

# Portfolio 2020

Sophie Palmer

## SOMMAIRE

<b>PROJET DE SYNTHÈSE.....</b>	<b>01</b>
Les 10 ans de l'EMAS.....	01
<b>STUDIO DE CRÉATION.....</b>	<b>03</b>
Les P'tits Bateaux.....	03
Assmat' Loire-Atlantique.....	06
Quiberon Plongée.....	07
Décomposer-Recomposer.....	08
<b>PROJETS EN ENTREPRISE.....</b>	<b>09</b>
BPM Shop.....	09
Association Française de Zootechnie.....	10
<b>ATELIER.....</b>	<b>11</b>
Au cœur du végétal.....	11
<b>WORKSHOP.....</b>	<b>13</b>
Un Monde en Kit.....	13
<b>DESSIN D'INTENTION / ANALYTIQUE.....</b>	<b>14</b>
Géants du web et démocraties.....	14
L'eau et le vin.....	15
<b>RÉALISATION PROFESSIONNELLE.....</b>	<b>16</b>
Contes et Légendes de Loire-Atlantique.....	16
<b>PROJETS PERSONNELS.....</b>	<b>17</b>
Modèle vivant.....	17
Croquis d'observation.....	18
<b>DOCUMENTS ANNEXES.....</b>	<b>19</b>

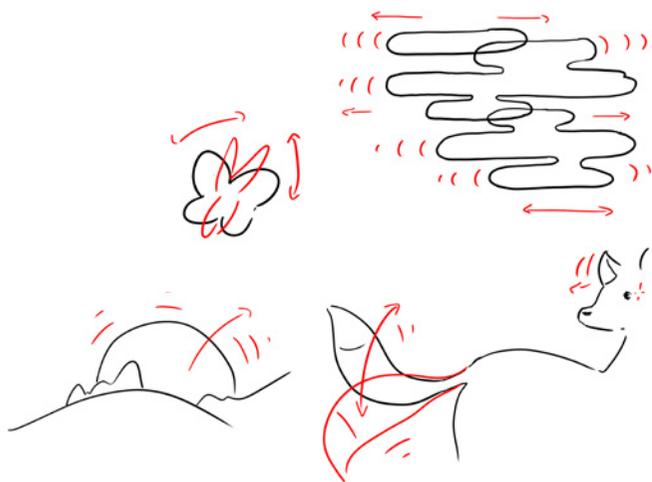


# Les 10 ans de l'EMAS

projet de synthèse : recherches

L'École de Musique Associative de Sonchamp place le plaisir de jouer et de partager avant tout et propose à ses élèves de développer leur pratique à leur rythme et selon leurs envies de répertoire.

À l'occasion des 10 ans de l'association, l'EMAS a décidé d'acquérir un univers visuel propre et identifiable par le public et de faire la promotion de son concert-événement ainsi que de ses cours de musique.



## L'UNIVERS MERVEILLEUX DE LA MUSIQUE

L'objectif de cet axe de recherches est d'émerveiller le spectateur en faisant appel à l'imaginaire, souvent stimulé par la musique et en créant un univers onirique qui s'inspire de la rêverie souvent ressentie en écoutant de la musique, quel que soit le style.



## UNE ÉCOLE DE MUSIQUE ALTERNATIVE

Ce parti-pris met l'accent sur l'originalité et l'ouverture de l'école à tous les répertoires. Il s'inspire de la communication utilisée pour diverses musiques alternatives et affirme une vision peu commune, moins classique et plus libre de la musique.

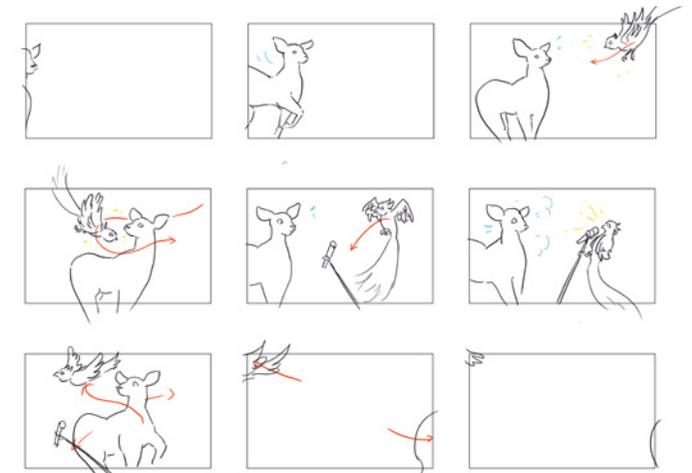


## DEMANDE

Développer un univers visuel propre à l'EMAS, qui servira ensuite à la création d'une série d'affiches animées, ainsi qu'une série de tableaux animés qui seront projetés pendant le concert des 10 ans de l'école.

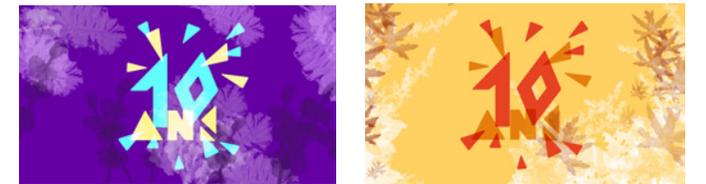
# Les 10 ans de l'EMAS

projet de synthèse : développement



Storyboard

Styleframes des lettrages animés



Styleframes des trois animations développées, chacune correspondant à un morceau et à un univers musical spécifique.



## L'ANIMALITÉ DE LA MUSIQUE

Cette solution graphique et narrative a été dégagée grâce aux deux axes de recherches précédents.

