

01. L'œil qui écoute 2025

Développement d'un site web.

Dans le cadre de mon article de fin d'études de DN MADe, j'ai choisi de créer l'intégralité du support de lecture sous forme de site web responsive.

- HTML
- CSS
- JavaScript



Océane
Andouche-Valcke

mon
Site web
ici

signifie pour vous créer
une « expérience » immersive
pour le public ?

Créer une expérience unique pour le public se traduit. Si le même show venait à avoir lieu le lendemain, il ne serait pas exactement pareil. Être en synchrone avec l'ingénieur lumière aide particulièrement à se tenir en place d'une expérience immersive. Se synchroniser avec lui pour une palette de couleurs, un rythme ou plus généralement une direction est primordial pour la mise en place du show.

4. Comment vos visuels traduisent-ils ou prolongent-ils la musique pendant une performance ?

00. Sommaire

- Coding
- Animation
- Impression
- Workshop
- Logotype
- Design numérique
- Expérimentations
- Identité visuelle
- Typographie
- Modélisation 3D

Vjing : Quand l'œil se met à écouter.

Un dialogue entre le corps, le code et la musique.

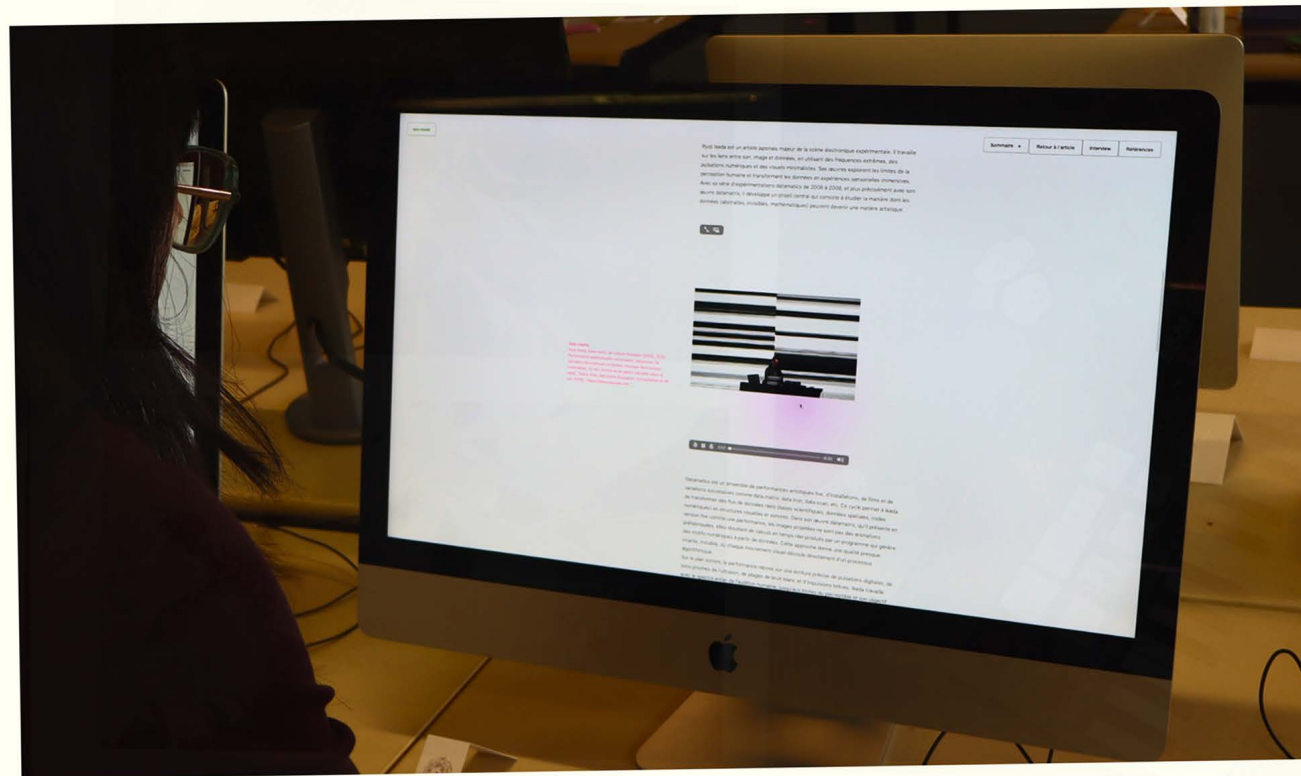
01. L'œil qui écoute ²⁰²⁶

Développement d'un site web.

Dans le cadre de mon article de fin d'études de DN MADE, j'ai choisi de coder l'intégralité du support de lecture sous forme de site web responsive.

- HTML
- CSS
- JavaScript

voir ici



light-mode

signifie pour vous crée
une expérience « immersive »
pour le public ?

Créer une expérience unique pour le public ce soir là. Si le même show venait à avoir lieu le lendemain, il ne serait pas exactement pareil. Être en synergie avec l'ingénieur lumière aide particulièrement à la mise en place d'une expérience immersive. Se synchroniser avec lui pour une palette de couleurs, un rythme ou plus généralement une direction est primordial pour la mise en place du show.

