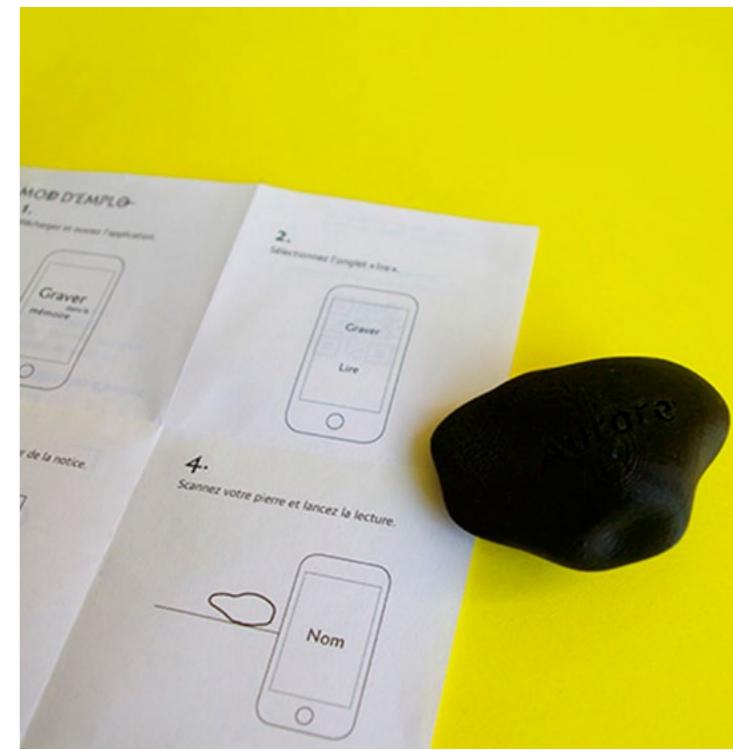
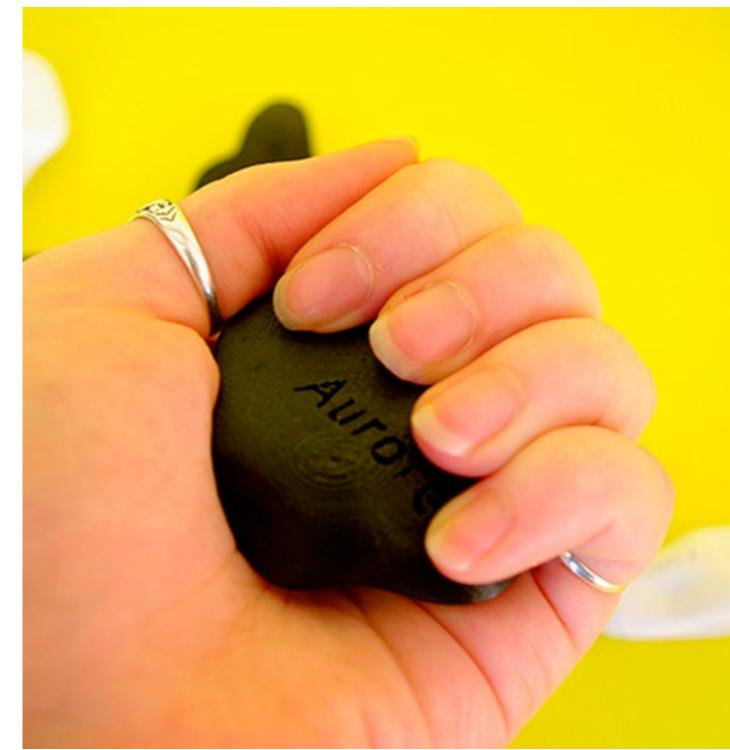


Expérience interactive questionnant  
la relation qu'entretient l'homme  
avec ses propres données.

Elle engendre des paysages abstraits et sonores incitant l'usager à se projeter et à imaginer l'avenir à partir de ses données personnelles.

Il s'agit ici de mettre en relation des sons extraits de vidéos avec des visuels rappelant le test de Rorschach et générés par l'intensité sonores de ces pistes, afin de questionner la mémoire numérique par leur disparition, superposition.

MNÉMONIE  
GRAVER DANS LA MÉMOIRE



Projet prospectif qui permet d'enregistrer des échanges de nature textuelle comme des conversations sms, en générant un objet tangible à la forme unique. Il agit comme une clé d'accès et peut être détecté grâce à la reconnaissance visuelle présente sur l'application.

Les strates qui apparaissent grâce à l'impression 3D permettent de qualifier le toucher.  
Renforcées par des jeux de courbes, de pleins et de déliés, elles participent à la préciosité du souvenir qui y est associé.