Elle consiste à mettre en avant l'ouverture de l'école à tous les répertoires en s'inspirant des codes graphiques des musiques alternatives, mais aussi de dessins animés contemporains.

Le thème de l'animal est récurrent dans le domaine musical, et ici, chaque animation a une relation privilégiée avec la musique qui l'accompagne lors du concert.

Accès aux vidéos en annexe 1.1 et 1.2

# Les P'tits Bateaux

studio de création : **recherches**

*Les P'tits Bateaux* est une émission de France Inter qui invite les spécialistes et savants à répondre aux questions des enfants.

Afin de prolonger l'aventure, une série d'applications pour mobiles et tablettes est créée. Chacune abordera un thème spécifique à travers cinq questions-réponses et sera accompagnée d'un contenu additionnel sous la forme de serious game.



## DEMANDE

Développer un système graphique pour les applications et sélectionner cinq questions autour d'un thème commun pour créer un prototype incluant un serious game.

Mon prototype d'application *Les P'tits Bateaux* est sur le thème de l'Histoire de France.

## UNE RÉPONSE SIMPLE ET ATTRAYANTE ADAPÉE À TOUS LES ÂGES

Cet axe de recherches a pour but d'adopter un style graphique contemporain, stylisé et simplifié, mais pas enfantin.

Il s'agit de développer une identité forte pour l'application, basée sur un style minimaliste mais attrayant.



## APPRENDRE DE MANIÈRE ORIGINALE ET DÉCALÉE

Ce parti-pris graphique met en avant un approche décalée et expressive ayant pour but d'intriguer et d'amuser l'utilisateur. D'inspirations dada et punk, les illustrations sous forme de montage ou de collages, ainsi que des grilles de texte décalées font la force de cet axe.

# Les P'tits Bateaux

studio de création : recherches



## UN SAVOIR PRÉCIS, DYNAMIQUE ET COLORÉ

Le parti-pris graphique que j'ai sélectionné superpose des illustrations proches de la gravure et évoquant un univers érudit et encyclopédique, à des tâches de couleur saturées et irrégulières donnant plus de dynamisme à l'application. Elles créent un contraste avec les illustrations et rendent l'interface plus contemporaine.

