

PORT FOLIO

2026

ESTHER BRÉGAND



01. CV VIDÉO



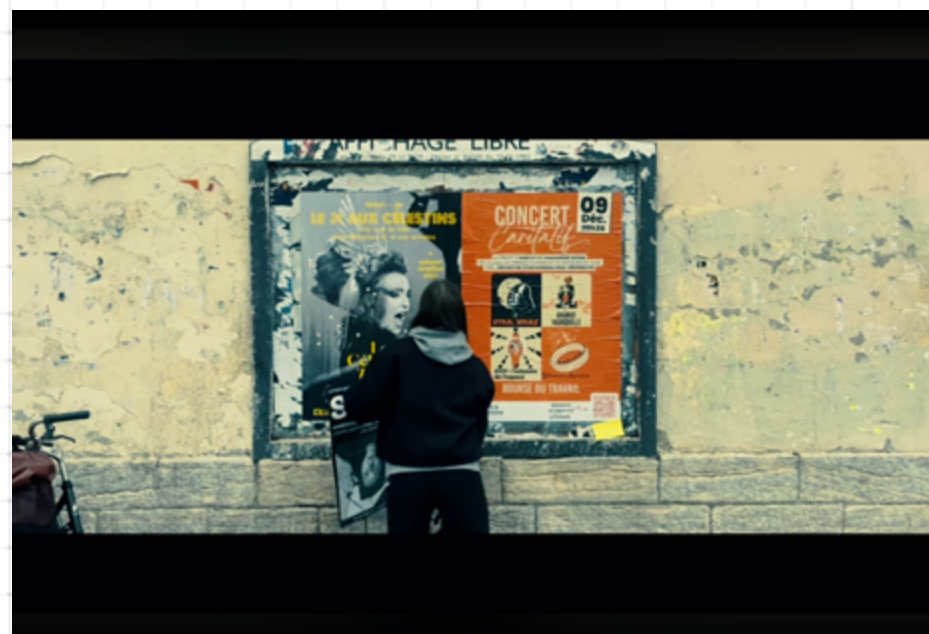
Objectif : me présenter aux entreprises dans le cadre d'une recherche d'un stage de trois mois.

Mon but était de proposer un contenu à la fois **concis** et **dynamique**, qui permette de transmettre l'essentiel de mon profil et de mes motivations sans perdre l'attention du spectateur.

J'ai également choisi d'adopter une **esthétique cinématographique** afin de refléter mon intérêt pour le **domaine de l'audiovisuel**, de montrer ma sensibilité à l'image, au rythme et à la mise en scène. Cette approche me semblait cohérente avec le secteur dans lequel j'ai postulé.

Logiciels utilisés : Capcut, Premiere Pro

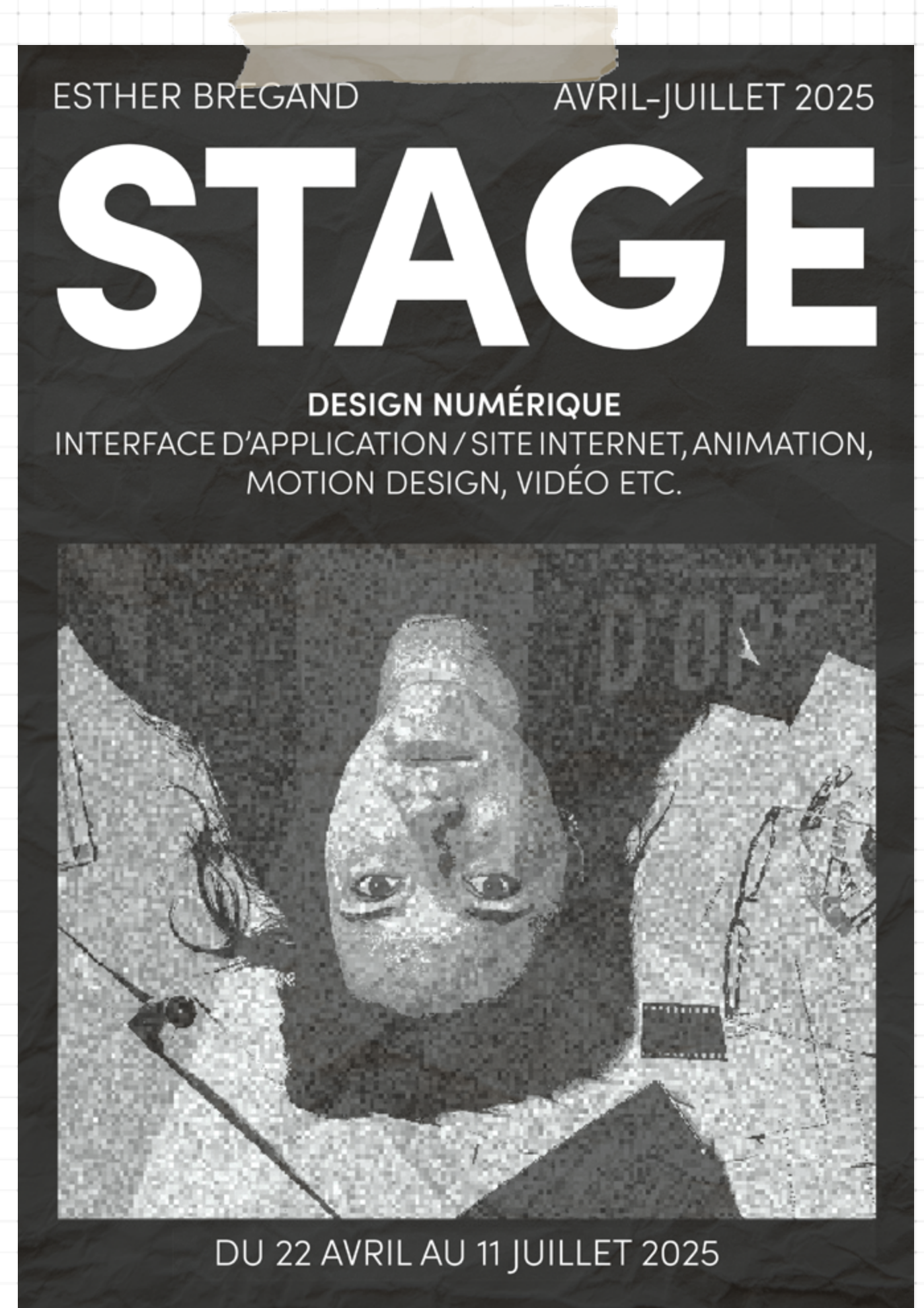
<https://youtu.be/dgpH01reEPw?si=Xqx-qv1AYAQMBmiFT>