## CAPES DE SURVIE

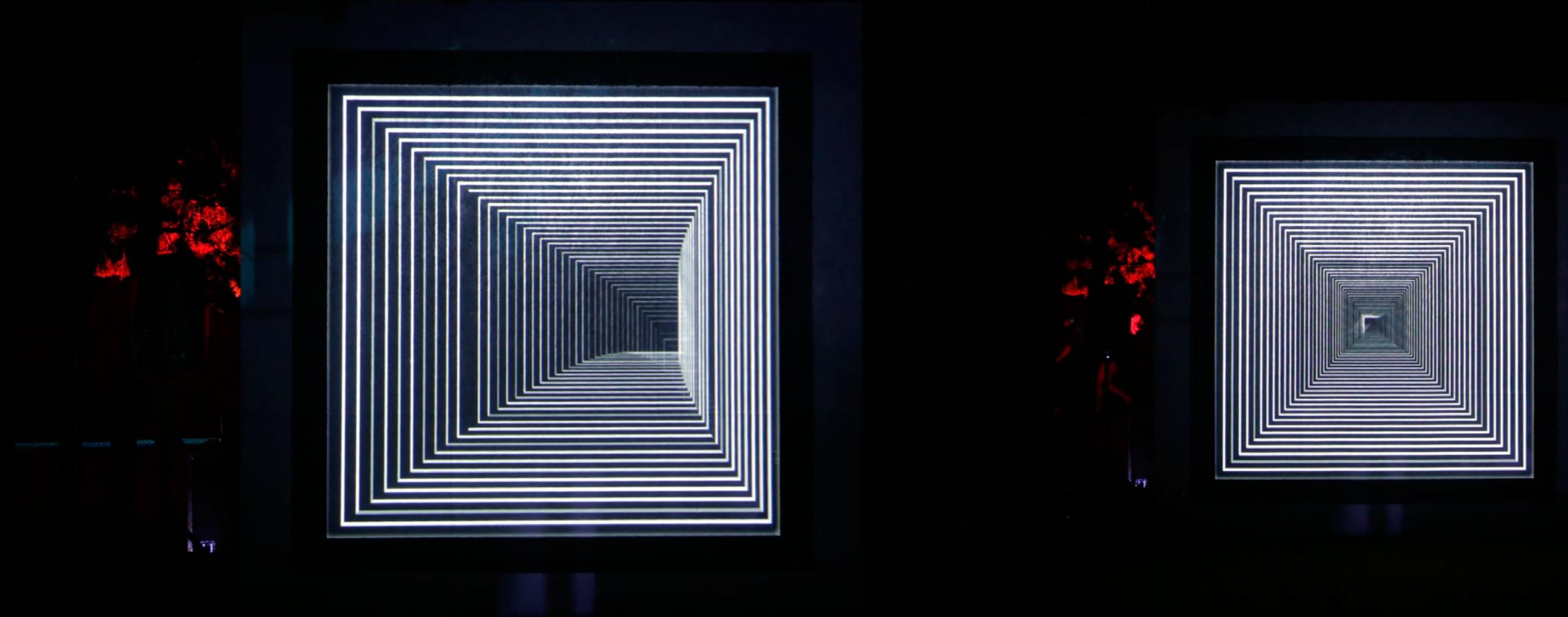


Spectacle retenu dans le cadre du festival Ici&Demain 2015 organisé par la ville de Paris pour les étudiants en art. Développement des idées amorcées lors des sessions à l'Atelier Lumière de l'ENSAAMA. Le spectacle se veut l'expression d'un laboratoire d'expérimentations.