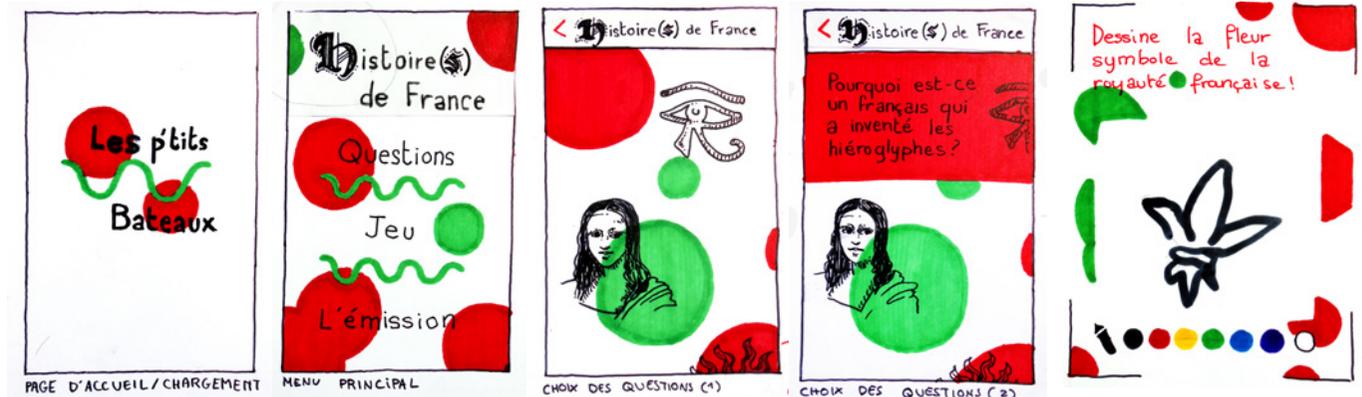


Recherches de style d'illustrations

Recherches typographiques

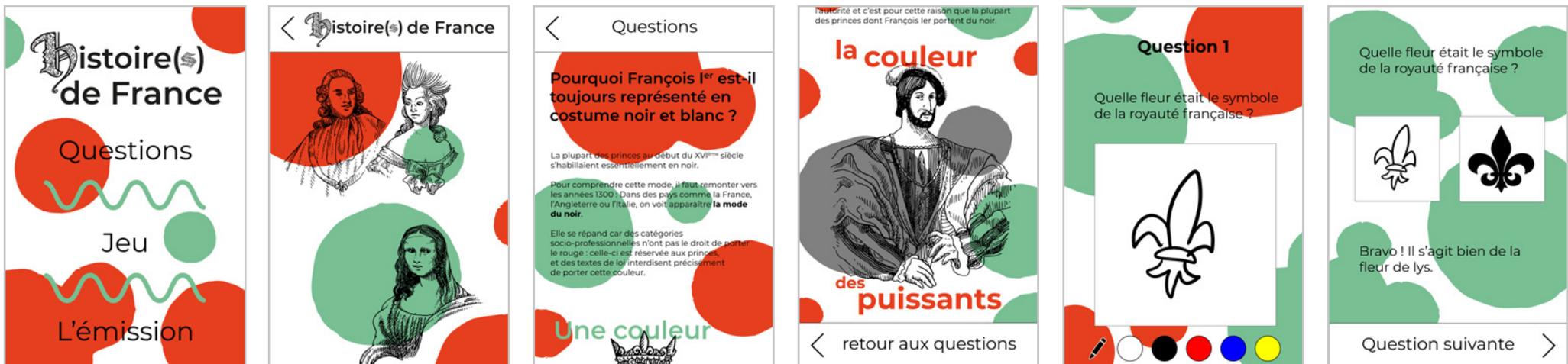
# Les P'tits Bateaux

studio de création : développement



## CONTENU ADDITIONNEL

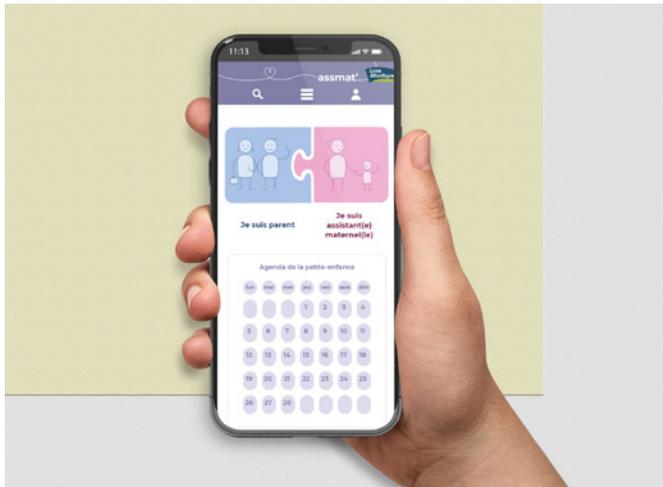
Ce serious game pose une question dont la réponse se trouve dans l'application. Pour y répondre, l'utilisateur doit dessiner sa réponse sur l'écran.



# Assmat' Loire-Atlantique

studio de création

Le site Assmat' permet la mise en relation entre les parents et les assistant(e)s maternel(le)s. Dans un contexte où de plus en plus de personnes naviguent sur leur smartphone, la région Loire-Atlantique a décidé de commander une refonte graphique et ergonomique de ce site, dans une logique « mobile first ».



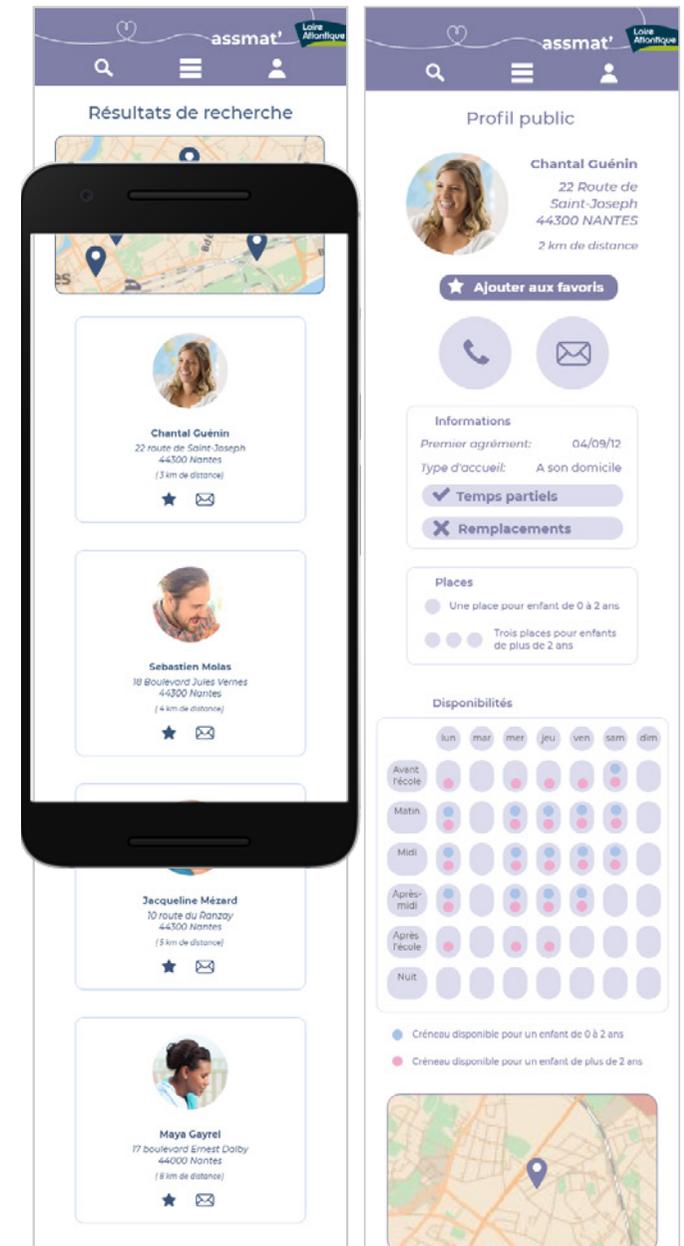
## DEMANDE

Proposer une version optimisée pour mobile de la page d'accueil du site et du parcours de recherche d'un(e) assistant(e) maternel(le) du point de vue des parents. Il est demandé de privilégier l'utilisation de pictogrammes, et de moderniser les codes couleurs tout en évitant d'être trop institutionnel.



## UNE MISE EN RELATION RASSURANTE ET CONFORTABLE

Ce parti-pris a pour but de mettre en avant une relation de confiance entre le parent et l'assistant(e) maternel(le). La douceur est essentielle dans cette refonte graphique, non seulement pour évoquer l'enfance mais aussi pour apaiser les parents dont le besoin d'être rassurés a été mis en avant grâce à une étude approfondie de la cible. L'interface a été simplifiée et épurée afin de la rendre confortable et utilisable instinctivement par les parents et les assistant(e)s maternel(le)s.