4. Comment vos visuels traduisent-ils ou prolongent-ils la musique pendant une performance ?

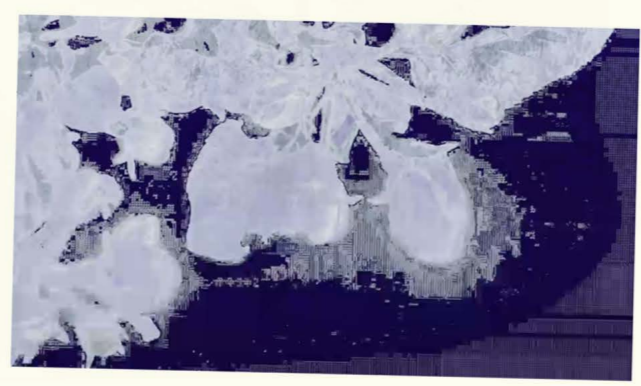
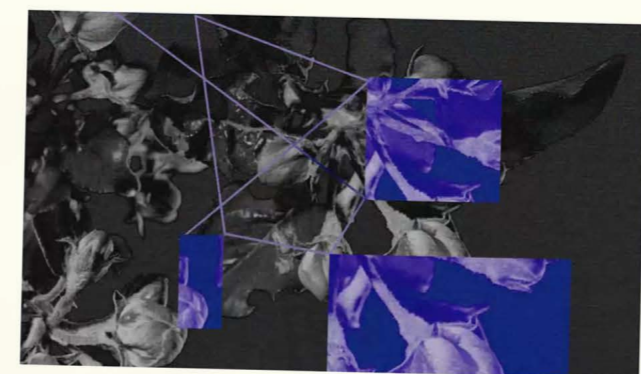
03. Litografia 2025

Expérimentation technique lors de mon échange à l'Accademia di belle Arti di Brera.

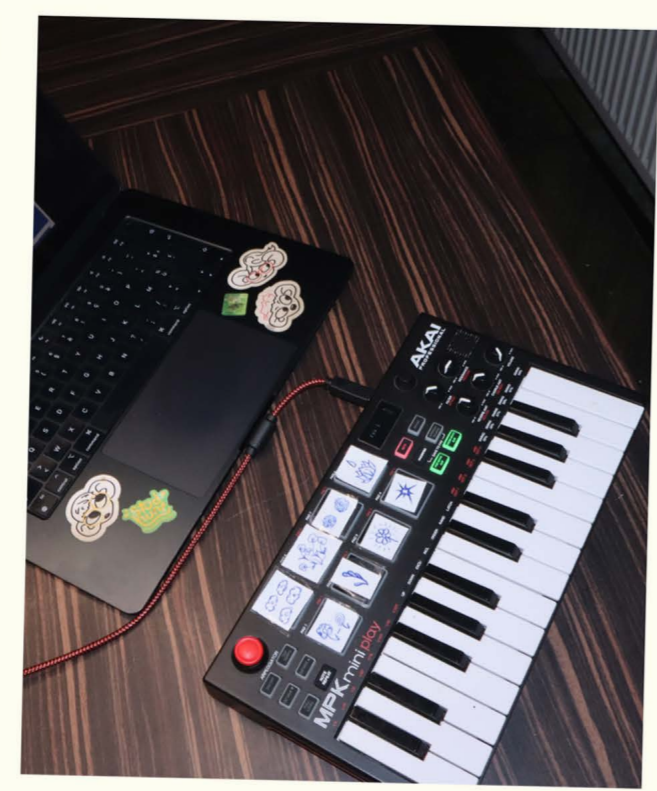
J'ai eu l'opportunité de me former à la lithographie artisanale lors de mon échange Erasmus de six mois aux Beaux-Arts de Milan. Ma recherche s'est concentrée sur la texture et le grain. Ce travail de patience, qui va du ponçage de la pierre à la préparation des acides, m'a permis d'adopter une approche différente de l'image.

- Processus lithographique
- Techniques artisanales

voir ici



page



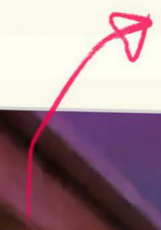
02. Fleur bleue 2026

Concert dessiné, performance visuelle en groupe et en direct.

Pour accompagner l'univers du groupe Antonio et leur titre Fleur bleue, nous avons imaginé un dispositif dans lequel le dessin prend vie. Le cœur du projet est un système interactif que nous avons conçu avec TouchDesigner à l'aide de patches. En reliant nos clips d'animation à un contrôleur MIDI, nous avons transformé nos dessins en un instrument visuel. Cette approche nous a permis de jouer avec les musiciens, en adaptant les visuels à chaque instant pour offrir une performance en direct unique.

- TouchDesigner
- Procreate
- Contrôleur MIDI

et là



03. Litografia 2025

Expérimentation technique lors de mon échange à l'Accademia di belle Arti di Brera.

J'ai eu l'opportunité de me former à la lithographie artisanale lors de mon échange Erasmus de six mois aux Beaux-Arts de Milan. Ma recherche s'est concentrée sur la texture et le grain. Ce travail de patience, qui va du ponçage de la pierre à la préparation des acides, m'a permis d'adopter une approche différente de l'image.

- Presse lithographique
- Impression artisanale



05. ANMT 2023

Refonte de l'identité visuelle des Archives Nationales du Monde du Travail.

Pour ce projet, j'ai repensé l'identité visuelle des ANMT en plaçant la réinterprétation du bâtiment au cœur de ma démarche graphique. J'ai conçu un logotype, ainsi que le prototype web de leur site.