CAPES DE SURVIE



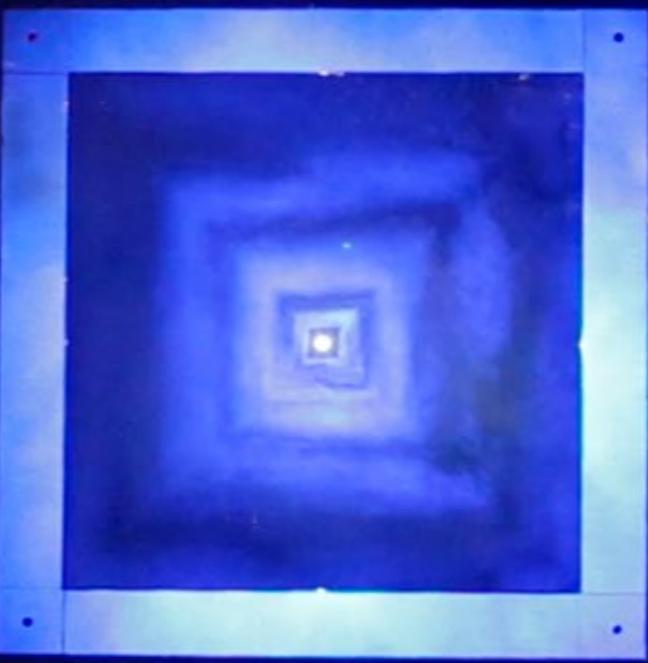
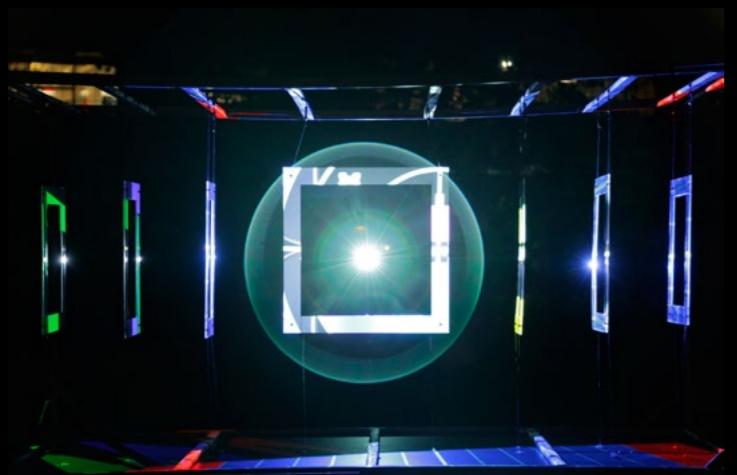
Les danseurs manipulent par eux-mêmes la lumière embarquée. Celle-ci devient volume, matière, elle devient mouvement, se colore et se modèle au fil de la représentation afin de créer un spectacle augmenté par la lumière qui n'est plus ici seulement un élément technique.



Projet réalisé lors de mon stage à IREGULAR, studio de design basé à Montréal. FORWARD est une expérience interactive générant de manière infinie et aléatoire divers tunnels de lumière. Le projet était déjà pensé et produit à mon arrivée, il s'agissait principalement de suivre la mise en place et d'effectuer les divers réglages de projection.

L'apprentissage très technique du matériel, des réglages, des technologies et des logiciels utilisés dès mon arrivée, m'a permis d'être plus à l'aise dans la manipulation de ces différents outils.

IREGULAR  
FRAMES - DRAAIMOLEN



Projet réalisé lors de mon stage à IREGULAR, studio de design basé à Montréal.

Réalisation du prototype échelle 1/5è, des plans, et des tests de projection. Étant entièrement en charge du projet, j'ai pu coder différentes animations avec Processing et m'exercer au vJing, en projetant plusieurs jeux de textures créés avec After Effects.

IREGULAR  
FRAMES - DRAAIMOLEN



Projet réalisé lors de mon stage à IREGULAR, studio de design basé à Montréal.

Conception de la scénographie en intégrant la nature environnante. Plusieurs couches de lumières sont dirigées au-dessus et vers la forêt située juste derrière la scène. Sept cadres sont suspendus sur la scène pour projeter des animations en temps réel.



Projet réalisé lors de mon stage  
à IREGULAR, studio basé à Montréal.

DELETE est une suite d'installations interactives et immersives dans un site spécifique : le théâtre d'Eastern Bloc. L'expérience cible un public de 8 à 12 ans.

Le projet proposant plusieurs dispositifs, j'ai adopté une posture pluridisciplinaire en mêlant design graphique, design d'espace et de produit, avec le code et de nouvelles technologies, me permettant ainsi de collaborer au mieux au projet.