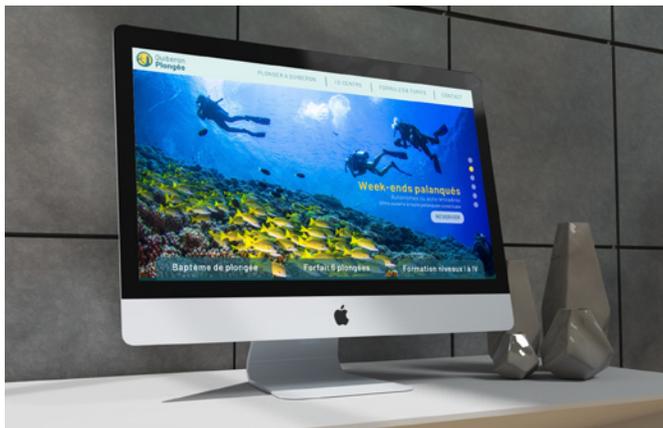


# Quiberon Plongée

studio de création

Quiberon Plongée est une école de plongée située dans le Sud du Morbihan.

Afin d'attirer un nouveau public et de rendre les réservations plus faciles et accessibles, Quiberon Plongée a commandité une refonte graphique et ergonomique de son site Internet.



Page d'accueil (desktop)

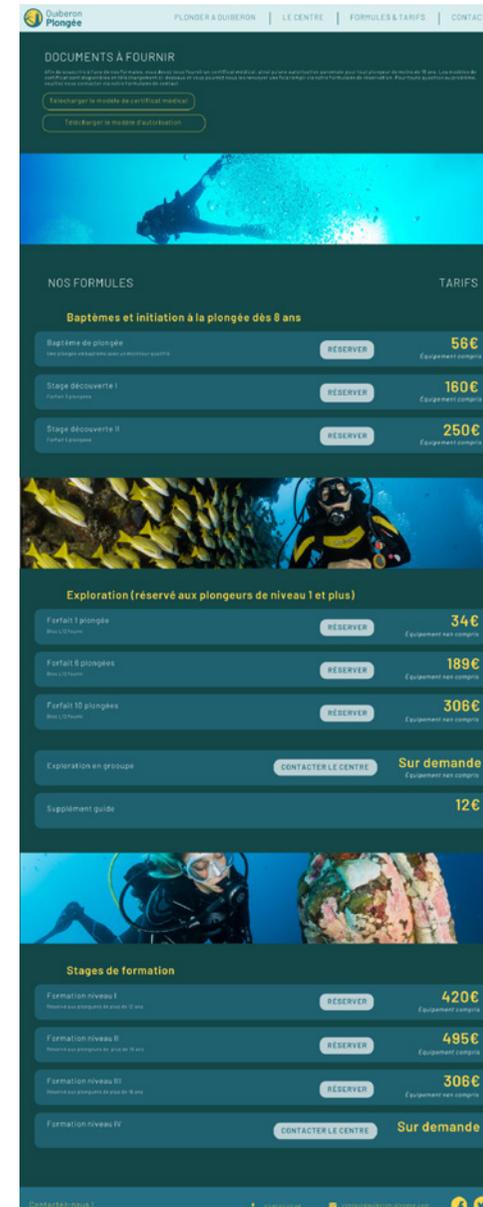
## DEMANDE

Proposer une refonte complète du site permettant de réserver des plongées, baptêmes et cours de plongées de la manière la plus simple et rapide possible, tout en mettant en valeur l'école et sa situation, et en n'omettant pas les informations complémentaires nécessaires aux clients. Il est nécessaire de retrouver toutes fonctionnalités de l'ancien site Internet de Quiberon Plongée.

Réaliser un prototype complet du site en version Desktop et Mobile.



Site Internet actuel



Offres (desktop)



Page d'accueil (mobile)

# Décomposer - recomposer

studio de création : **exercice de style**

Création d'une affiche animée pour l'édition 2020 du Printemps des Poètes, qui a pour thème "Le Courage".

Cette affiche a pour objectif de rajeunir et de moderniser l'image du printemps des poètes. Il est demandé d'analyser le style d'un designer contemporain, et de se l'approprier dans la création d'une affiche.

## DEMANDE

Après avoir analysé plusieurs travaux d'un designer contemporain, reproduire l'un d'entre eux le plus fidèlement possible afin de comprendre les techniques employées par celui-ci.

Suite à cette phase d'analyse, il est demandé de s'approprier le style du designer afin de créer une affiche animée pour l'édition 2020 du Printemps des Poètes. Pour ce projet, j'ai choisi de me pencher sur le travail de Malte Martin pour le théâtre de l'Athénée.



Affiche animée (accès à la vidéo en annexe 2.1)



Affiche de Malte Martin pour le théâtre de l'Athénée



Reproduction de l'affiche à l'aide d'Adobe Illustrator

## UNE MISE EN AVANT CONTEMPORAINE DU TEXTE POÉTIQUE

Si j'ai choisi de reprendre le style de Malte Martin dans sa campagne pour le théâtre de l'Athénée, c'est parce-que l'importance de la typographie dans ces affiches permet de mettre en avant le texte lui-même au lieu de chercher à l'illustrer.

Afin d'intégrer la notion de courage au cœur de mon affiche, j'ai choisi de citer un vers de Paul Eluard, extrait de son poème *Courage* écrit en 1944.

# BPM Shop

projet fictif en entreprise

Création de l'identité visuelle d'une boutique (physique et en ligne) d'instruments de musique. BPM Shop, dont le nom a été créé dans le cadre de ce projet, vend principalement des guitares, batteries et basses.