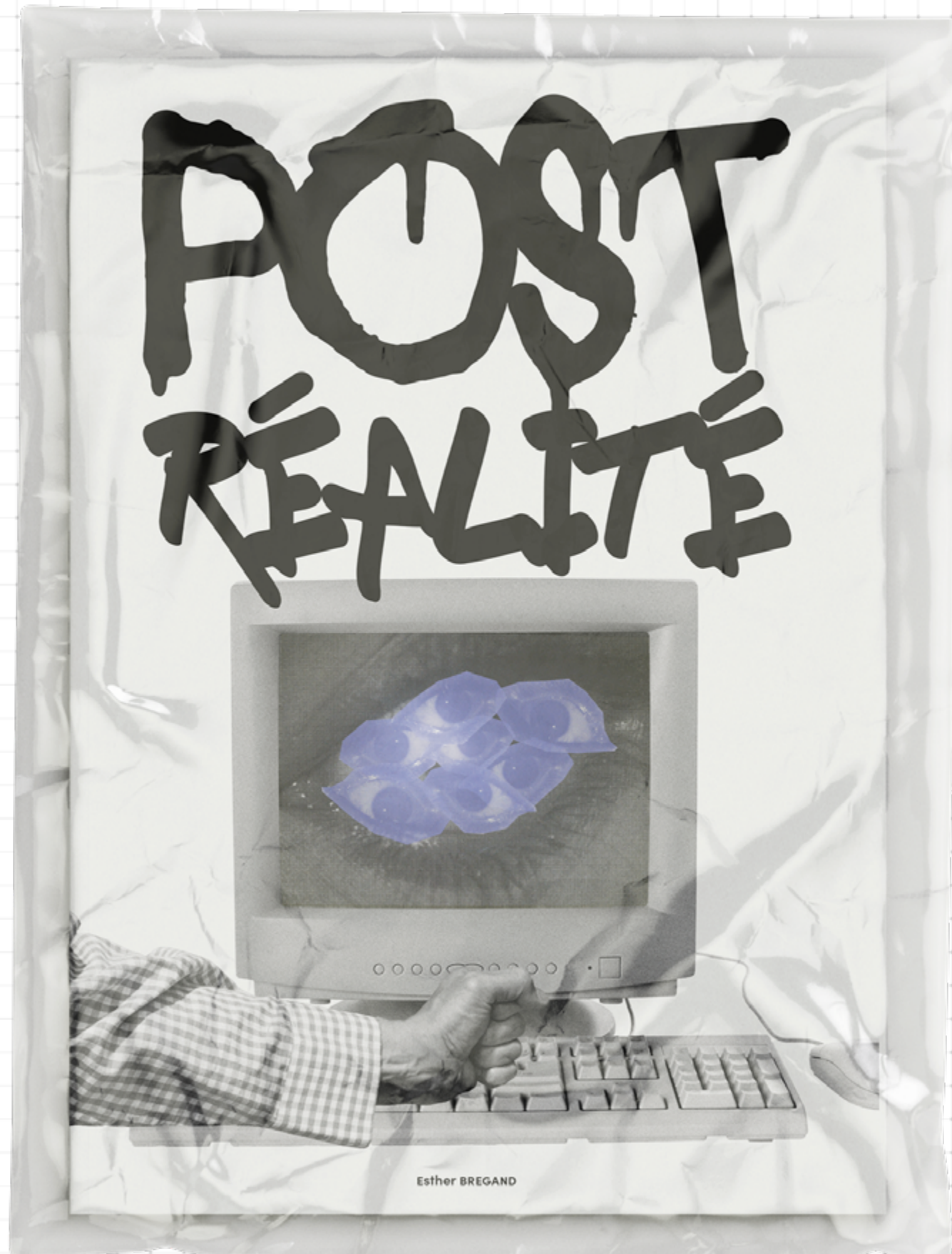


Création d'un poster type publicitaire pour créer une introduction percutante qui pose directement le thème et la demande de la vidéo.

Logiciels utilisés :
InDesign et Photoshop



02. MÉMOIRE : POST RÉALITÉ



<https://1drv.ms/b/c/e6f9a8f550992236/IQB1sx848FV8RKzS7NWxvWwXAcslO5Ahpe8xGpFx-h6ElejU?e=IAUqYa>

La perception des images à l'ère du numérique

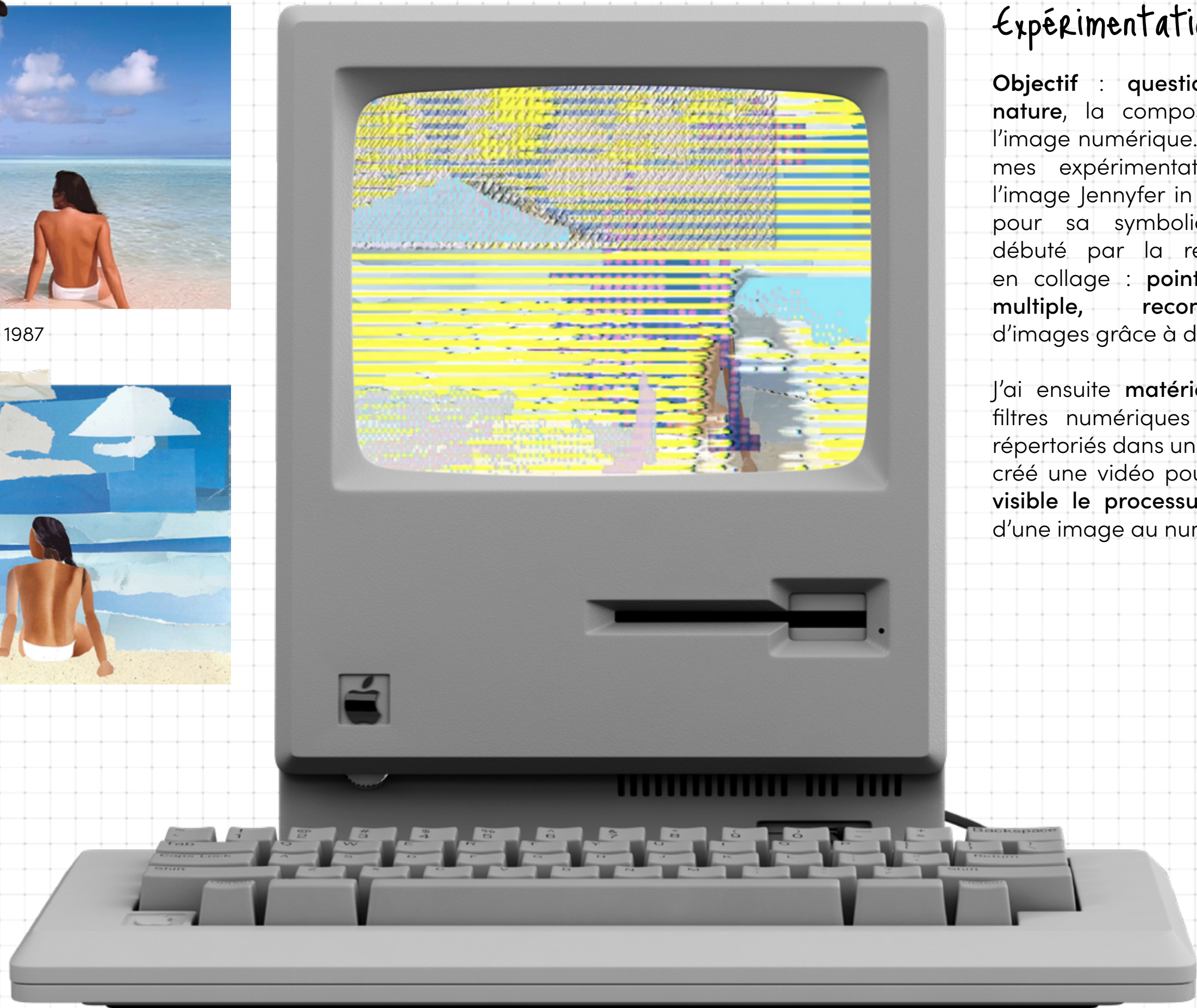
À l'ère du numérique, l'image n'est plus une preuve stable, elle est devenue mouvante, modifiable et virale. Ce mémoire interroge la manière dont la **circulation massive d'images numériquement transformées redéfinit notre rapport à la vérité et altère notre perception du réel**. En identifiant les principaux enjeux de cette transformation, ce travail invite à **repenser notre regard** et à réaffirmer la nécessité d'une **distance critique** face aux images.