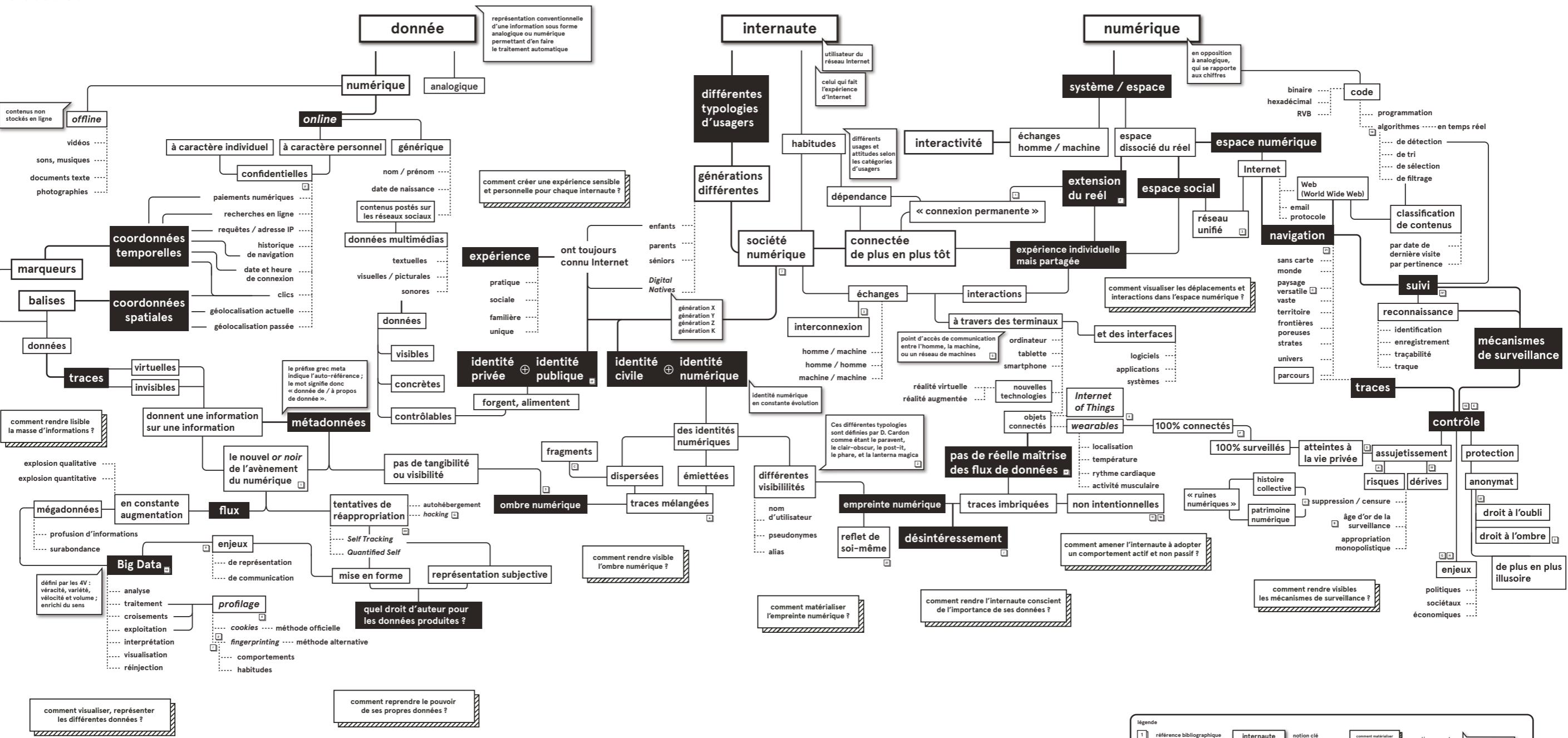
# CARTOGRAPHIE MÈRE À L'OMBRE DE VOS DONNÉES

Cartographie mère

[http://definitions\\_contexte.com](http://definitions_contexte.com)

Utilisateur :  
Esther Bouquet  
ebouquet.diplome@gmail.com  
Date de la dernière visite :  
10 Novembre 2015

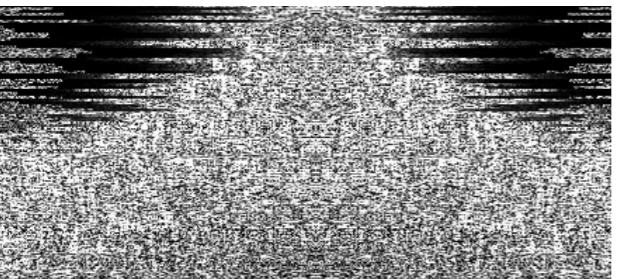
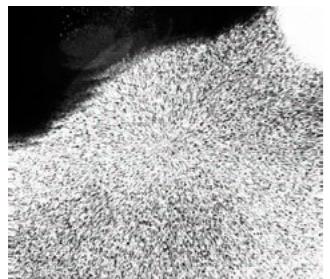
En quoi le designer graphique peut-il amener l'internaute  
à devenir « acteur-conscient » de ses propres données numériques ?



Cartographie réalisée dans le cadre de mon projet de diplôme intitulé « À l'ombre de vos données ». Elle s'intéresse aux données numériques et plus particulièrement aux métadonnées, à leur rapport avec l'internaute, dans notre société toujours plus connectée.

Il s'agissait de montrer avec la plus grande exhaustivité, les liens entre les différentes notions issues de mes lectures et analyses de textes ou œuvres, afin de structurer et d'articuler les notions clés pour le mémoire de recherche.

EXPÉRIMENTATIONS  
À L'OMBRE DE VOS DONNÉES



Expérimentations graphiques réalisées dans le cadre de mon projet de diplôme intitulé « À l'ombre de vos données ».

Je m'intéresse aux métadonnées, à leur rapport avec l'internaute, dans notre société toujours plus connectée et toujours plus surveillée avec la problématique suivante : Comment le designer graphique peut-il amener l'internaute à devenir acteur-conscient de ses métadonnées ?