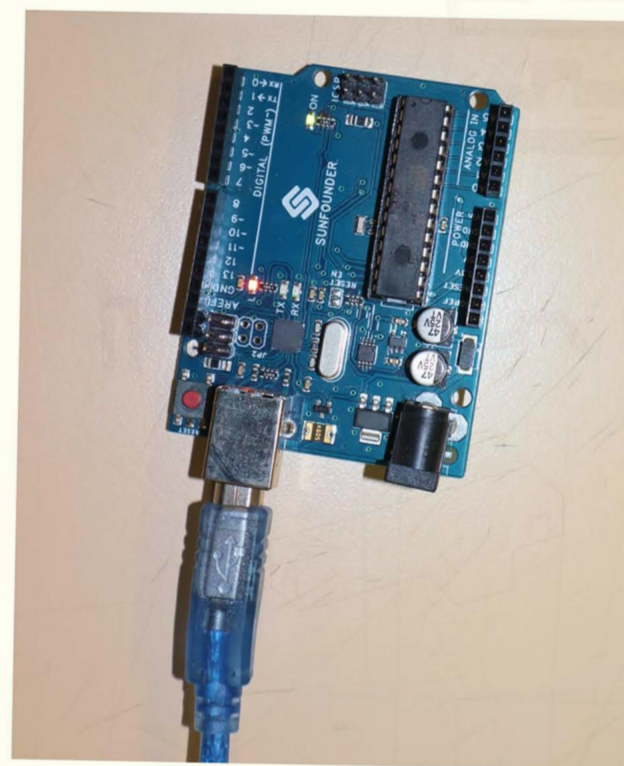
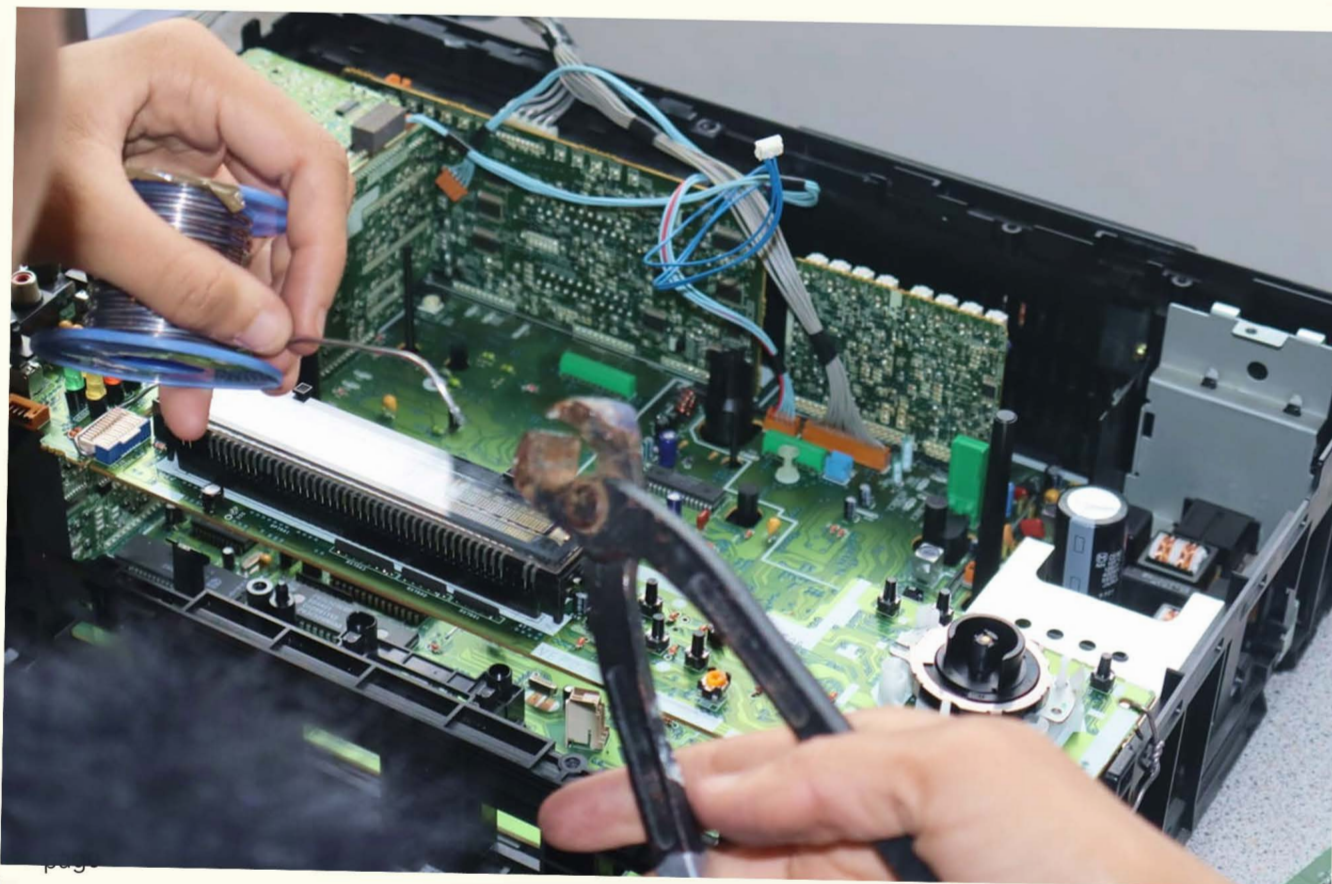
- Figma
- Adobe XD
- Photoshop

04. PrintVision Statix 2000 v6 2026

Installation interactive de surveillance détournant des périphériques obsolètes.

Dans le cadre d'un workshop avec Garage GRG, nous avons travaillé sur la réhabilitation d'objets obsolètes. Ce dispositif repose sur la mise en réseau d'un ancien moniteur et d'une imprimante à tickets de caisse que nous avons réparée. Pour donner vie à cette installation, nous avons développé un programme en JavaScript qui utilise des modèles de BodyPose et FaceMesh. Le système scanne les mouvements en temps réel. Dès qu'une agitation est détectée, l'interface déclenche une capture immédiate du visage, qui est alors imprimée instantanément sur un ticket de caisse.