John Knoll, Jennifer in Paradise, 1987



Expérimentation n° 1, collage



Expérimentation n° 2, https://youtu.be/m_YWzulST6k

Expérimentations

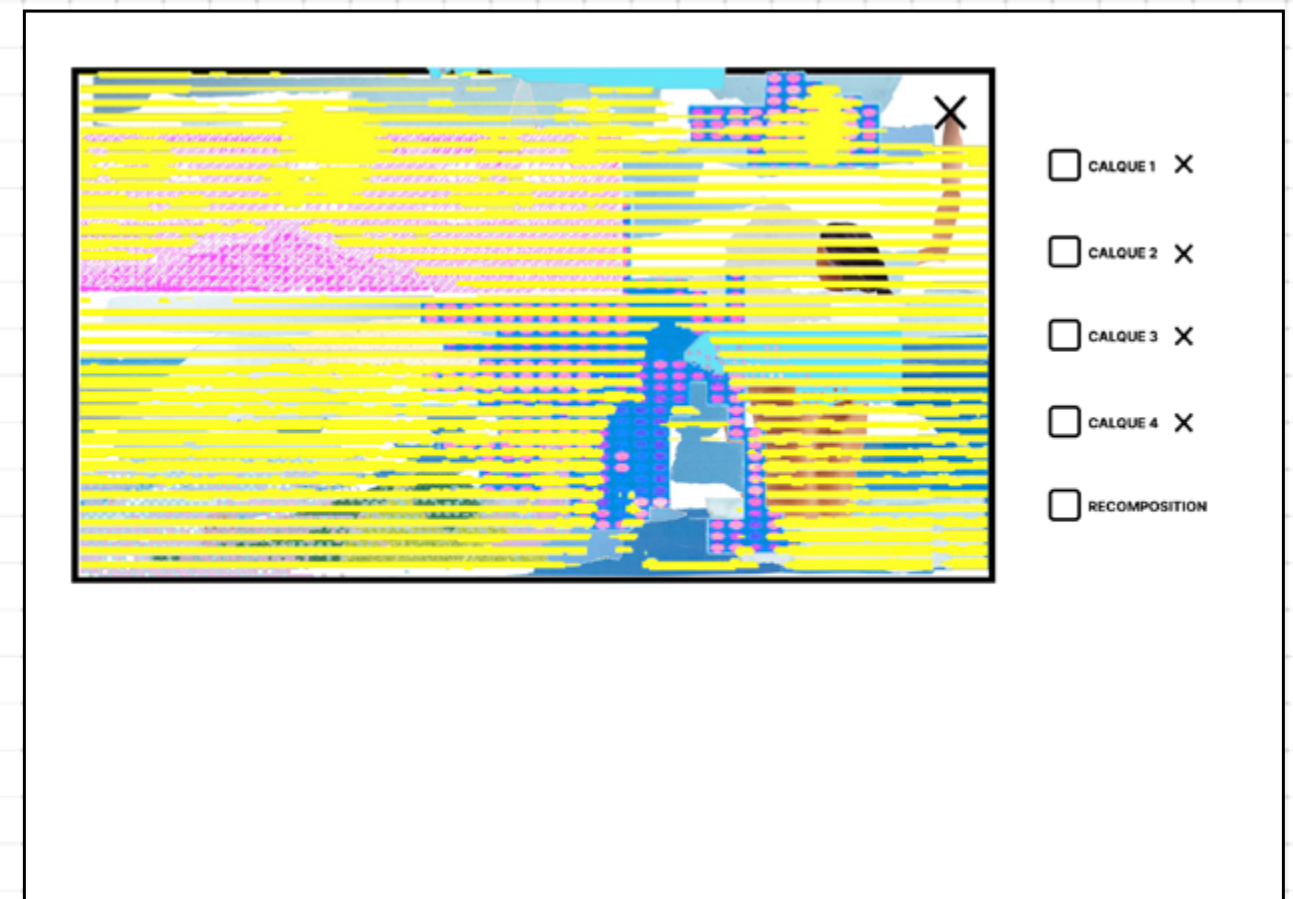
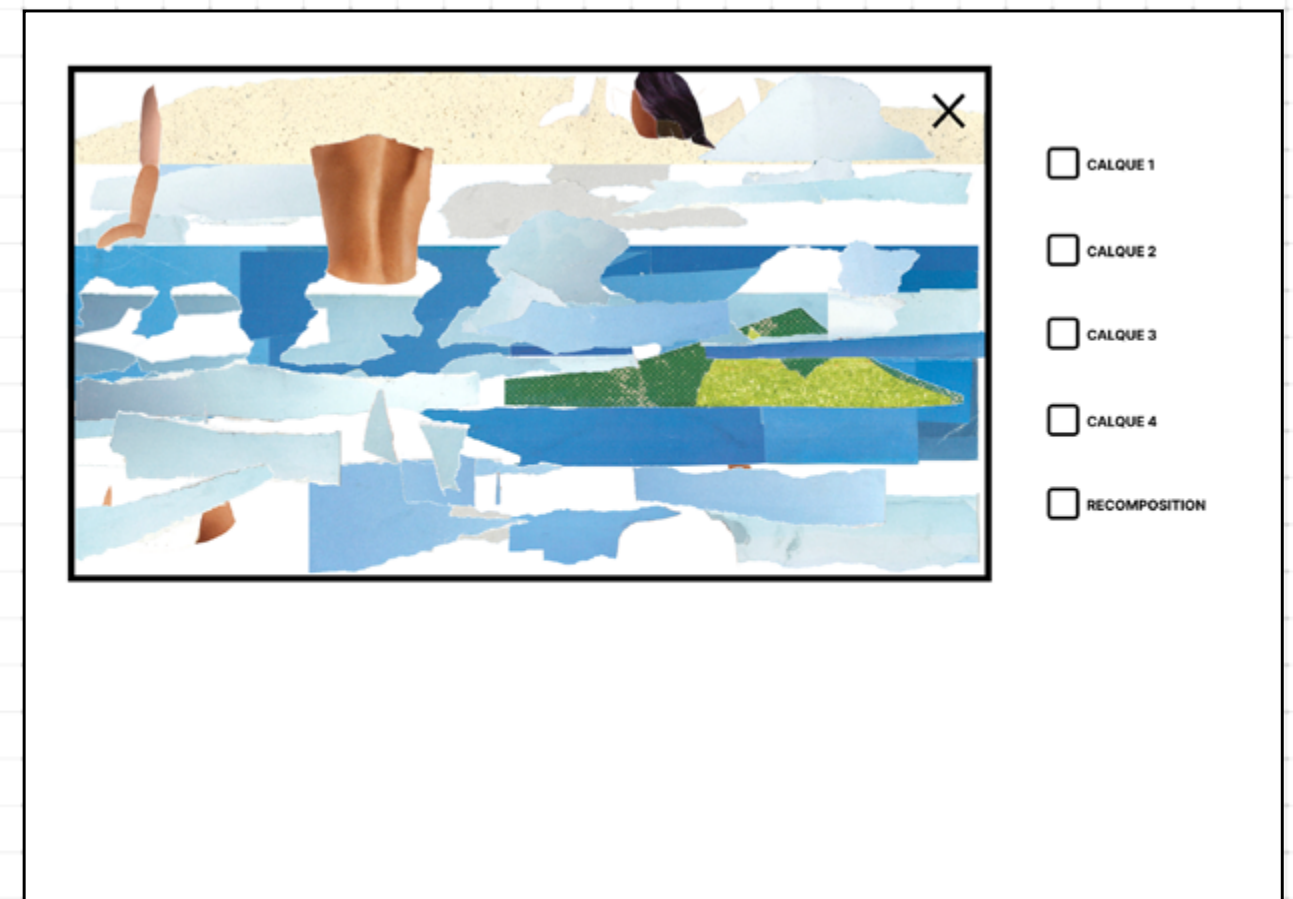
Objectif : questionner la nature, la composition de l'image numérique. J'ai basé mes expérimentations sur l'image Jennifer in Paradise pour sa symbolique. J'ai débuté par la reproduire en collage : **point de vue multiple, reconstruction** d'images grâce à d'autres.