Ce projet a été réalisé sous la supervision de professionnels dans le cadre d'un stage chez Maindor, agence conseil en communication et design graphique à Dourdan (91).

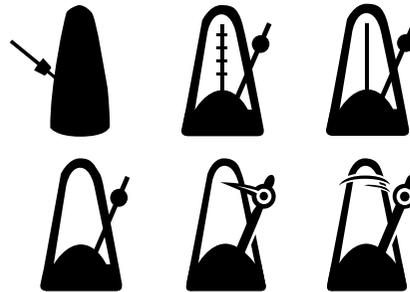
## DEMANDE

Créer un nom ainsi qu'un logotype pour une boutique d'instruments de musique. La durée de mon stage chez Maindor n'ayant été que d'une semaine, il a été décidé que la finalisation du logotype serait privilégiée au développement d'une charte graphique complète.

## UN MUSICIEN SE FAIT PAR LA PRATIQUE

Cette piste graphique met en avant la proximité de la boutique avec les musiciens.

Elle a pour but d'évoquer les heures d'entraînement et de pratique musicale à travers le motif du métronome et de donner une image chaleureuse, accessible et conviviale du magasin grâce au choix des teintes et de la typographie.



Recherches

## UNE BOUTIQUE POUR LES AMOUREUX DE LA MUSIQUE

L'objectif de cet axe de recherches est de créer un lien avec les musiciens aguerris, mais aussi les mélomanes.

Le signe comporte beaucoup d'évocations différentes : la forme du disque vinyle, le signe musical du «silence», mais également celle d'une guitare électrique *Gibson Les Paul*, modèle iconique et très populaire.



Recherches

## RECHERCHE DE NOM

Le nom «BPM Shop» a été recherché dans le domaine du solfège et de la pratique musicale ; en effet, le «BPM» désigne la vitesse du tempo dans un morceau. Même si ce mot n'est pas totalement transparent pour le grand public, il permet de créer une proximité avec les musiciens.

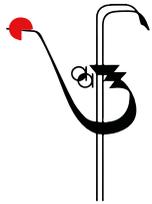


# Association Française de Zootechnie

projet en entreprise

Refonte du logotype d'une association savante ayant pour but de diffuser et de faire avancer les travaux de recherches dans le domaine de l'élevage.

Ce projet a été réalisé dans le cadre d'un stage au sein de l'Association Française de Zootechnie.



Logotype de l'AFZ avant la refonte



Association Française de Zootechnie



Logotype final

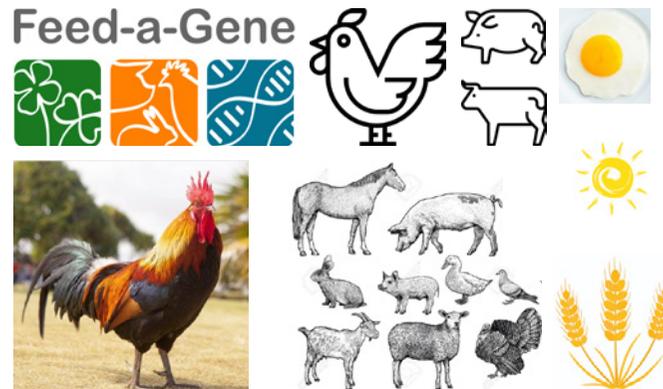
## UNE FILIÈRE VIVANTE ET DIVERSIFIÉE

Le parti-pris graphique qui a été retenu met en avant l'importance des filières d'élevages et la diversité des animaux concernés par les recherches de l'association. Les trois animaux sont essentiels pour représenter cette diversité d'espèces animales concernées par les recherches: la vache représente la famille des bovins, le porc les porcins, et le coq, en plus de représenter les volailles, symbolise l'appartenance française de l'association. Le dégradé jaune évoque le soleil et le jaune d'oeuf, et par extension la vie. Il ajoute de la chaleur et de la douceur au signe. L'usage d'une typographie linéale modifiée et de bas de casse renforce la contemporanéité du logotype.

## DEMANDE

Lors de mon stage, on m'a donné la possibilité de proposer un nouveau logotype pour l'association.

La demande a été de créer un signe contemporain et lisible, mettant en avant les champs d'action et les valeurs de l'association.



Inspirations graphiques



Étude de l'existant (partenaires de l'AFZ)

# Au cœur du végétal

atelier : recherches

Exploration d'outils et de techniques d'illustration numériques autour de l'incitation ASMR : *Au cœur du végétal*.  
Création de deux univers distincts et complémentaires, intitulés *Le végétal en vie* et *Le végétal rêvé*.



*Le végétal en vie*

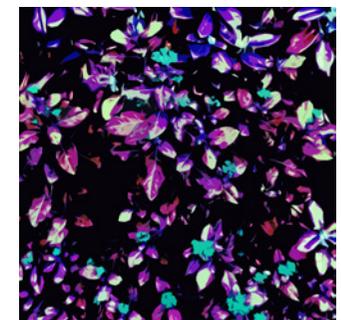
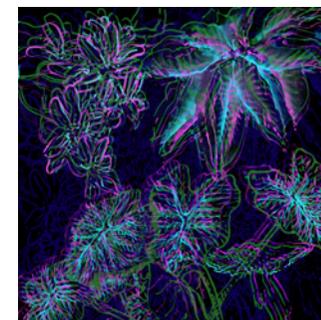
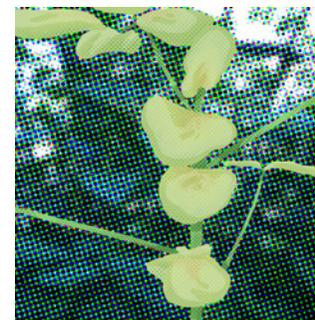
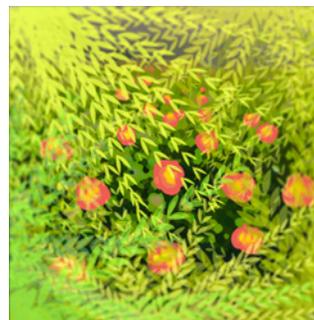
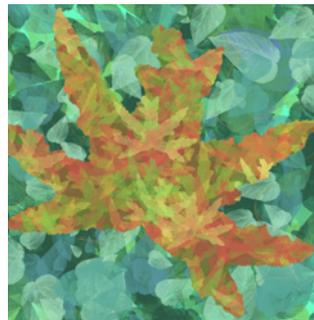