- JavaScript
- p5.js
- ml5.js
- FaceMesh
- BodyPose





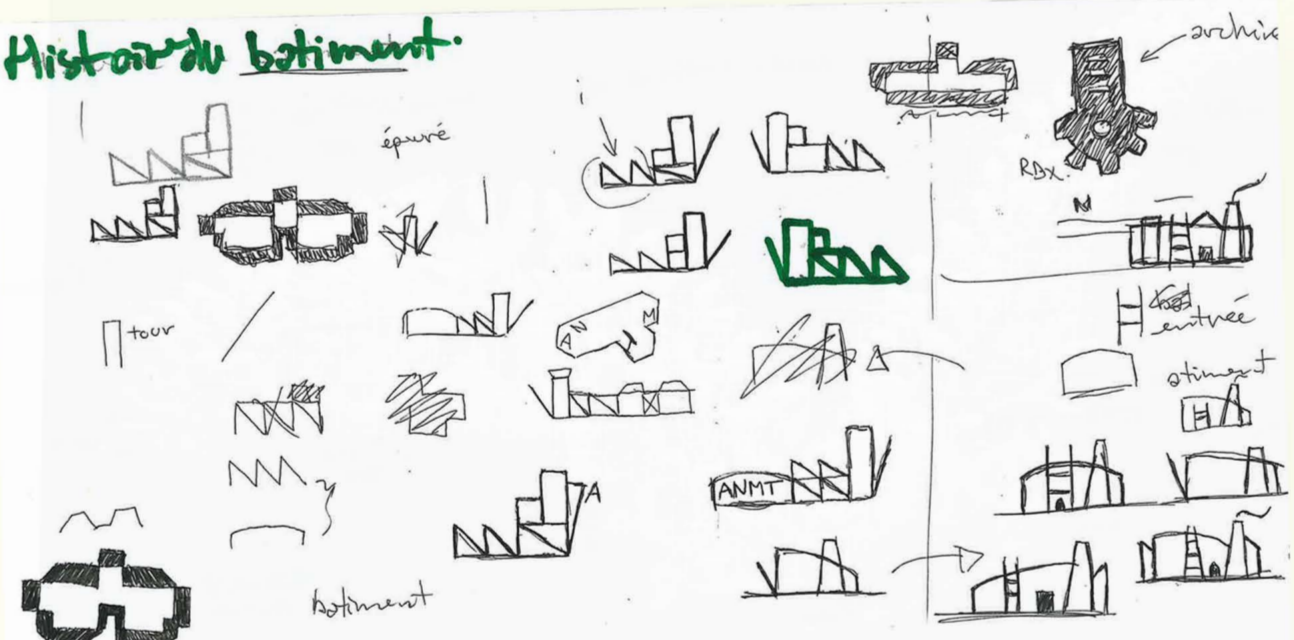
05. ANMT 2025

Refonte de l'identité visuelle des Archives Nationales du Monde du Travail.

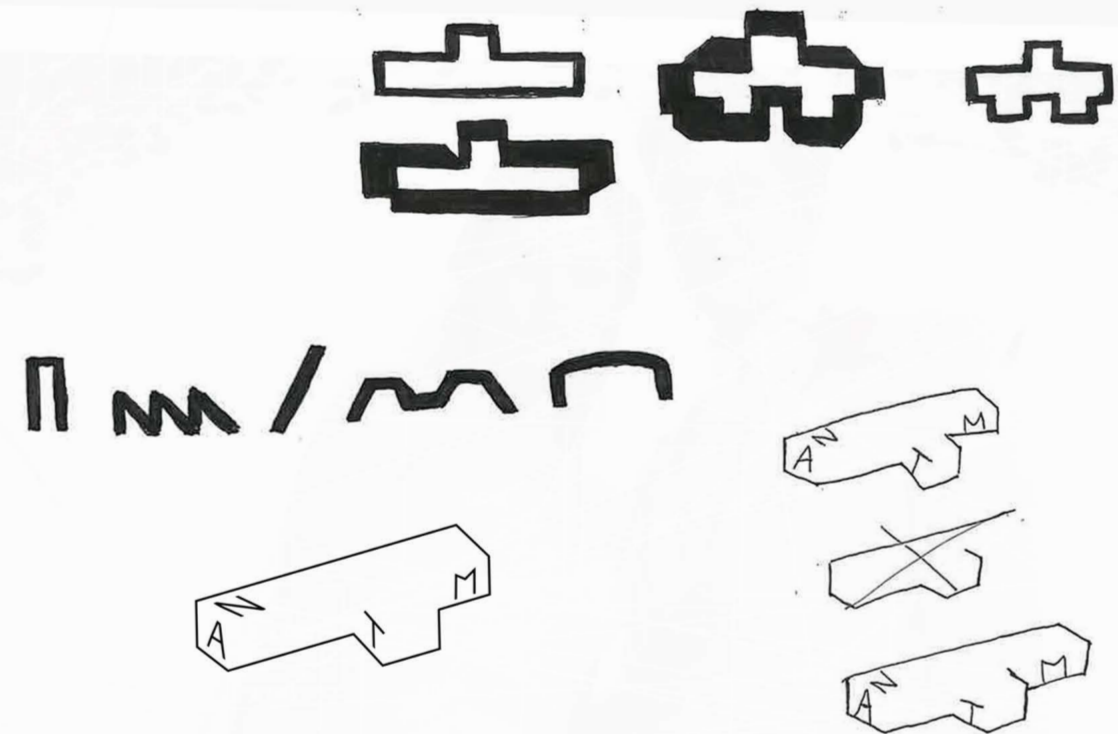
Pour ce projet, j'ai repensé l'identité visuelle des ANMT en plaçant la réappropriation du bâtiment au cœur de ma recherche graphique. J'ai conçu un logotype, ainsi que le prototype web de leur site.