J'ai ensuite **matérialisé** des filtres numériques que j'ai répertoriés dans un carnet et créé une vidéo pour **rendre visible le processus** de vie d'une image au numérique.

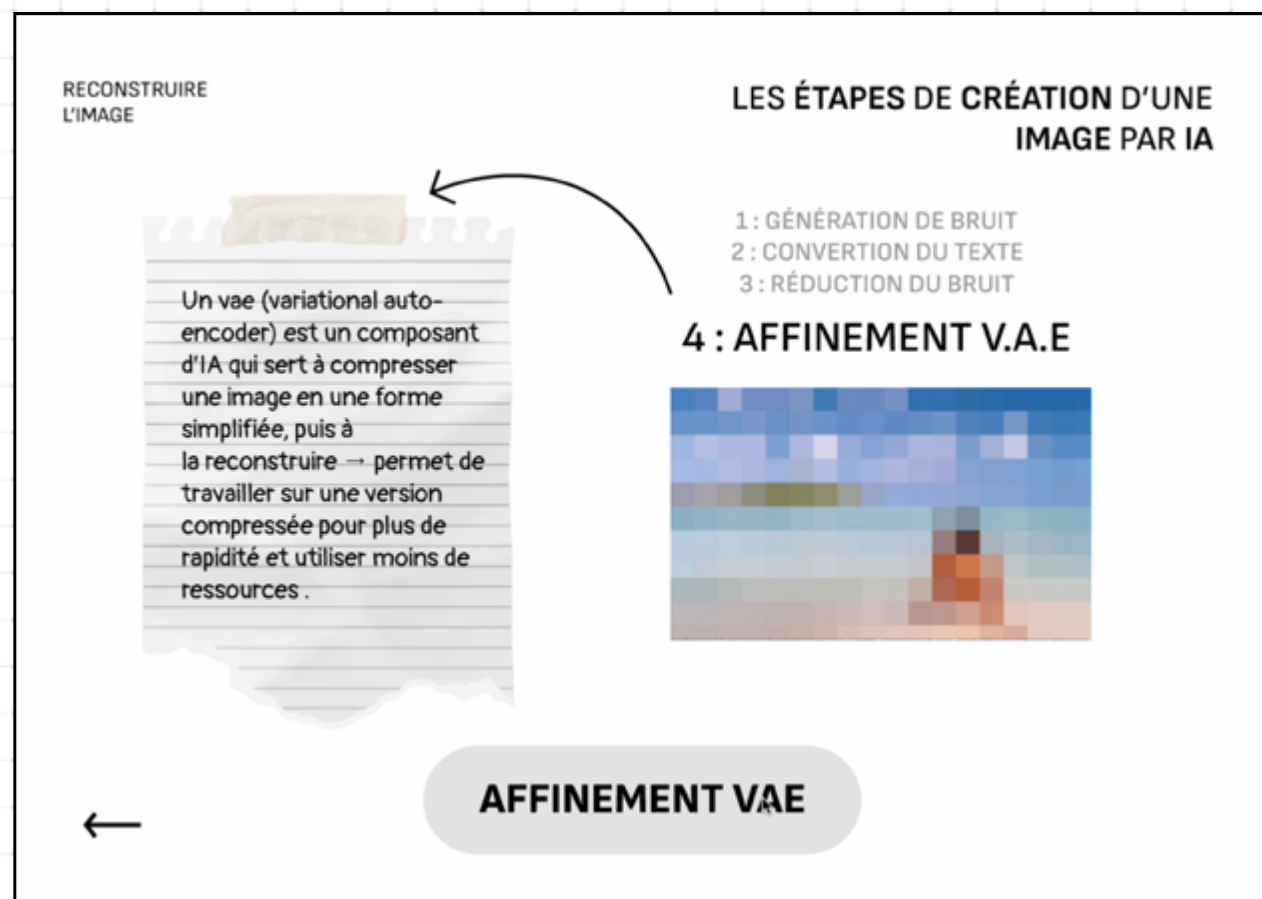
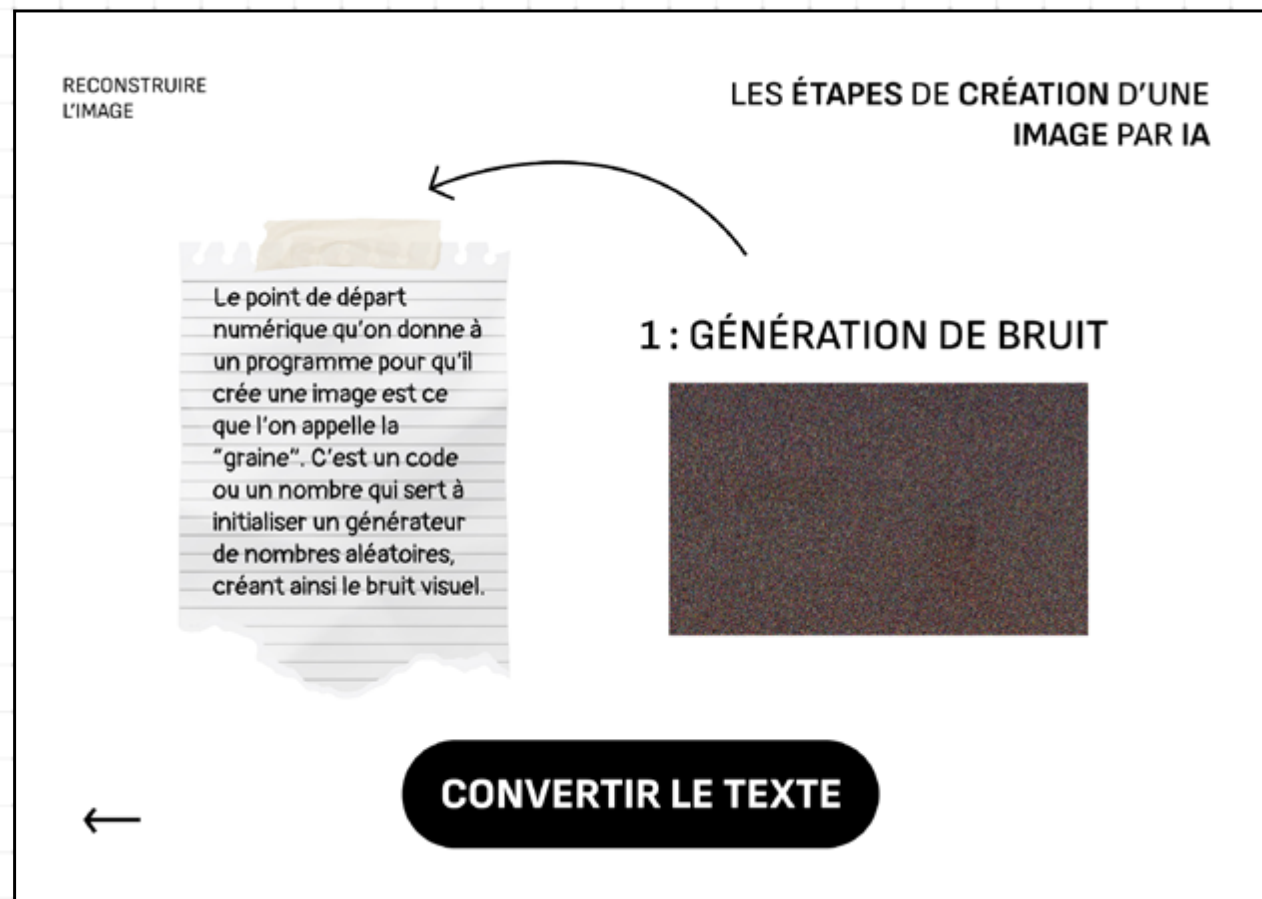


