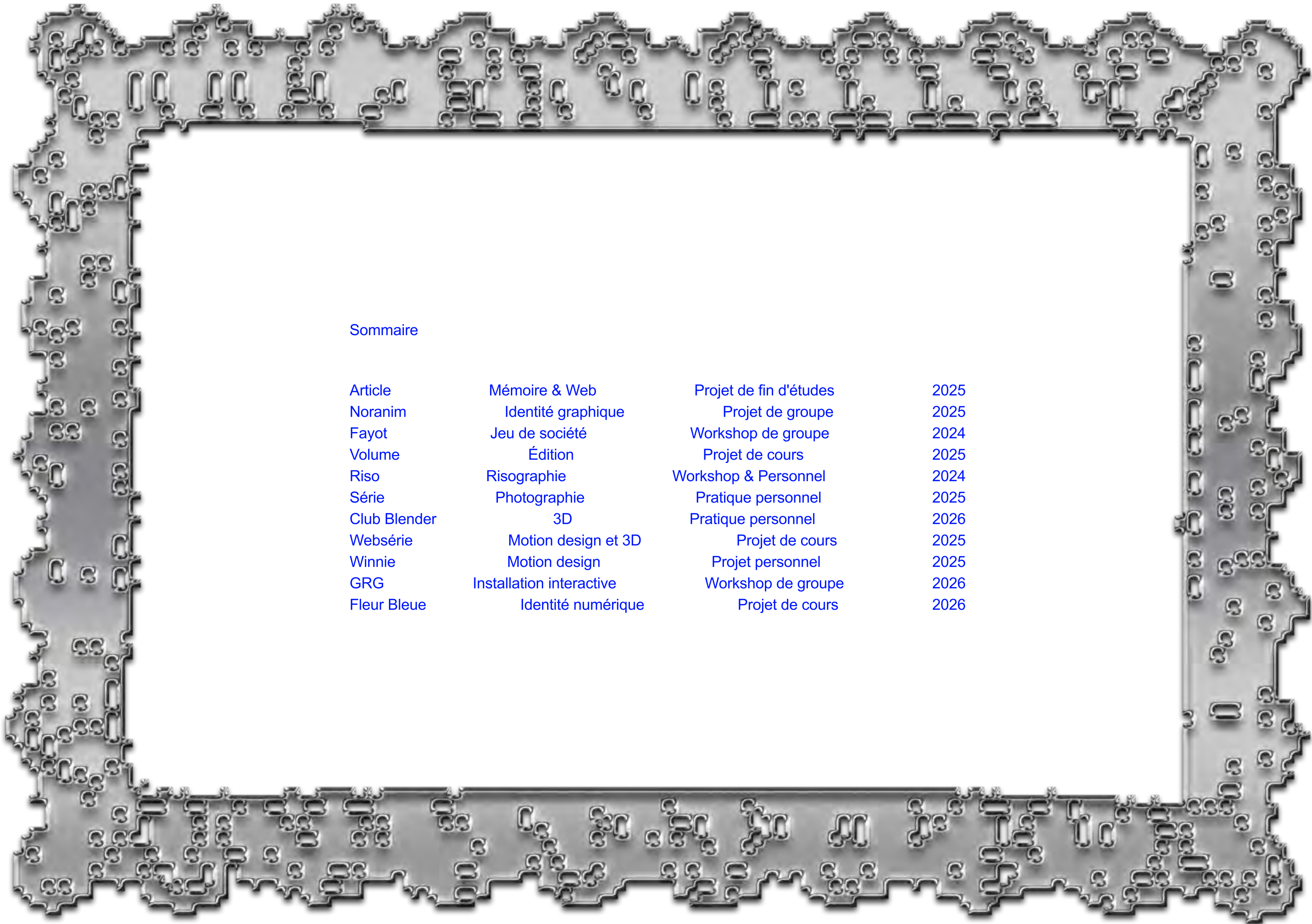


2026
Portfolio
Romane Pasco
Téléphone : +33 06 49 51 61 47
Mail : psc.romane@gmail.com
Vimeo : [@pscromane](https://vimeo.com/@pscromane)