*Le végétal rêvé*

## DEMANDE

Maîtriser et savoir mettre à profit les techniques d'illustration numériques grâce à des logiciels comme Adobe Photoshop, Adobe Illustrator ou encore Processing. Créer une série d'illustrations numériques riches et contemporaines, en utilisant une grande diversité de techniques tout en conservant une unité au sein de la série. Ces illustrations sont accompagnées d'une ou plusieurs allégories du végétal, toujours en exploitant ces techniques numériques.

Les deux séries d'illustrations ainsi que les allégories ont été présentées sous la forme d'un dépliant au format 297x840mm.

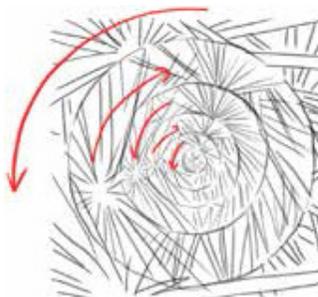
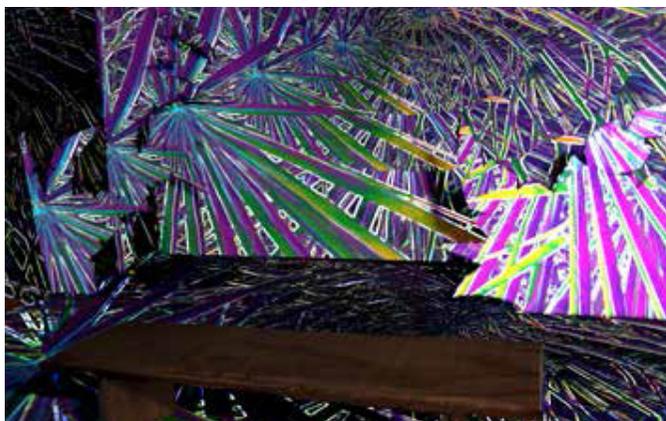


# Au cœur du végétal

atelier : **développement**

Exploration des outils numériques ainsi que des médiums traditionnels afin de servir une expérience immersive et relaxante à échelle humaine.

Conception d'une salle immersive autour de la notion d'ASMR végétal en ayant recours à la projection, au rétro-éclairage ou encore aux écrans. Une ambiance relaxante, intimiste, mais aussi fantastique y est mise en avant.



## UN TUNNEL VERS LE CŒUR DE LA FORÊT

Rotation indépendante des différentes couches du paysage ; chacune tourne à une vitesse différente pour un effet hypnotique.

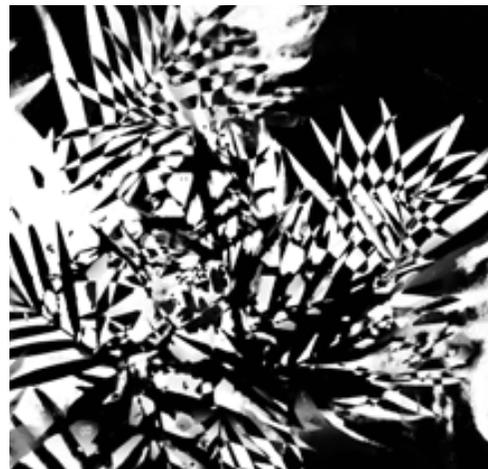
*Accès aux vidéos en annexe 3.1 et 3.2*



## OMBRES CHINOISES

Accentuations du contraste et des jeux d'ombres et de lumières créés par les végétaux.

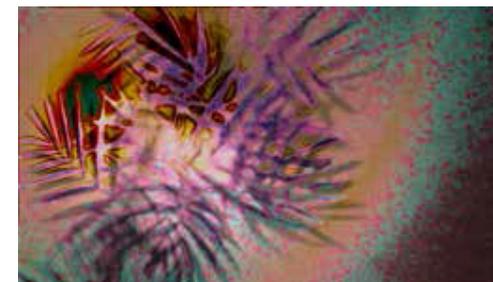
Des mises en situation numériques ont été créées grâce à une maquette de la salle.



## DES COULEURS FASCINANTES

Superposition et interaction entre plusieurs sources vidéo aux couleurs altérées et transformées afin de créer une séquence fascinante voire psychédélique.

*Accès à la vidéo en annexe 3.3*



## DEUX UNIVERS CONFRONTÉS

Cette projection fait cohabiter deux univers créés à partir de la même source vidéo : l'un est froid, calme et sombre, tandis que l'autre est chaud, lumineux et ensoleillé.

*Accès à la vidéo en annexe 3.4*

# Un Monde en Kit

workshop

Création d'un court-métrage animé en cinq jours par une équipe de quatre étudiants.  
Développement d'un univers graphique et narratif, découverte et utilisation de la technique d'animation traditionnelle du papier découpé.