L'utilisateur co-créateur

Mon dernier stade d'expérimentation intègre le **spectateur en tant qu'acteur** avec des interfaces interactives qui ont pour but de **rendre visibles** les mécanismes, de s'approprier, de **distancer l'image** et de **ralentir le processus**. Ces dispositifs encouragent une **posture active** au lieu de subir l'image.



Expérimentation n° 3 : recompose l'image, <https://www.figma.com/design/>



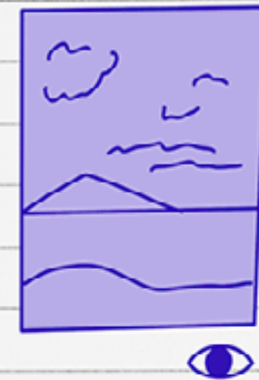
L'utilisateur co-créateur

Cette interface interactive s'inspire de la précédente mais questionne cette fois-ci le fonctionnement des **IA génératives**. Le but est de comprendre **comment** et **de quoi** sont créées ces **nouvelles images**.

Projet de fin d'études

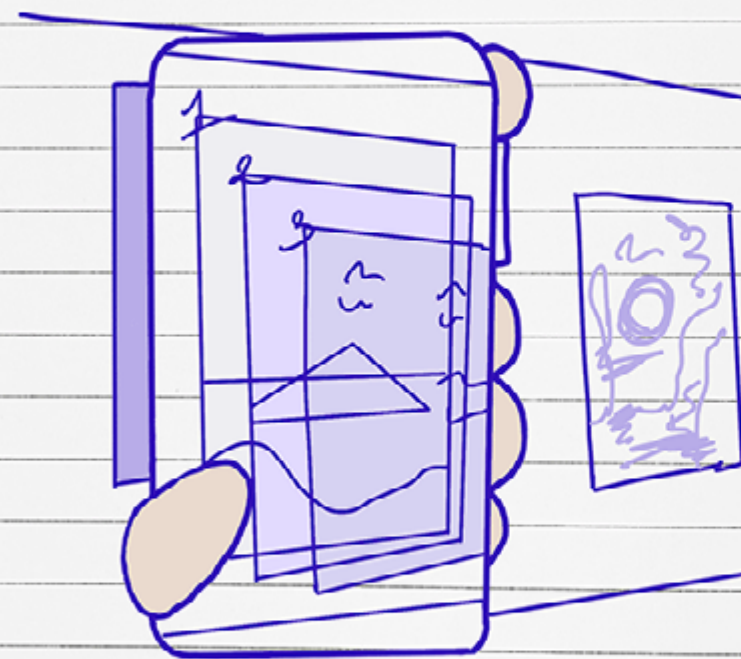
Enjeux dégagés de mon mémoire: la **démultiplication** des images fausses, le **manque d'outils** pour les vérifier et le brouillage accru par les images générées par IA imitant le réel sans le représenter.

Objectif : proposer des outils pour **désacraliser** ces images, favoriser un **esprit critique**, **reconnecter** à un réel commun et **briser** la **consommation passive**. Mon projet s'inscrit dans du **design d'éducation** et de **médiation** et aurait comme possibles partenaires des institutions de médiation (MMI, MJC Centre image) ou des experts de la pédagogie pour ainsi m'aider à structurer mon projet.



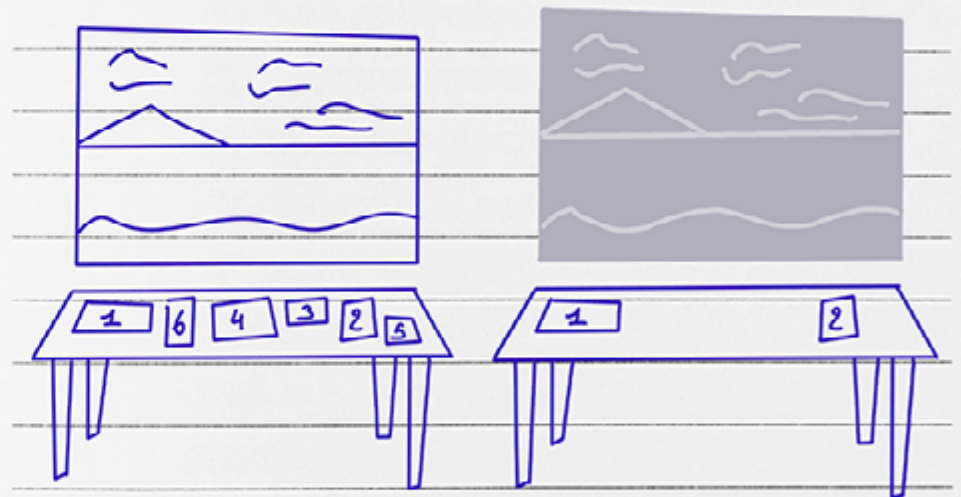
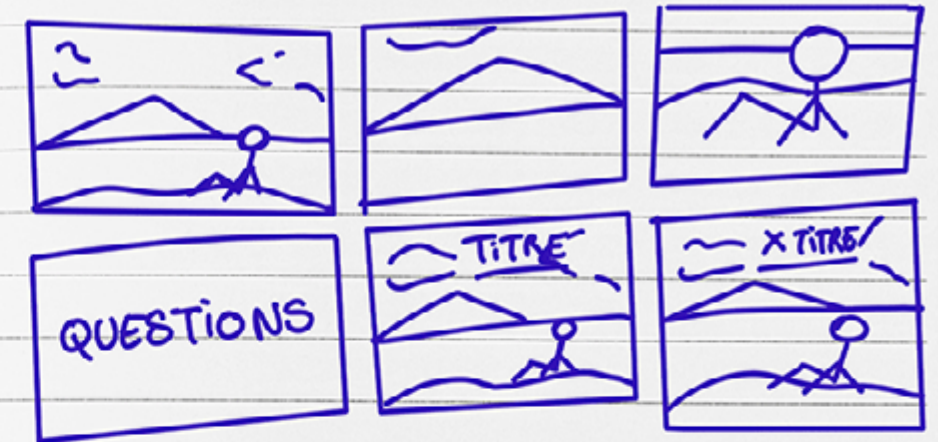
PISTE 1

Exposition interactive avec dispositif de réalité augmentée pour élèves de collège/lycée



Scan des images imprimées qui révèle les couches de construction => le numérique devient révélateur des transformations invisibles que subissent les images.