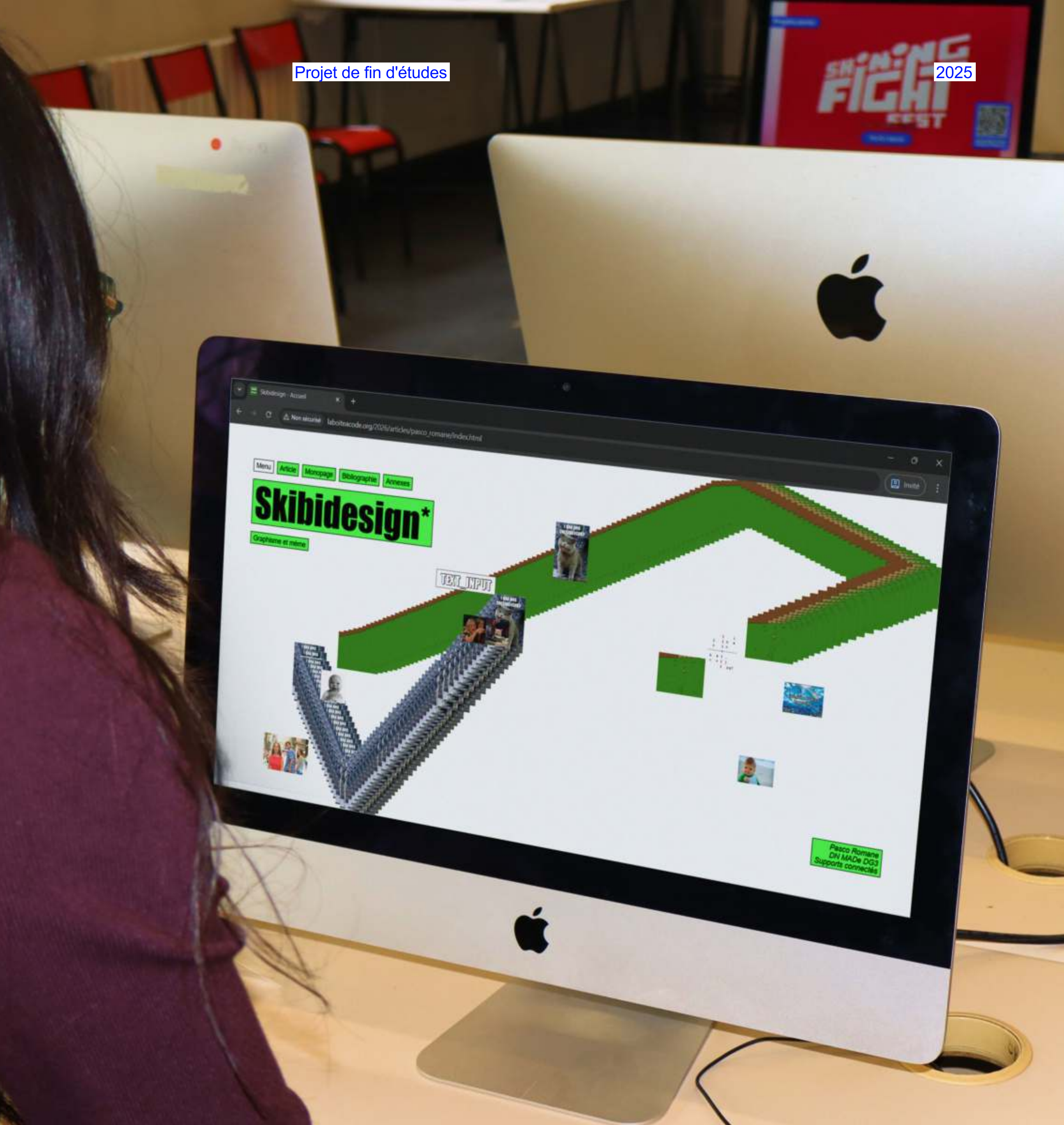


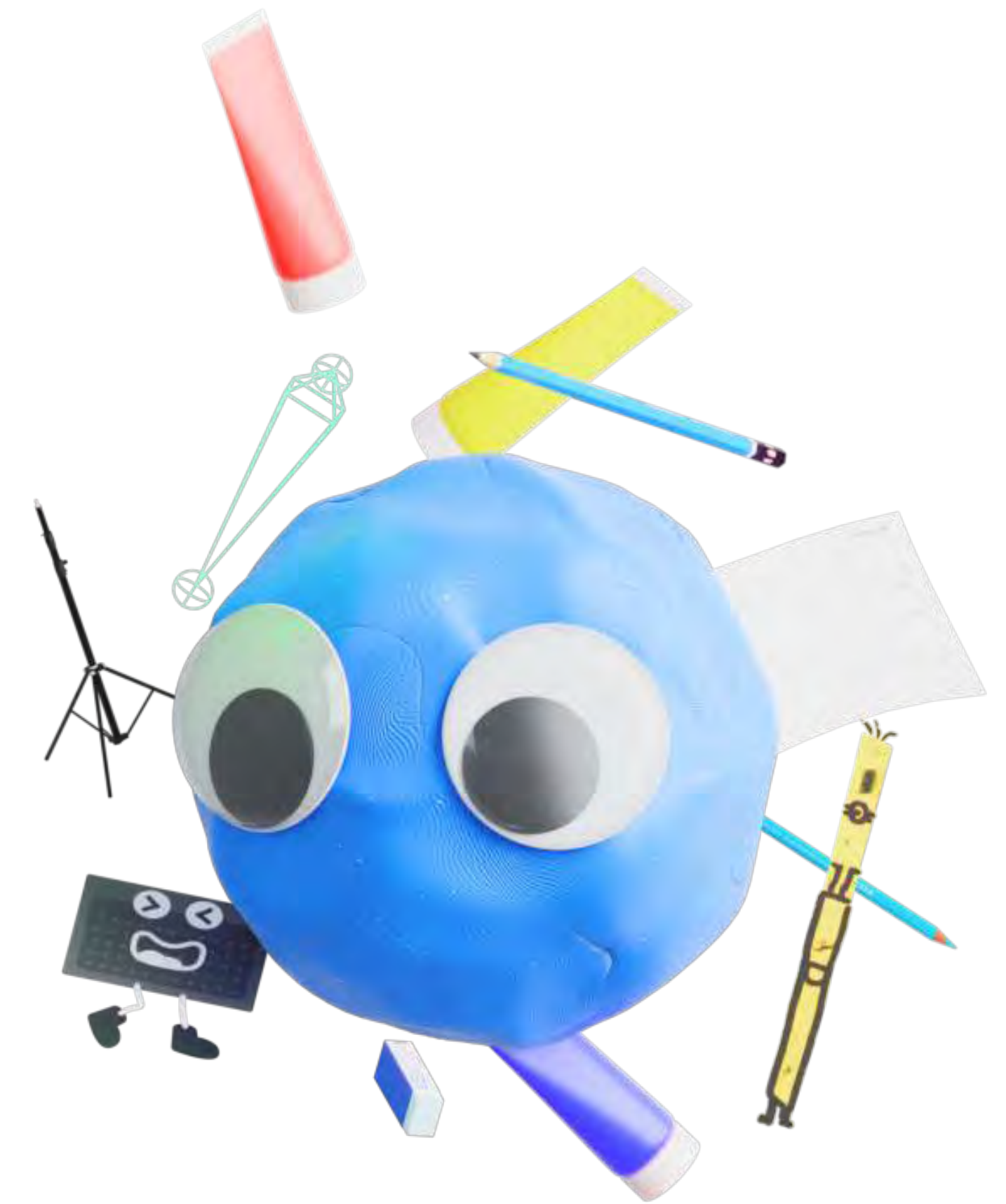
Sommaire

Article	Mémoire & Web	Projet de fin d'études	2025
Noranim	Identité graphique	Projet de groupe	2025
Fayot	Jeu de société	Workshop de groupe	2024
Volume	Édition	Projet de cours	2025
Riso	Risographie	Workshop & Personnel	2024
Série	Photographie	Pratique personnel	2025
Club Blender	3D	Pratique personnel	2026
Websérie	Motion design et 3D	Projet de cours	2025