- Figma
- Adobe XD
- Illustrator

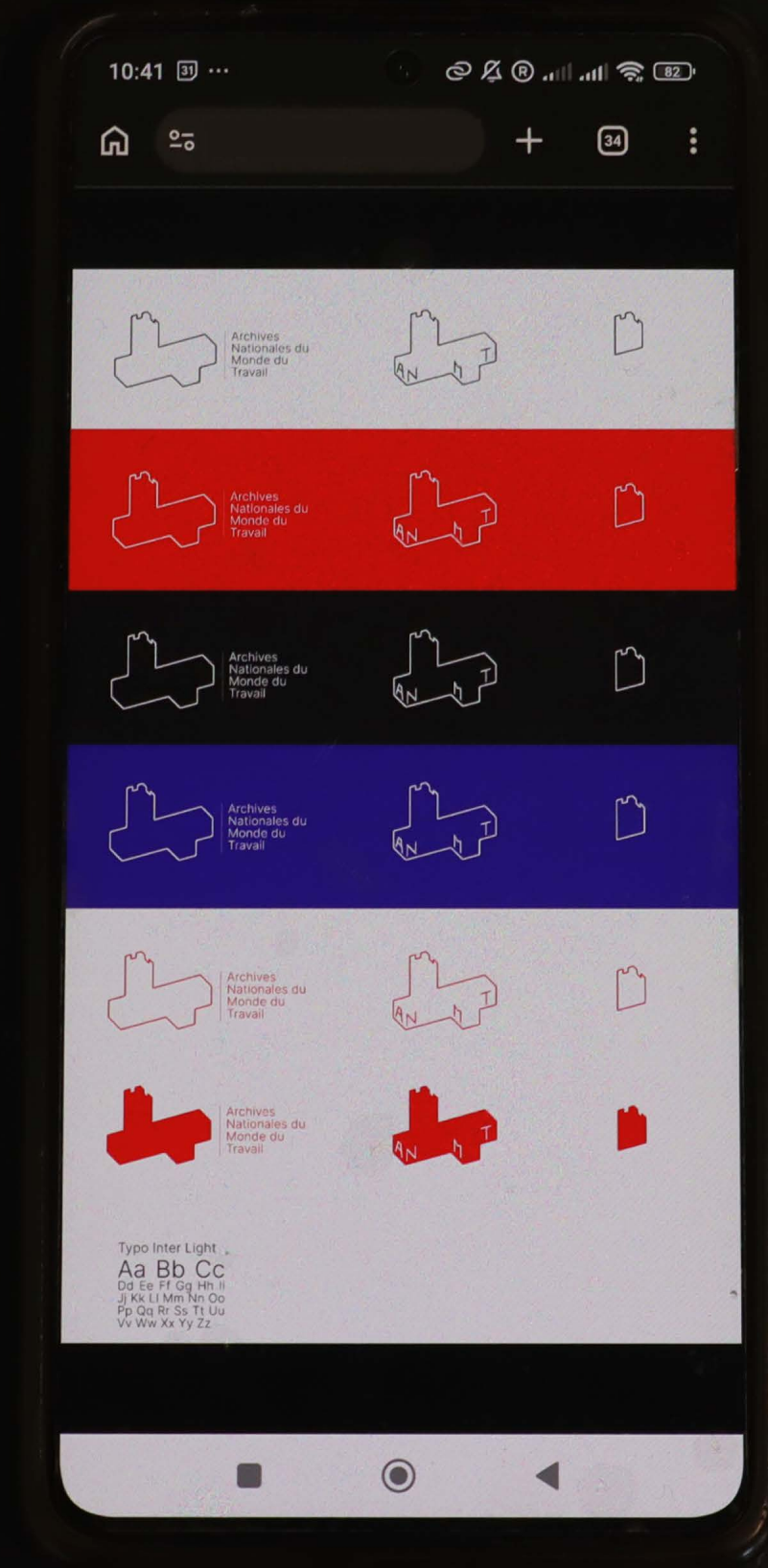
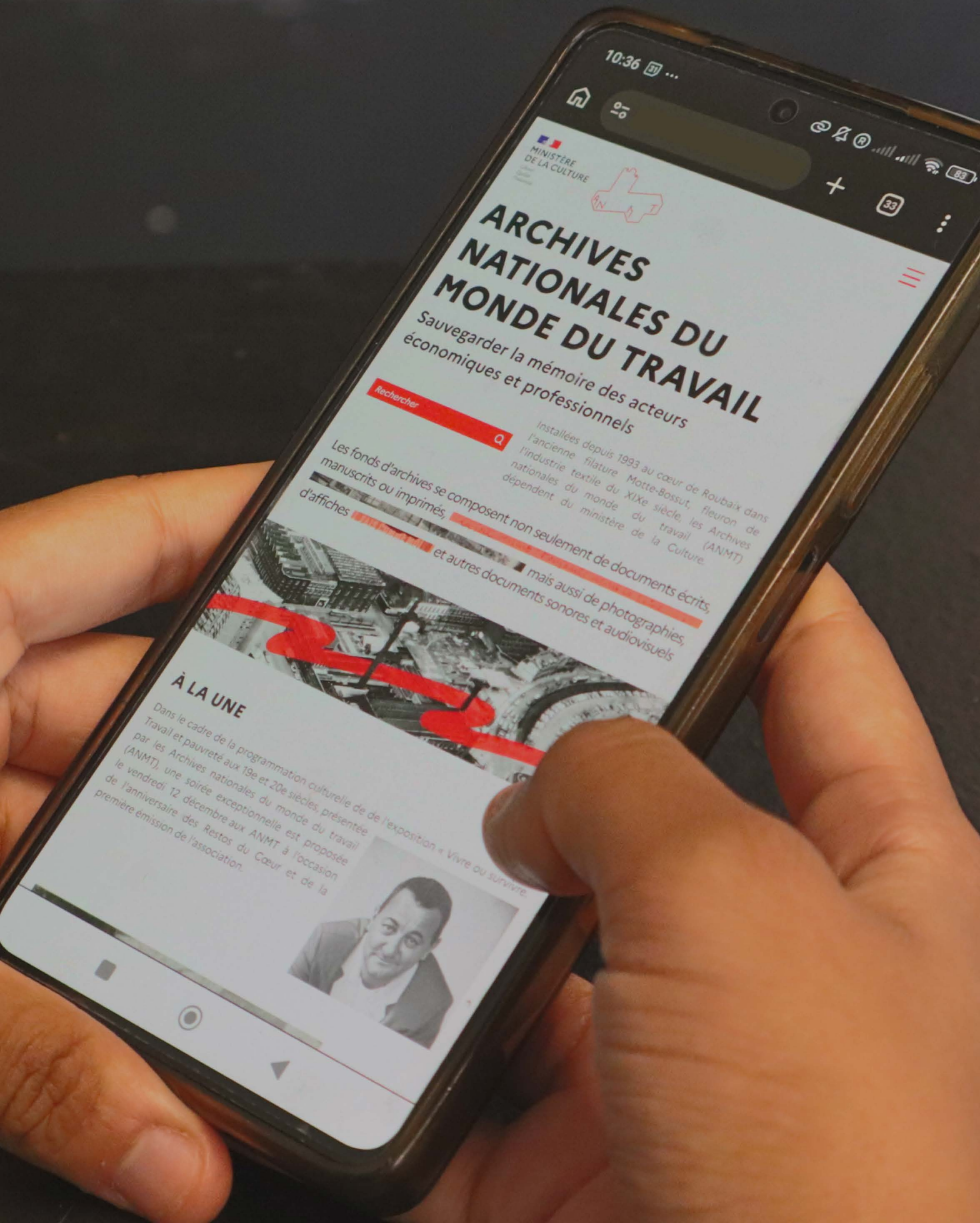
Histoire du bâtiment.