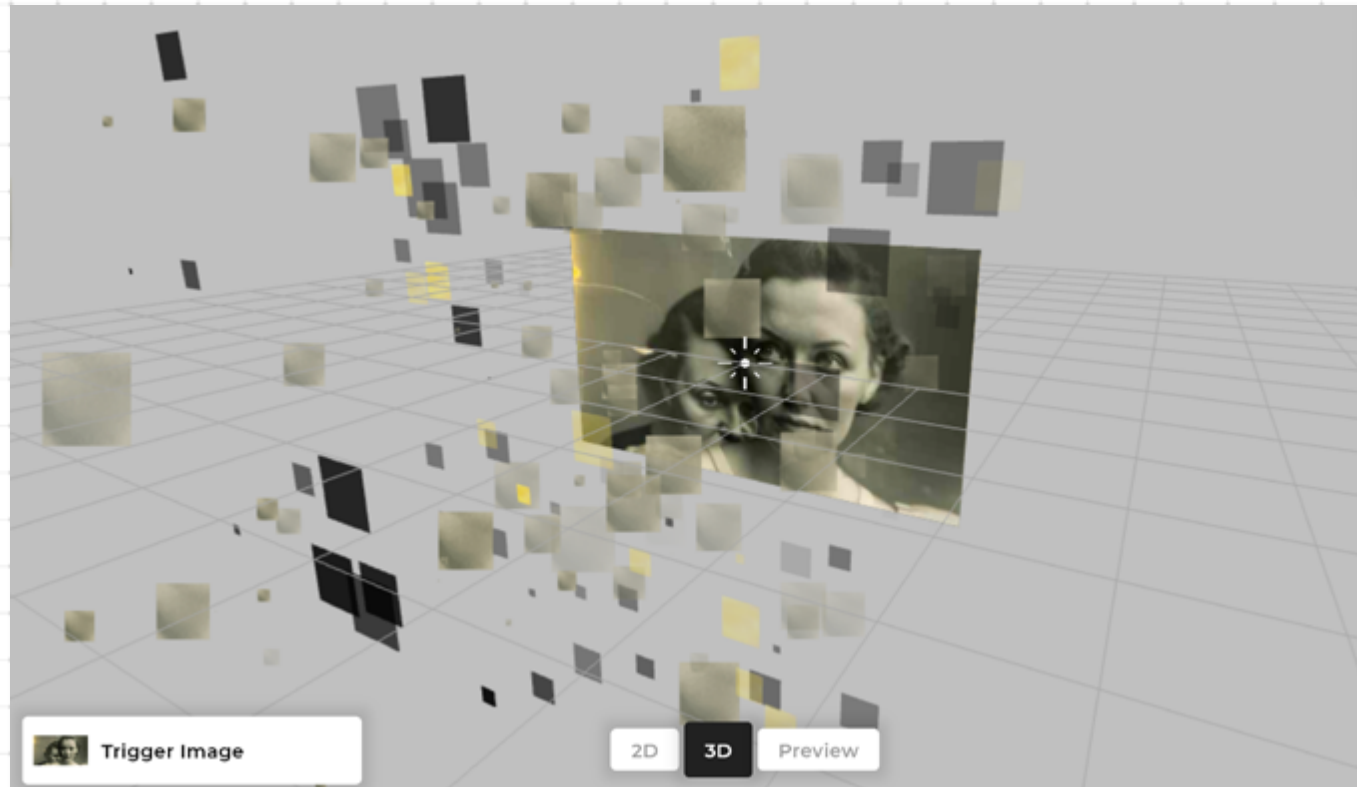
PISTE 2



Dispositif pour les enseignants avec une série de vidéos décomposant les images IA (avant/après, questions) et un atelier pratique projetant les étapes de création d'une image IA permettant une manipulation active.