Winnie	Motion design	Projet personnel	2025
GRG	Installation interactive	Workshop de groupe	2026
Fleur Bleue	Identité numérique	Projet de cours	2026

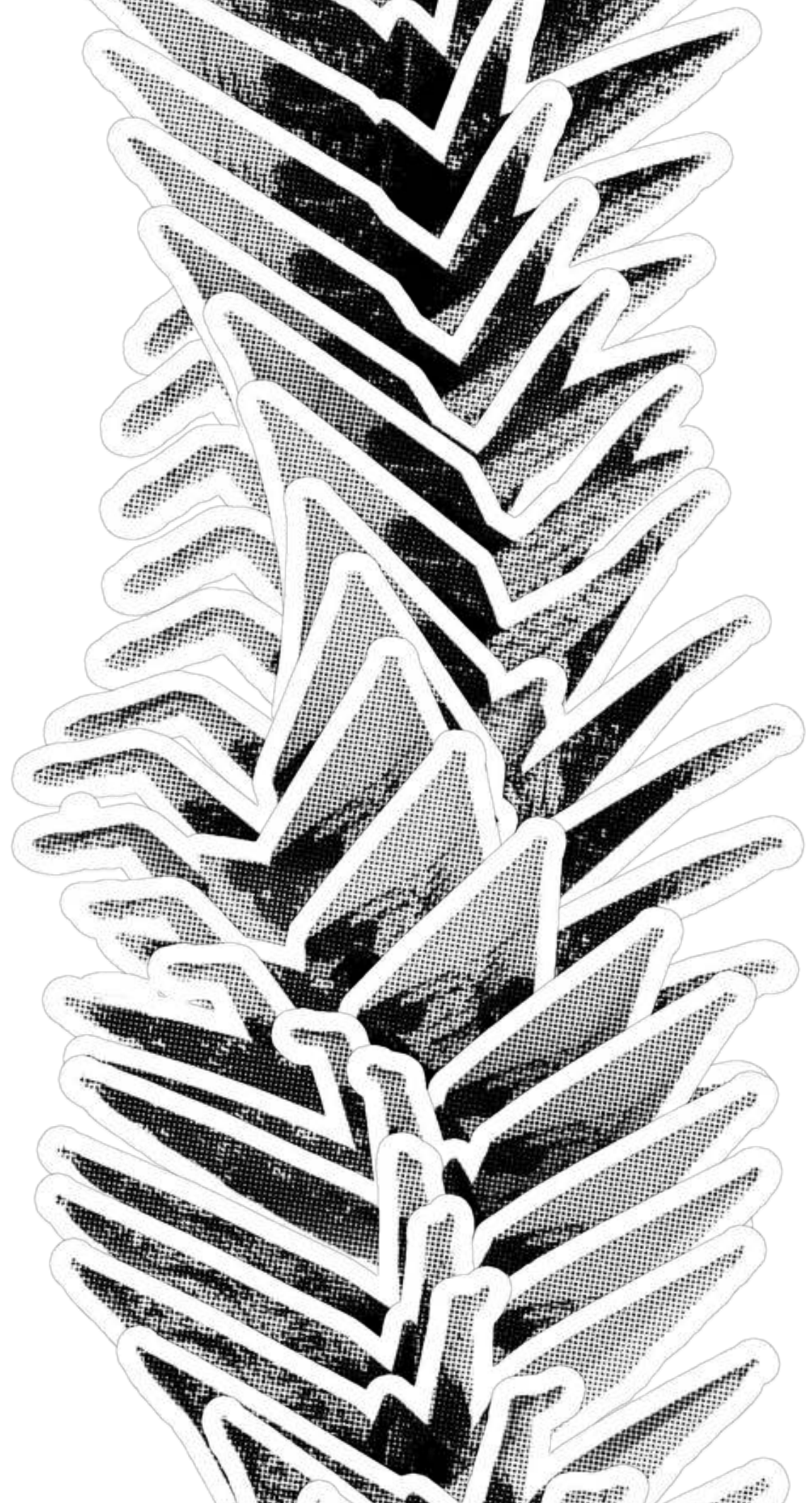
J'ai mené une recherche théorique sur l'impact graphique et sociologique des mèmes, ainsi que leur rôle dans la culture visuelle contemporaine. Ce mémoire prend la forme d'un site web qui s'approprie les codes visuels des mèmes, afin que la forme serve le propos théorique.