Vue du dessus du bâtiment :



voir ici

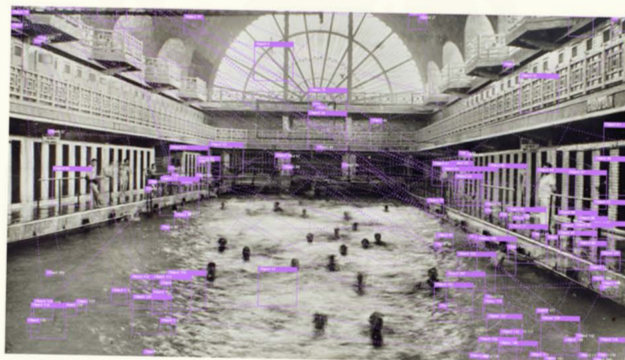
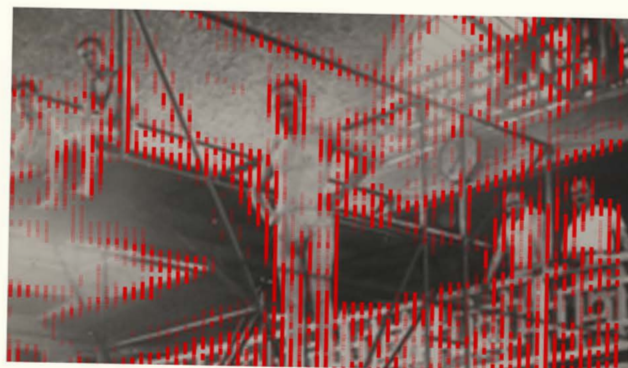


06. Flux vidéo 2026

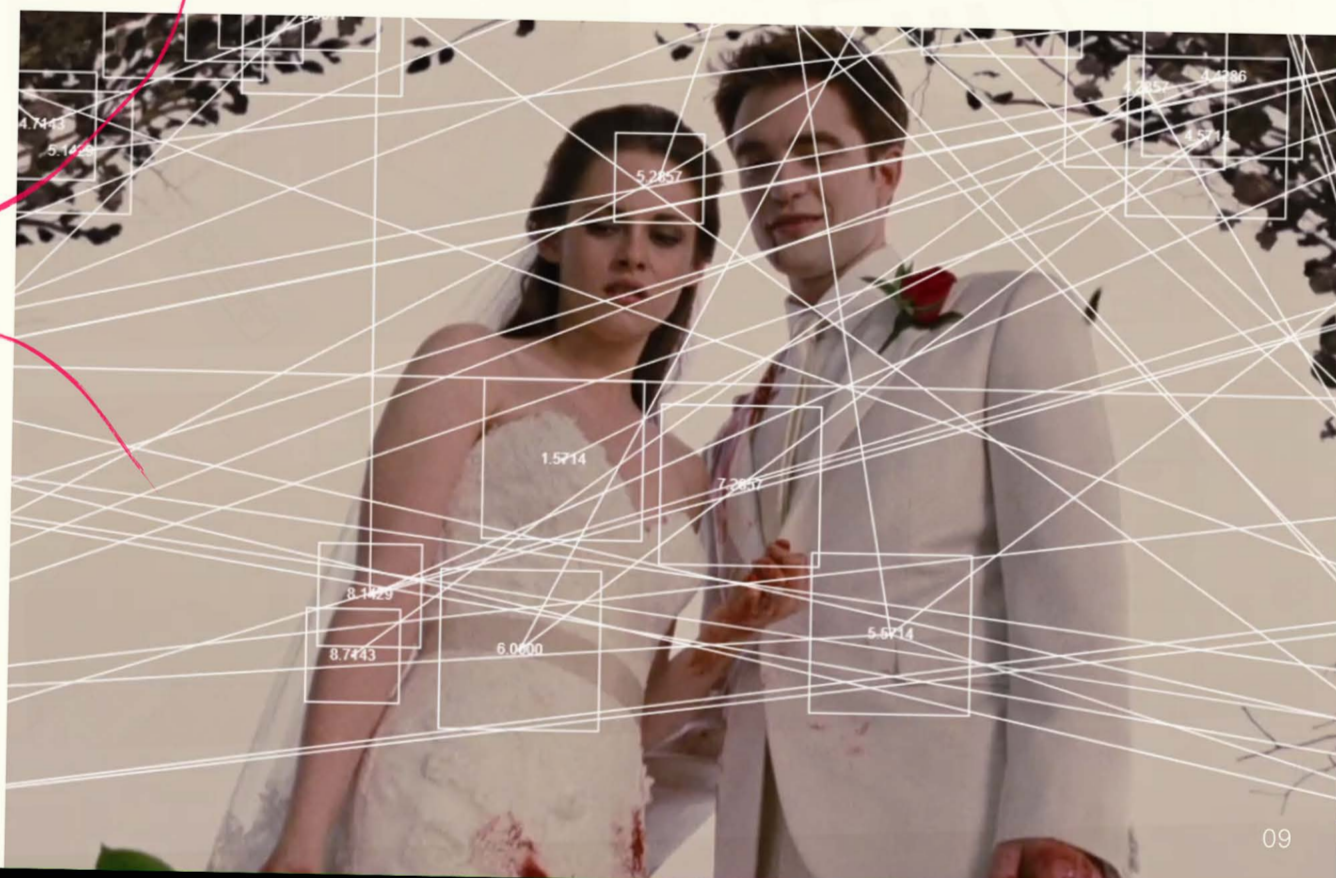
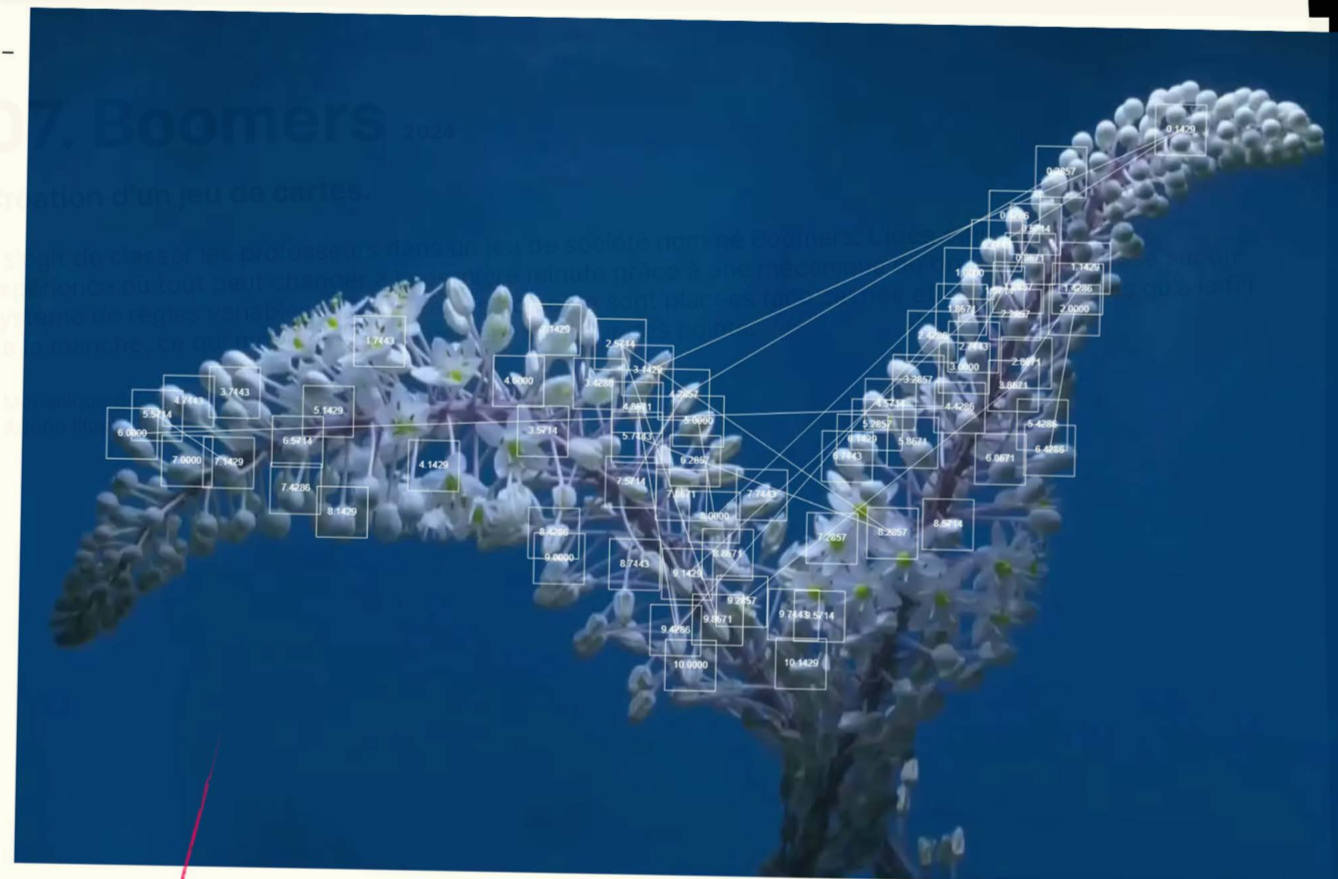
Expérimentations et déconstruction du flux vidéo.