EXPÉRIMENTATIONS

Réalité augmentée, le numérique qui dévoile ses mécanismes



Autres test sur Artivive



Expérimentation n°2, interactivité pour révéler des texture sur l'image

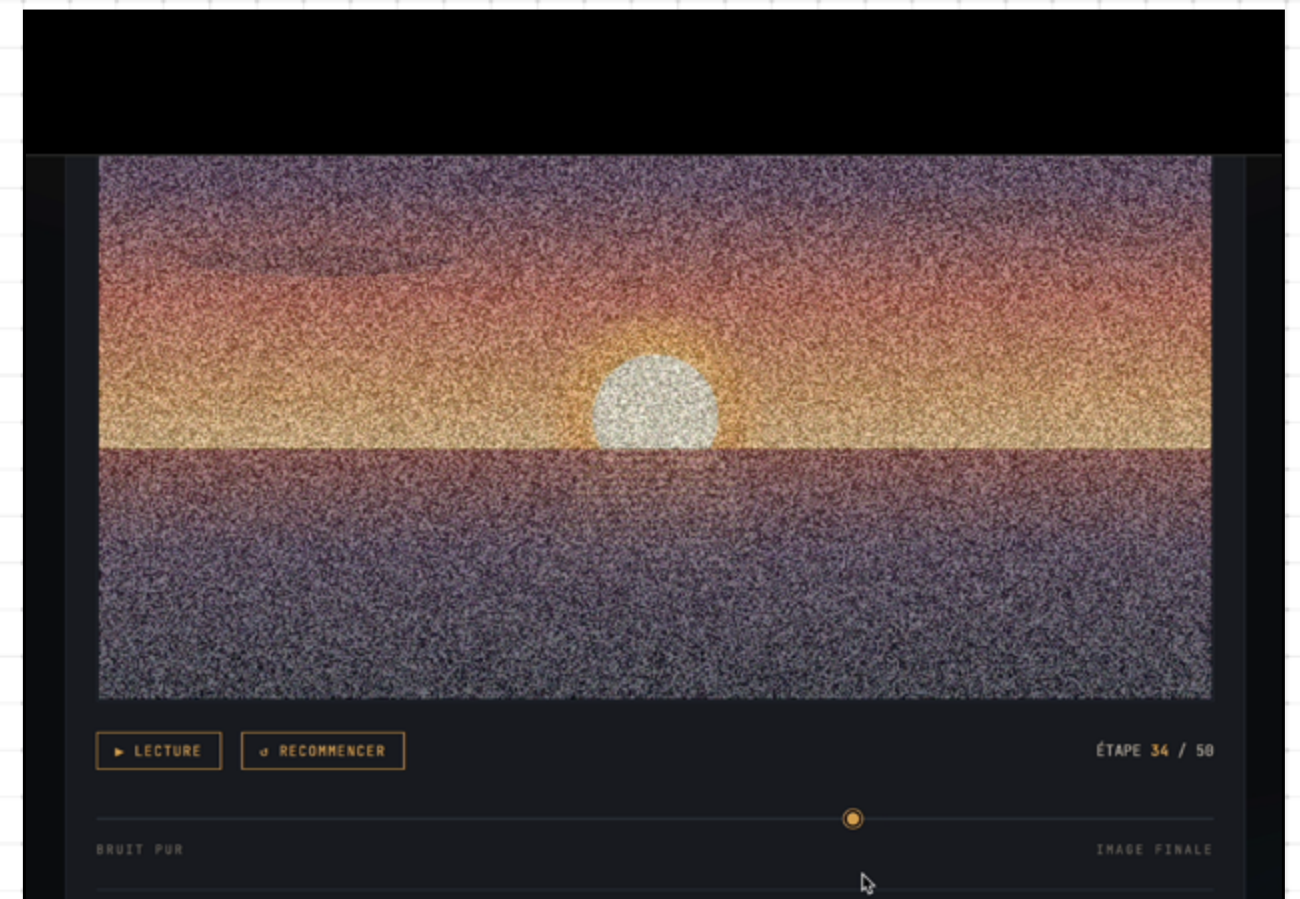
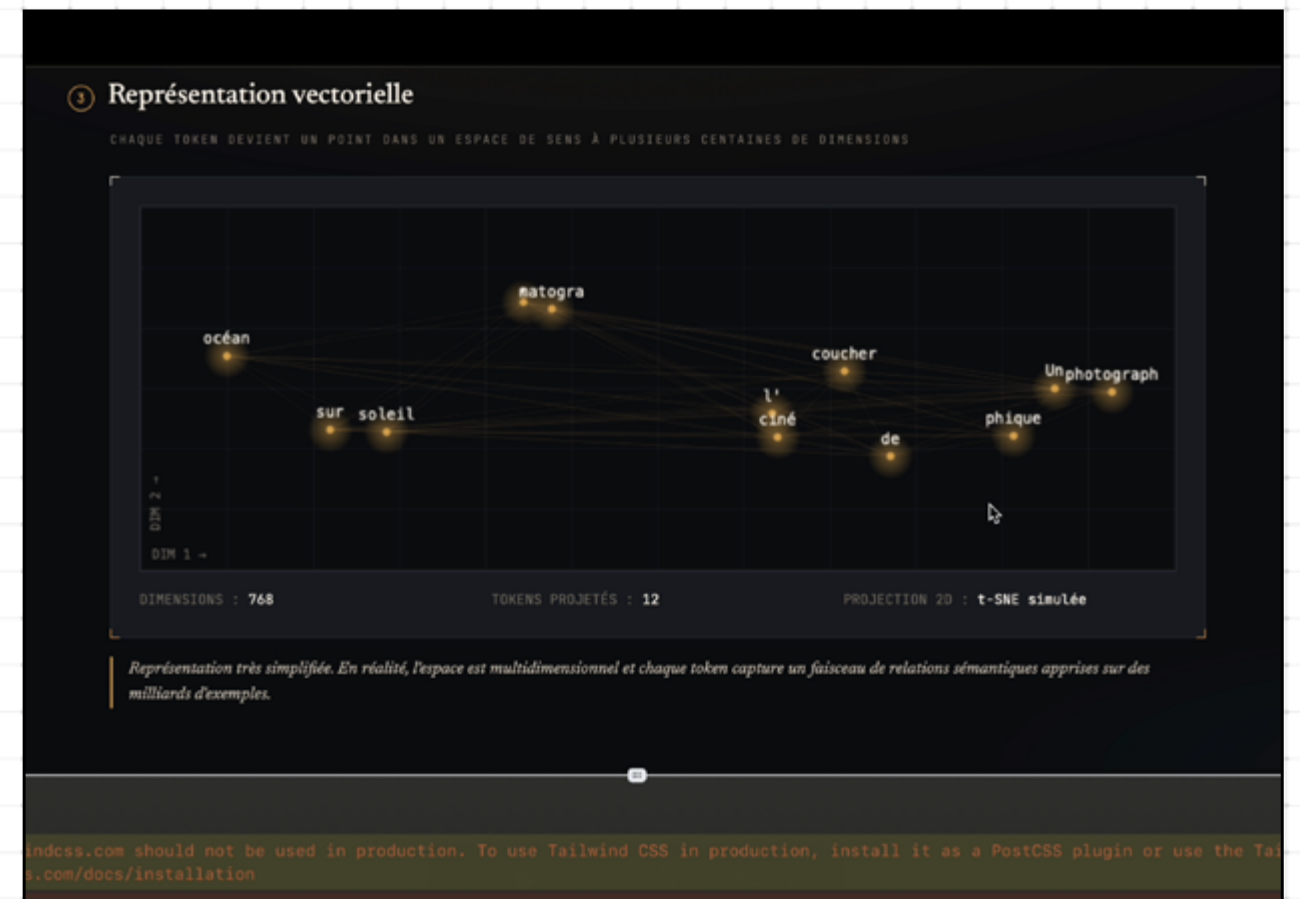