[Visiter le site](#)



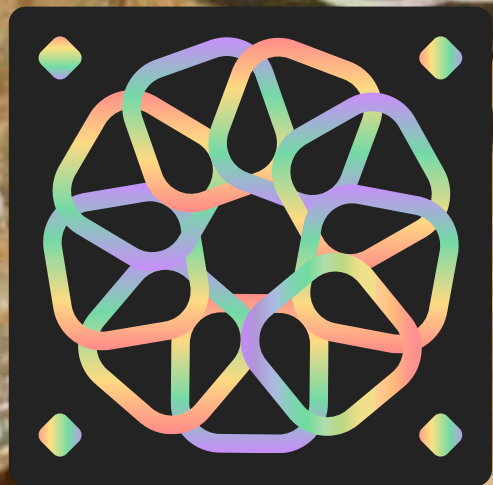


Notre proposition de groupe a été retenue par l'association Noranim pour concevoir l'identité visuelle du Forum Écoles Studios 2025, événement professionnel de la filière cinéma d'animation des Hauts-de-France. Au sein de l'équipe, je me suis principalement consacrée à la création des rendus 3D et à leur bonne intégration dans les compositions graphiques. Le projet global réunit ainsi les univers de l'animation 2D et 3D à travers une recherche visuelle sur les outils techniques propres à ce domaine.



J'ai conçu un livret documentant la transformation de la matière à travers plusieurs états successifs. Le processus débute par une empreinte de bois reportée sur papier, convertie en origami, puis photographiée sous divers angles selon le principe de la photogrammétrie. Mon intention était que l'objet éditorial lui-même retrace ce glissement du végétal vers l'objet géométrique.





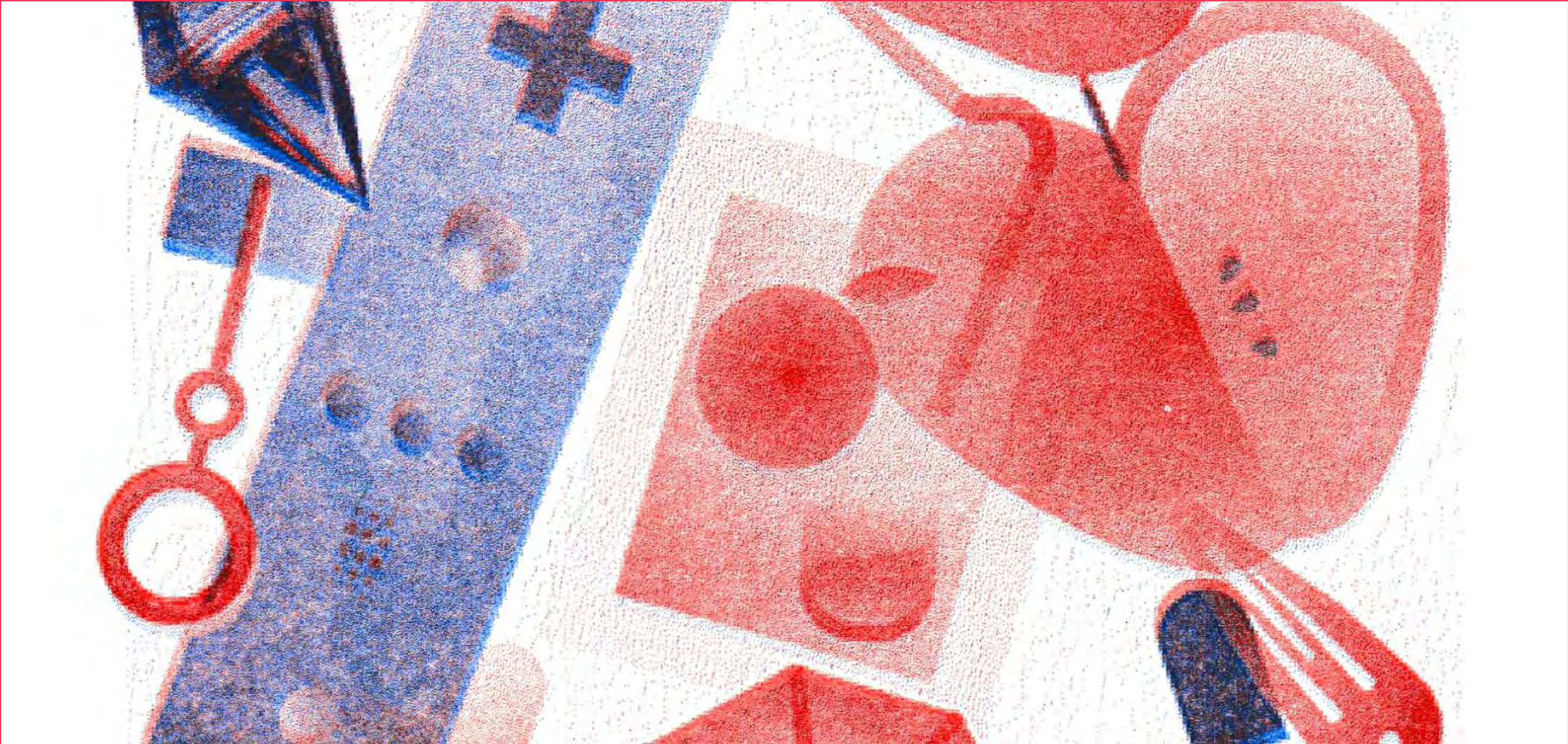
Nous avons conçu un jeu de société complet en l'espace de cinq jours, allant de l'élaboration des règles jusqu'à l'identité visuelle. S'inscrivant dans une logique de déduction proche du Loup-Garou, le jeu adopte une direction colorée et éclectique.