En parallèle de mes projets d'études, je mène une recherche personnelle sur la manipulation de flux vidéo et d'images par le code. Ce travail me permet d'explorer de nouvelles façons de percevoir et de retranscrire la réalité à travers des filtres algorithmiques.

- TouchDesigner
- Blob Tracking
- ASCII
- JavaScript



voir ici



07. Boomers 2024

Création d'un jeu de cartes.

Il s'agit de classer les professeurs dans un jeu de société nommé Boomers. L'idée était de créer une expérience où tout peut changer à la dernière minute grâce à une mécanique de draft. Le jeu repose sur un système de règles variables : quatre cartes de score sont placées face cachée et ne sont révélées qu'à la fin de la manche, ce qui modifie rétroactivement la valeur des points.

- Mécanique de jeu
- Adobe Illustrator

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

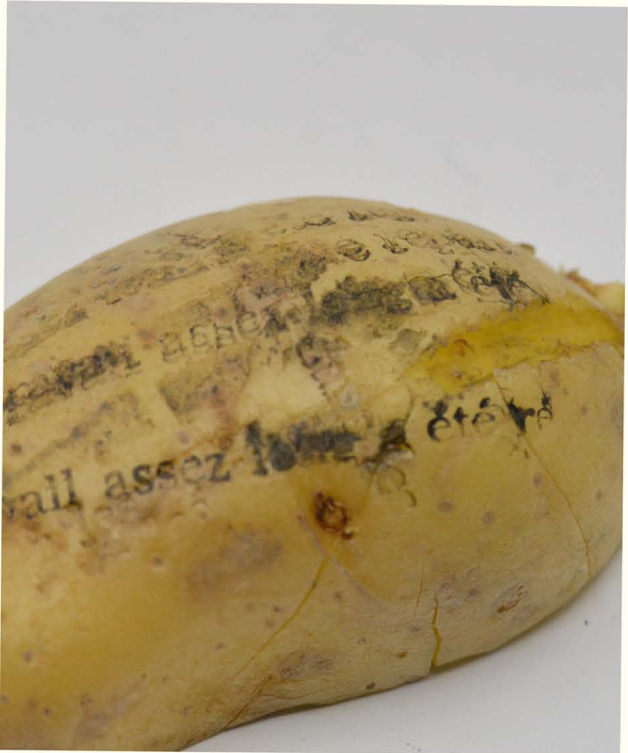
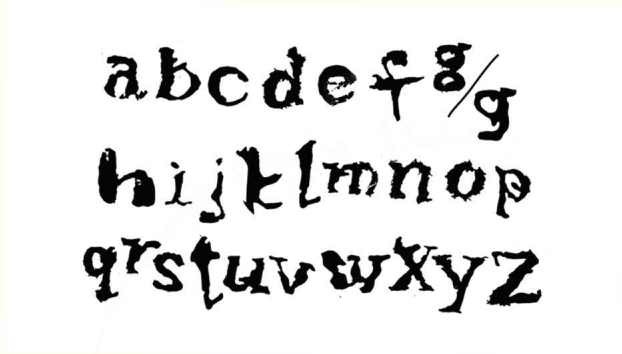