## DEMANDE

Le projet a été soumis à des équipes comprenant deux étudiants en deuxième année de BTS et deux étudiants en première année de DNMADE.

Il a été demandé à chaque équipe de créer et de développer une proposition graphique et narrative autour du thème de la métamorphose, puis de sélectionner une technique d'animation et de réaliser un court-métrage animé d'une à deux minutes.

Ce projet a pris place sur une durée exclusive de cinq jours de travail.



## UN JEU D'ENFANT

Ce parti-pris graphique et narratif a pour but d'évoquer le pouvoir de l'imaginaire et du jeu. Un monde est inventé par un enfant, qui le crée, le développe et le détruit au gré de ses envies.

La technique d'animation en papier découpé ainsi que l'univers graphique du court-métrage contribuent à solliciter les souvenirs du spectateur dans une sorte de nostalgie du jeu d'enfant.



## UN TRAVAIL COLLECTIF

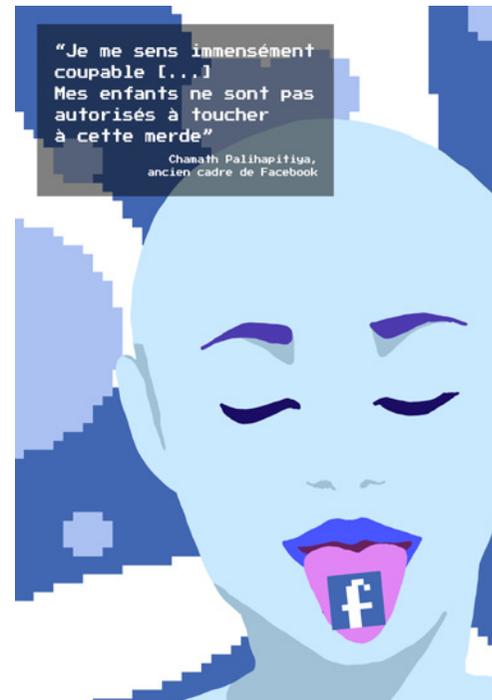
Ce projet a été réalisé en collaboration avec Léo Beuchet, Zoé Knecht et Illaurie Quillet.

J'ai pu profiter de ce workshop pour développer mes compétences de travail en groupe : décisions créatives collectives, répartition optimale des tâches, recherche de la plus grande efficacité lors des moments de tournage.

# Géants du web et démocraties

dessin analytique

Création d'une série d'illustrations de presse destinées à un magazine. Le n°21 du magazine We Demain, publié en mars 2018 a pour thème « La démocratie prise au piège de Google, Facebook, Amazon... ». L'article que j'ai choisi d'illustrer questionne la puissance expansionniste et la cupidité de ces géants du Web, tout en montrant les remords de certains cadres de ces entreprises.



## DEMANDE

Créer une série d'illustrations contemporaines et engagées, ayant recours aux figures de rhétorique et en utilisant les techniques numériques, chacune au format A4.

# L'eau et le vin

dessin d'intention

Création de dessins de presse illustrant une série d'expressions de la langue française.

Développement d'un style de dessin rapide, personnel et communicatif.

Réflexion autour du ton à employer (ici, léger et humoristique).

Finalisation numérique et impression de cartes postales au format A5.

FONTAINE,



JE NE BOIRAI PAS DE TON EAU!



L'EAU FAIT  
PLEURER,

LE VIN CHANTER!

QUAND ON A SOIF,



L'EAU VAUT LE VIN.

IL Y A



DE L'EAU DANS LE GAZ!

EN AVOIR



L'EAU À LA BOUCHE

SI LE VIN EST  
TROUBLE,



QUE L'EAU SOIT CLAIRE!

L'EAU RENVERSÉE



EST DIFFICILE À RATRAPPER

METTRE DE L'EAU



DANS SON VIN

## DEMANDE

Créer une série de cartes postales illustrant des expressions françaises autour du thème de l'eau.

Utiliser un style de dessin rapide et direct type "dessin de presse".

Laisser apparaître l'expression en question sur chaque carte postale et prêter attention à l'unité de la série.

# Contes et Légendes de Loire-Atlantique

réalisation professionnelle

À l'occasion de leur exposition *Contes et Légendes*, les Archives Départementales de Loire-Atlantique ont créé et mis à disposition des visiteurs un grimoire regroupant une sélection de contes. J'ai été sollicitée afin de créer pour cet objet une série d'illustrations inspirées de gravures anciennes, destinées à accompagner les contes régionaux.

## DEMANDE

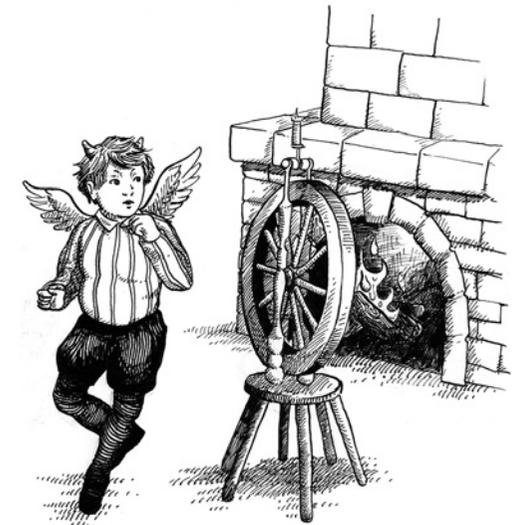
Créer sept illustrations correspondant à différents contes présentés dans le grimoire.