[Voir la vidéo de présentation](#)

[Voir le projet behance](#)

J'ai mené une recherche personnelle sur les qualités graphiques de la risographie bicolore. J'explore le thème de l'enfance et de ses réminiscences en m'appuyant sur la superposition des deux encres et le grain spécifique du procédé pour restituer un sentiment à la fois imprécis et familier.





Dans le cadre d'un workshop encadré par l'illustrateur Antoine Orand, j'ai conçu une affiche autour de l'association Le Parpaing, spécialisée dans la récupération de matériaux de chantier. J'ai utilisé ces matériaux comme matière première de ma composition, aboutissant à un visuel brut et direct. Le choix d'une impression en risographie, de par sa dimension artisanale, s'accorde pleinement avec l'esprit de cette démarche.







Cette sélection rassemble des images réalisées au fil de voyages. Dans ma pratique, la prise de vue initiale constitue avant tout une matière première. C'est lors de la phase de retouche que j'affirme une intention graphique : je travaille la colorimétrie et la lumière pour éloigner l'image de sa stricte fonction documentaire.

Série

Photographie



Pratique personnel

2025



Blender club



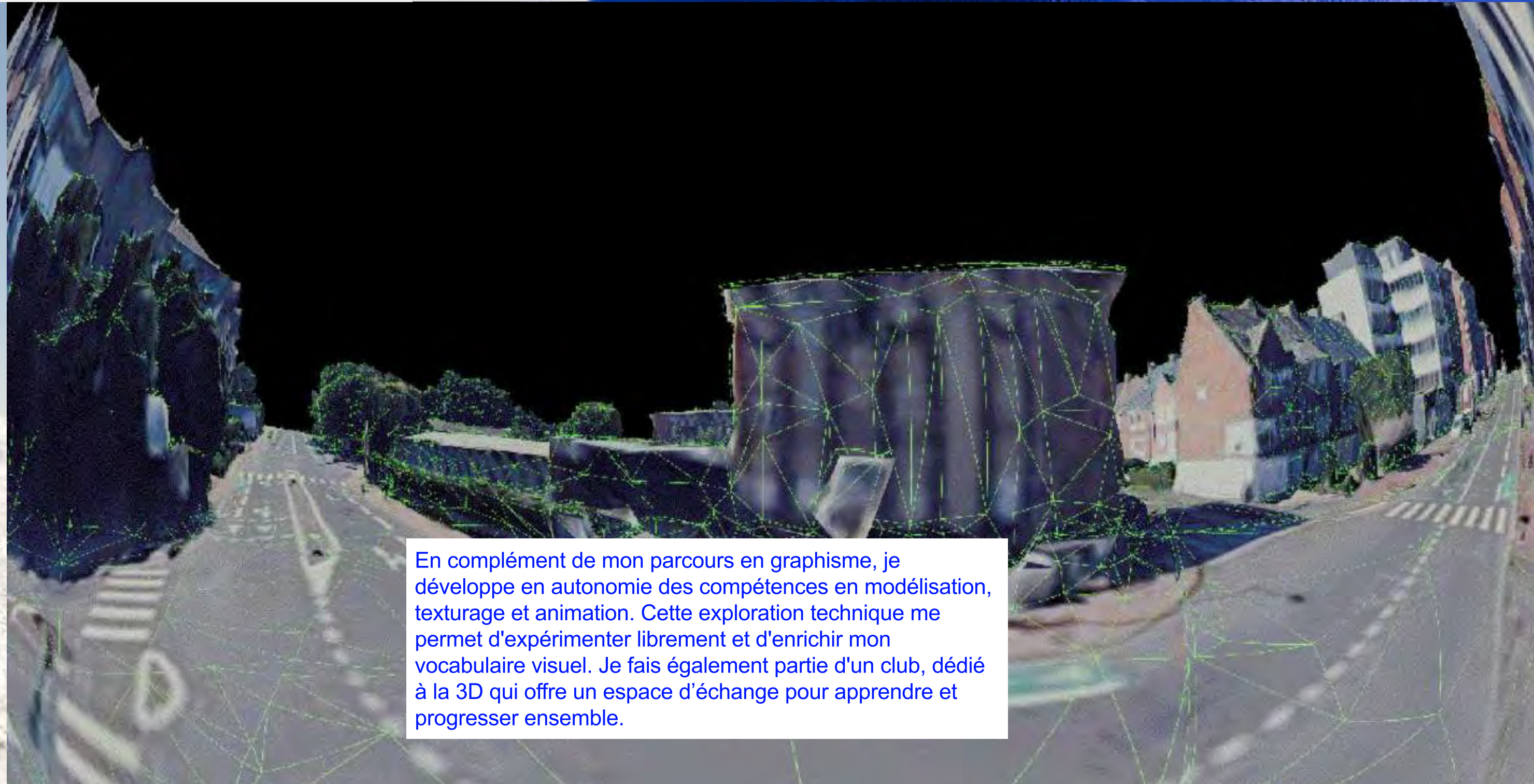
3d



Pratique personnel



2025

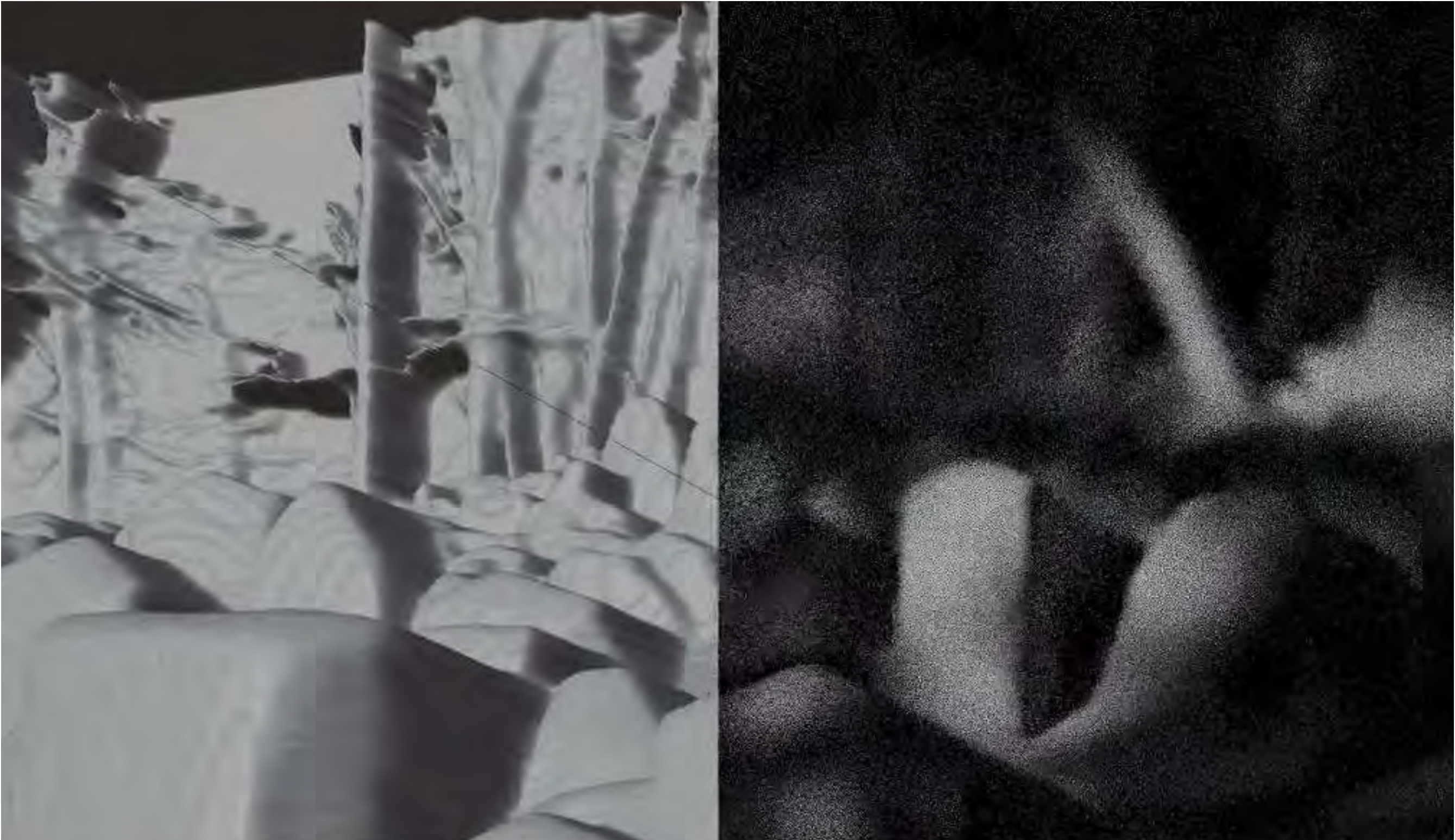


En complément de mon parcours en graphisme, je développe en autonomie des compétences en modélisation, texturage et animation. Cette exploration technique me permet d'expérimenter librement et d'enrichir mon vocabulaire visuel. Je fais également partie d'un club, dédié à la 3D qui offre un espace d'échange pour apprendre et progresser ensemble.