09. Gonflée 2025

Animation 3D d'une typographie.

Conception de l'identité visuelle du podcast Gonflée, une émission qui s'attaque aux tâches et aux idées reçues qui colonisent nos conversations. Le logo animé représente le nom du podcast sous la forme de ballons en pleine expansion, symbolisant à la fois la saturation des idées reçues et la tension nécessaire pour oser remettre en question les évidences.

- Blender
- Motioncatcher 3D



08. Fungus 2024

Création d'une police de caractères expérimentale.

Pour ce projet, j'ai exploré les liens entre la typographie traditionnelle et l'imprévisibilité du vivant. Fungus, est une typographie expérimentale née de l'encrage de caractères Linotype dans des aliments et des textures organiques.

- Glyphs
- Adobe Illustrator





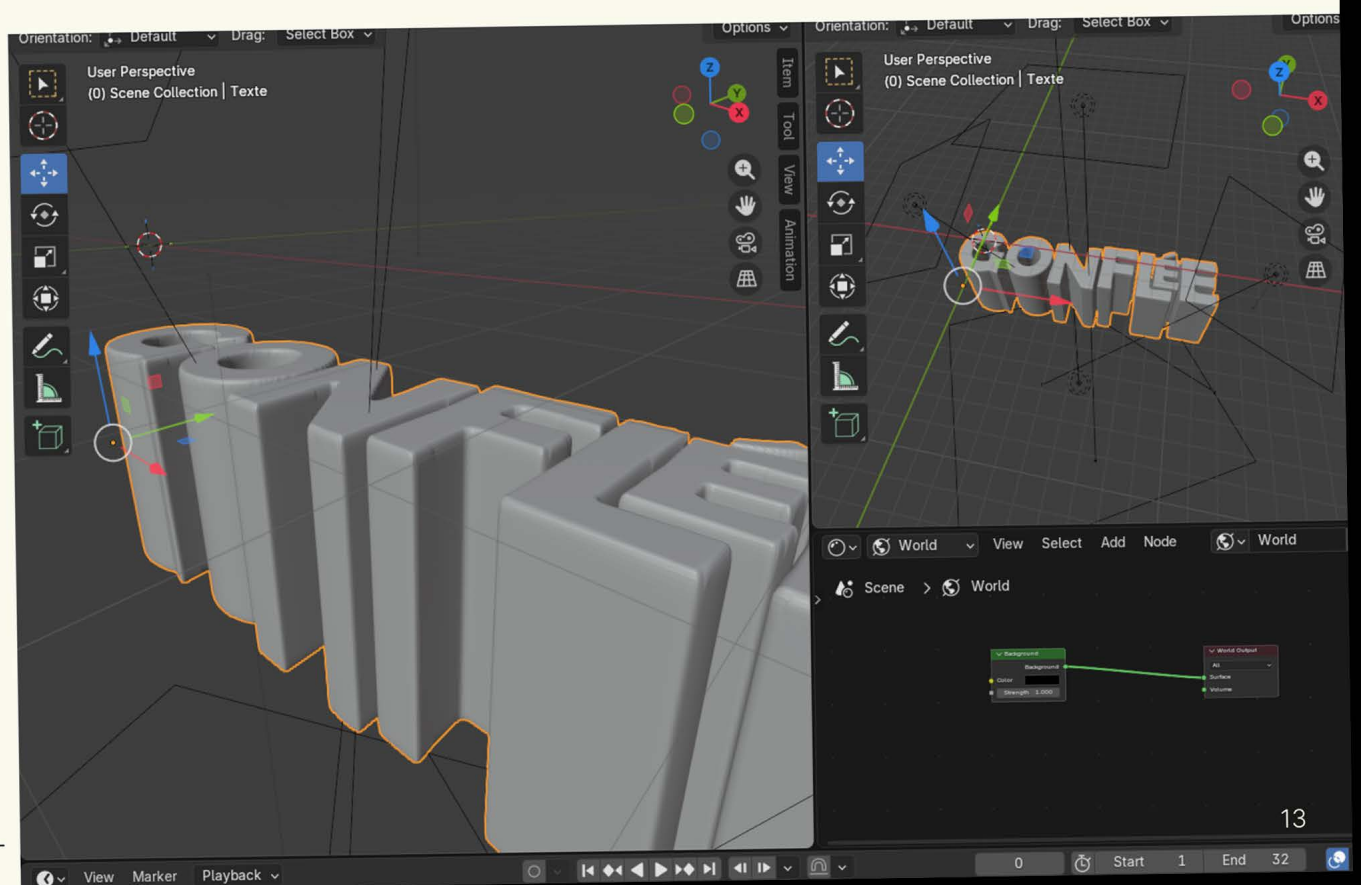
09. Gonflée 2026

Animation 3D d'une typographie.

Conception de l'identité visuelle du podcast Gonflée, une émission qui s'attaque aux clichés et aux idées reçues qui colonisent nos conversations. Le logo animé représente le nom du podcast sous la forme de ballons en pleine expansion, symbolisant à la fois la saturation des idées reçues et la tension nécessaire pour oser remettre en question les évidences.

- Blender
- Modélisation 3D

voir ici



JOHN