S'inspirer de gravures iconiques comme celles de Gustave Doré, afin de proposer une série d'illustrations hors du temps (l'aspect peu contemporain fait partie de la demande du commanditaire).

Les illustrations ont été tracées sur des formats A4 à l'encre de Chine à l'aide d'une plume métallique, puis scannées afin d'être imprimées sur le grimoire par les Archives de Loire-Atlantique.



La jeune fille aux écailles de poisson



Le lutin au rouet



Les Sorciers



À la pêche



Les trois petites poulettes

# Modèle vivant

pratique scolaire et extra-scolaire

Ma pratique du modèle vivant fait partie intégrante de mon approche du dessin et des arts visuels. J'ai suivi des cours de modèle vivant de la rentrée 2013 à l'été 2017 à raison de séances bimensuelles puis hebdomadaires. J'ai ensuite pu poursuivre cette activité dans le cadre de mes études d'arts appliqués.

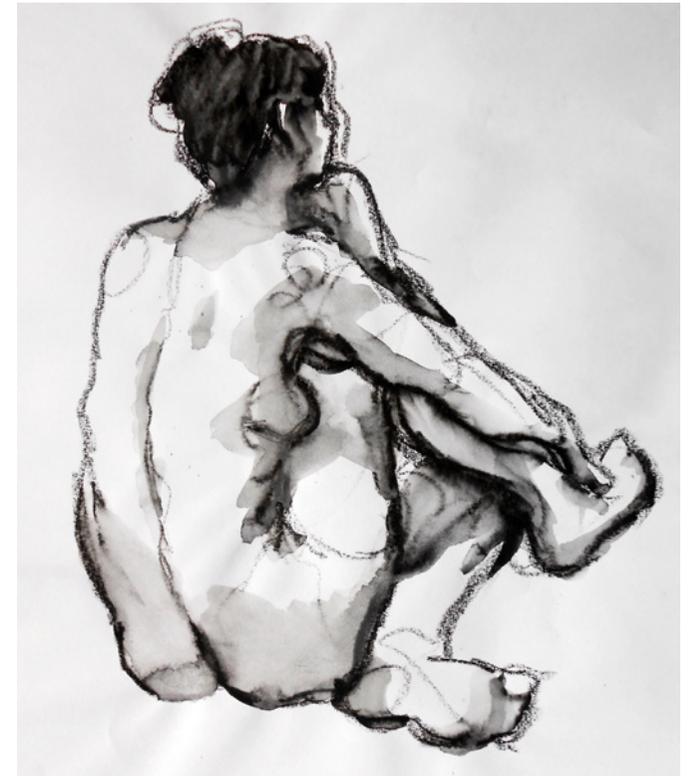


## UNE PRATIQUE BASÉE SUR LA RAPIDITÉ, L'OBSERVATION ET LE GESTE

Les pièces présentées ici ont été réalisées généralement en moins de cinq minutes au format raisin (50x65cm).

Lors des séances de modèle vivant, des poses très courtes ont été effectuées (de cinq minutes à une minute, trente secondes et parfois des moments de dessin en mouvement).

Le but de cet apprentissage du dessin rapide est d'entraîner le regard et l'observation avant tout, en privilégiant une approche authentique et un geste libéré.



# Croquis d'observation

pratique personnelle

Le dessin d'observation est une activité que je pratique régulièrement depuis plusieurs années. Le fait de tenir des carnets de croquis me permet d'enrichir mes réalisations graphiques et de maintenir mon niveau de dessin.

Ces carnets sont également des occasions d'expérimenter la mise en page et la composition graphique.



# Annexes

## documents complémentaires

Afin de vous faciliter l'accès à ces documents annexes, ceux-ci ont été reliés à des QR Codes.

Vous pouvez scanner ces codes à l'aide de votre mobile afin d'accéder immédiatement au contenu additionnel correspondant, ou simplement cliquer sur les liens ci-dessous.

### 1. LES 10 ANS DE L'EMAS

1.1 Une des animations a complètement été finalisée.

Elle est disponible à l'adresse suivante :

<https://youtu.be/SEzkvjogtKQ>

1.2 Une mise en situation de l'affiche animée sur le site de l'EMAS a été réalisée.

Elle est disponible à l'adresse suivante :

<https://youtu.be/ouWvUZ5XC9M>

### 2. DÉCOMPOSER-RECOMPOSER

2.1 L'affiche animée est disponible à l'adresse suivante :

<https://youtu.be/e9AxdoAiW08>

### 3. AU CŒUR DU VÉGÉTAL

3.1 La vidéo réalisée à partir du parti-pris «Un tunnel vers le cœur de la forêt» est disponible à l'adresse suivante :

<https://youtu.be/mAiwmAojMIM>

3.2 Une vidéo de mise en situation a été réalisée pour le parti-pris «Un tunnel vers le cœur de la forêt».

Elle est disponible à l'adresse suivante :

<https://youtu.be/abMmxD9VU4o>

3.3 La vidéo réalisée à partir du parti-pris «Des couleurs fascinantes» est disponible à l'adresse suivante :

<https://youtu.be/NLSFPV42RT0>

3.4 La vidéo réalisée à partir du parti-pris «Deux univers confrontés» est disponible à l'adresse suivante :

<https://youtu.be/zUTDboEP0Ro>

### 4. UN MONDE EN KIT

4.1 Le court-métrage est disponible à l'adresse suivante :

<https://youtu.be/Qw4bYEYZPC8>

## QR CODES

DOCUMENT 1.1



DOCUMENT 1.2



DOCUMENT 2.1



DOCUMENT 3.1



DOCUMENT 3.2



DOCUMENT 3.3



DOCUMENT 3.4



DOCUMENT 4.1