J'ai conçu le générique d'une websérie sur les rites funéraires avec la volonté de souligner la dignité de ces espaces mémoriels. Le projet est modélisé sur Blender à partir de depth maps (cartes de profondeur) issues de photographies de cimetières à travers le monde. Ces données déforment une géométrie plane pour en recréer le relief

[Voir la vidéo](#)

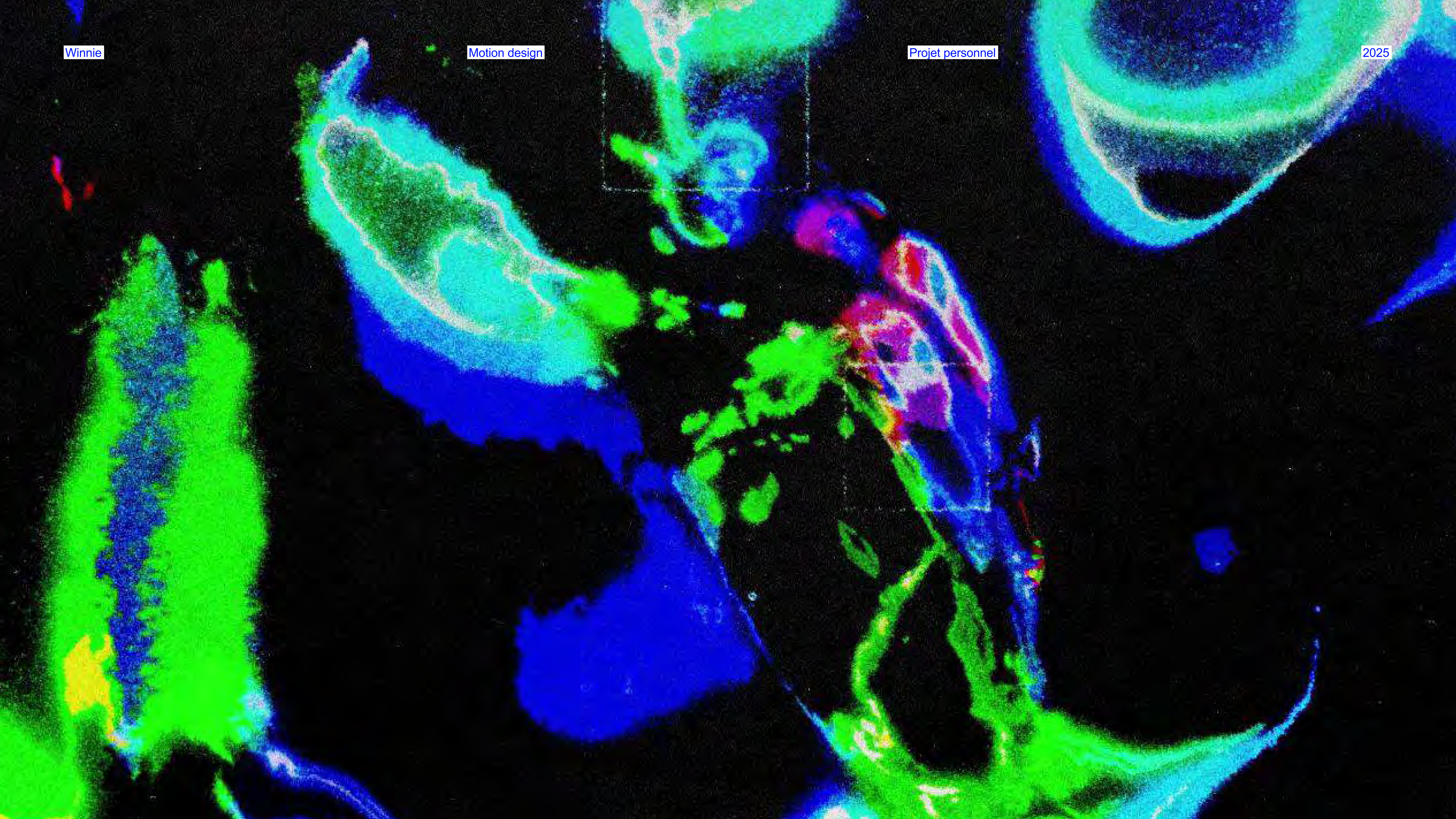




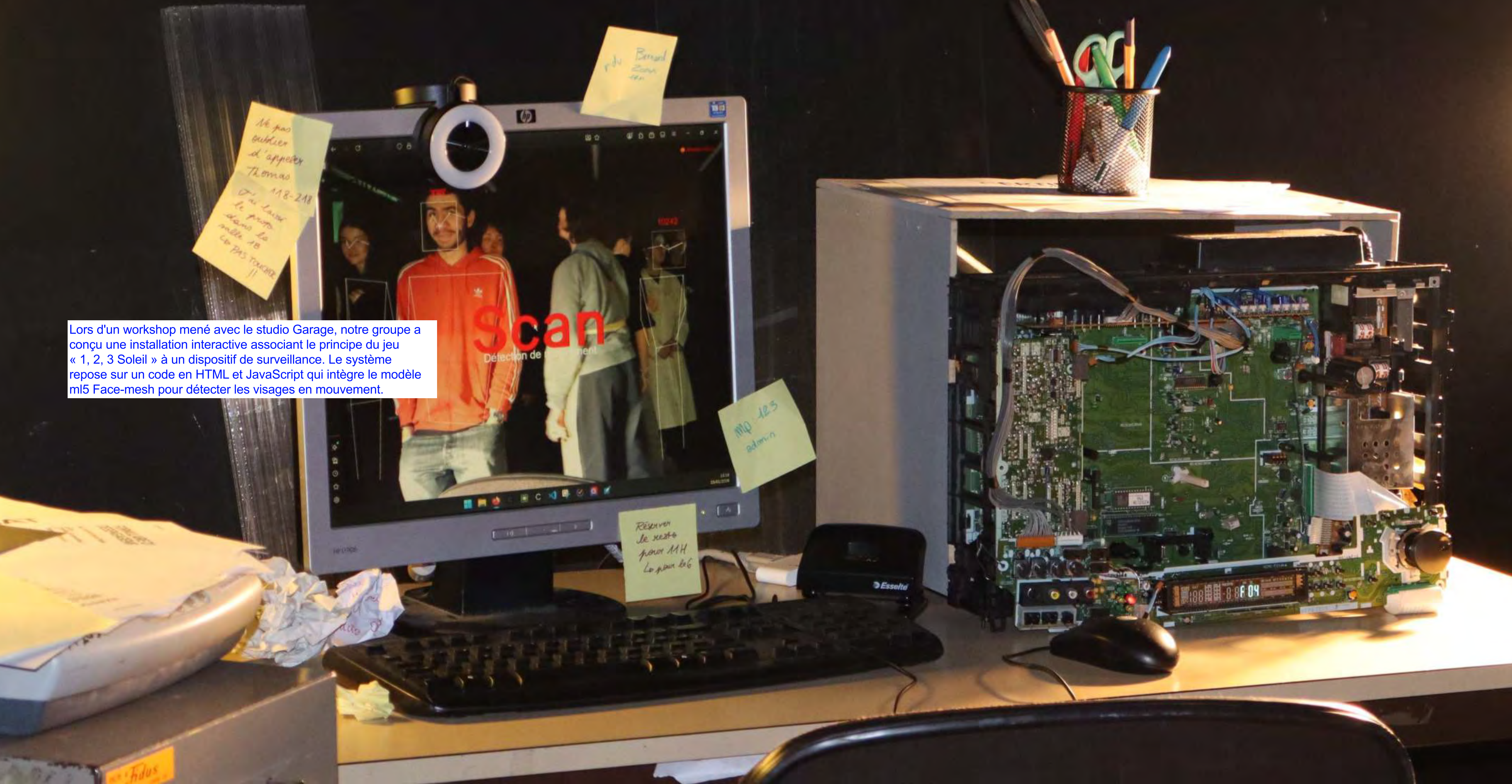


J'ai réalisé trois modules vidéo audio-réactifs en collaboration avec le musicien Winniemusik. Les visuels combinent une esthétique analogique vintage et des effets de glitch numérique pour traduire le style électronique expérimental de Winnie. Deux vidéos ont été conçues sur TouchDesigner via le nœud Audio Analyzer, tandis que la troisième utilise Blender et l'extension Blossm pour déformer des données cartographiques au rythme de la musique.

[Voir les vidéos](#)



Lors d'un workshop mené avec le studio Garage, notre groupe a conçu une installation interactive associant le principe du jeu « 1, 2, 3 Soleil » à un dispositif de surveillance. Le système repose sur un code en HTML et JavaScript qui intègre le modèle m15 Face-mesh pour détecter les visages en mouvement.





GRG

Individu 010 Survolte

Biometral

Workshop GRG 2026



Individu 008 Panique

Biometral

Workshop GRG 2026



Individu 006 Stresse

Biometral

Workshop GRG 2026



Individu 024 Impatient

Biometral

Workshop GRG 2026



Individu 022 Brusque

Biometral

Workshop GRG 2026



Individu 017 Crispe

Biometral

Workshop GRG 2026



Installation interactive

Biometral

Workshop GRG 2026



Individu 005 Tendu

Biometral

Workshop GRG 2026



Individu 004 Instable

Biometral

Workshop GRG 2026



Individu 003 Brusque

Biometral

Workshop GRG 2026



Individu 005 Tendu

Biometral

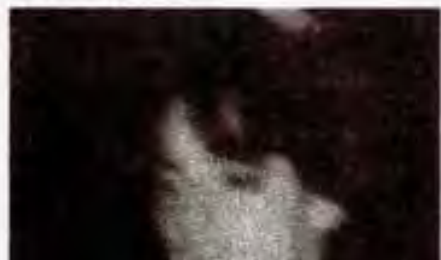
Workshop GRG 2026



Individu 004 Instable

Biometral

Workshop GRG 2026



Workshop de groupe



Individu 001 Panique

Biometral

Workshop GRG 2026



Individu 005 Panique

Biometral

Workshop GRG 2026



Individu 002 Nerveux

Biometral

Workshop GRG 2026



Individu 014 Impatient



Individu 006 Stresse

Biometral

Workshop GRG 2026



Individu 004 Agite

Biometral

Workshop GRG 2026



Individu 004 Instable

Biometral

Workshop GRG 2026



Individu 003 Brusque

Biometral

Workshop GRG 2026



Individu 001 Tendu

Biometral

Workshop GRG 2026

2026

Fleur bleue

Vizualizer

Projet de groupe

2026





Nous avons conçu un visualiseur interactif pour accompagner en direct les concerts du groupe Antonio. Le dispositif repose sur un contrôleur MIDI interfacé avec TouchDesigner, permettant de piloter l'évolution des visuels en temps réel. L'effet s'apparente à un cyanotype, généré de façon procédurale à partir de textures de bruit et de déplacement. Ainsi, les bavures et l'aspect organique propres au papier deviennent des variables manipulables directement depuis les touches physiques du contrôleur.

[Voir la vidéo](#)