Expérimentation n° 1, décomposition en réalité augmentée



L'utilisateur co-créateur

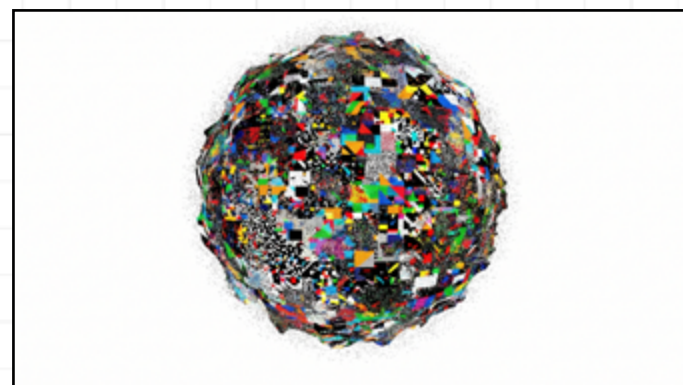
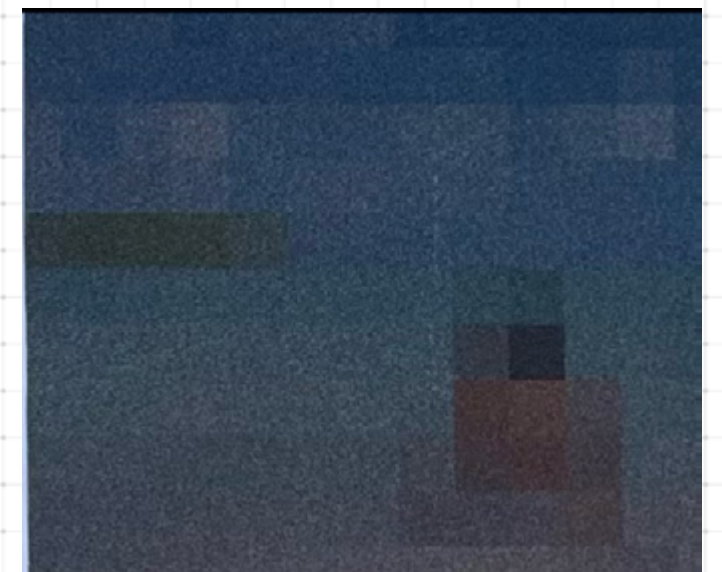
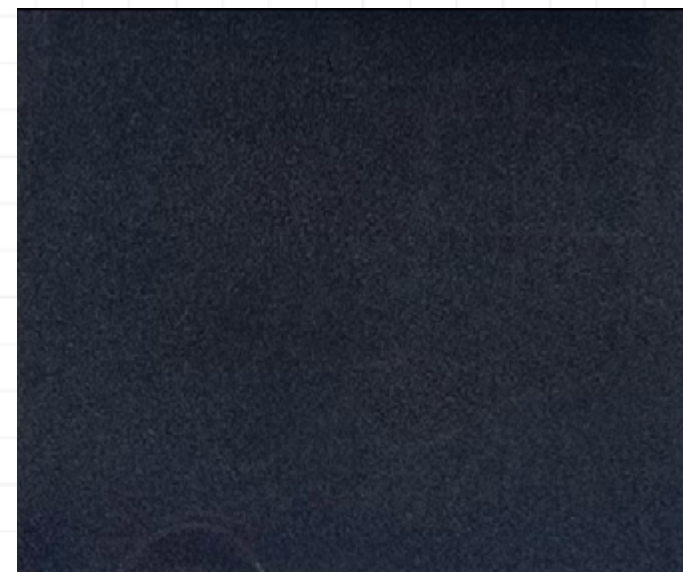
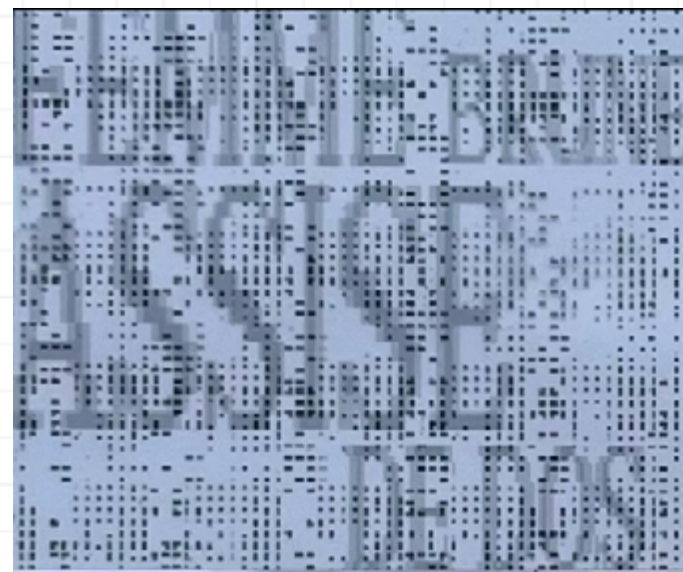
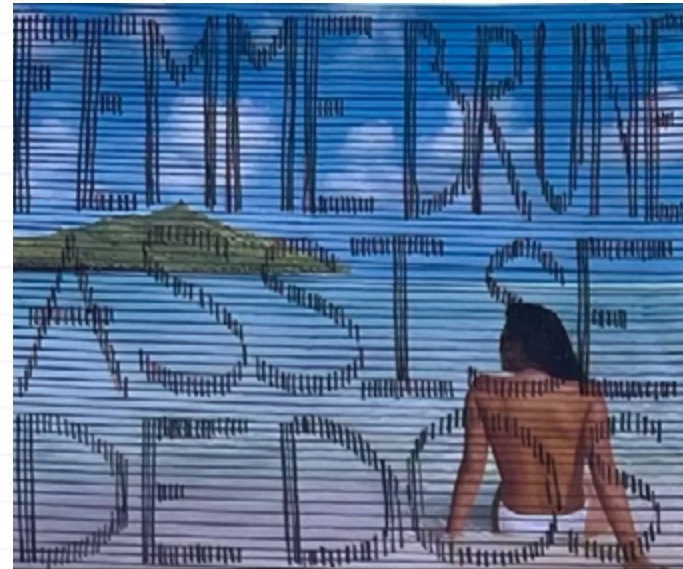
Mon dernier stade d'expérimentation intègre le **spectateur en tant qu'acteur** avec des interfaces interactives qui permettent de manipuler les étapes de création.



Expérimentation n° 4, manipuler les étapes de génération d'image *par IA*

EXPÉRIMENTATIONS

Comment rendre visible graphiquement les étapes de génération d'image par IA ?



Expérimentation n°3, tests de représentations graphiques

SCÉNARIO D'USAGE

Le projet prendrait la forme d'une séance d'éducation à l'image avec différents stades et ateliers (phase d'introduction, exposition interactive en réalité augmentée, atelier de manipulation d'images générées par IA...). Le but est de comprendre de quoi sont constituées les images numériques et de se réapproprier leur création et les mécanismes cachés derrière celles-ci.

1



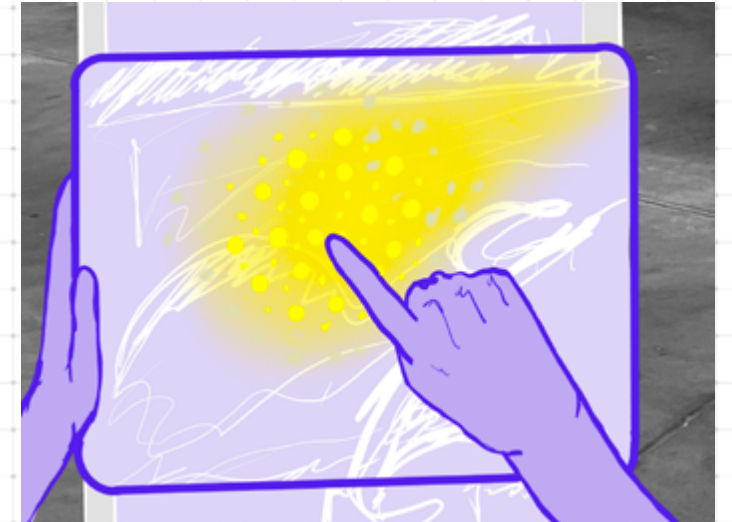
2



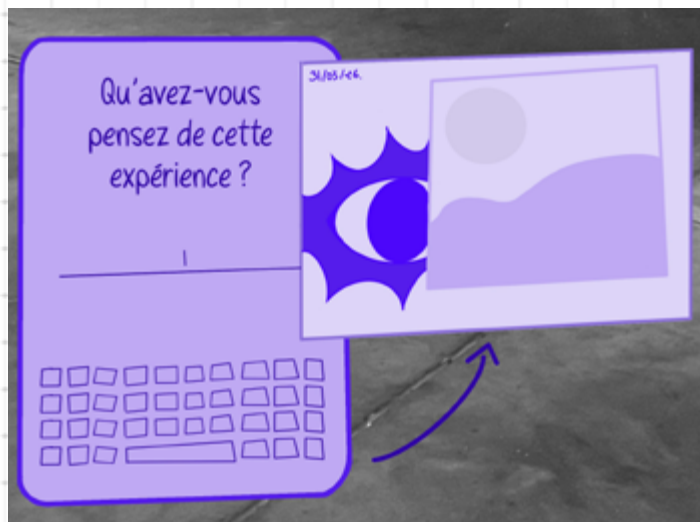
3



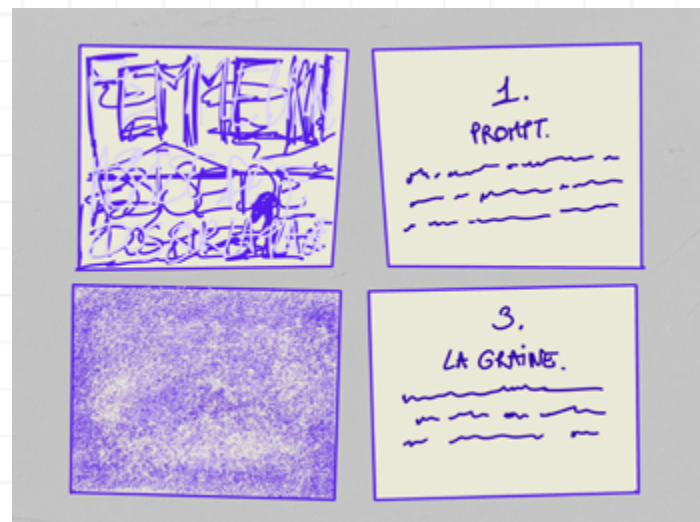
4



5



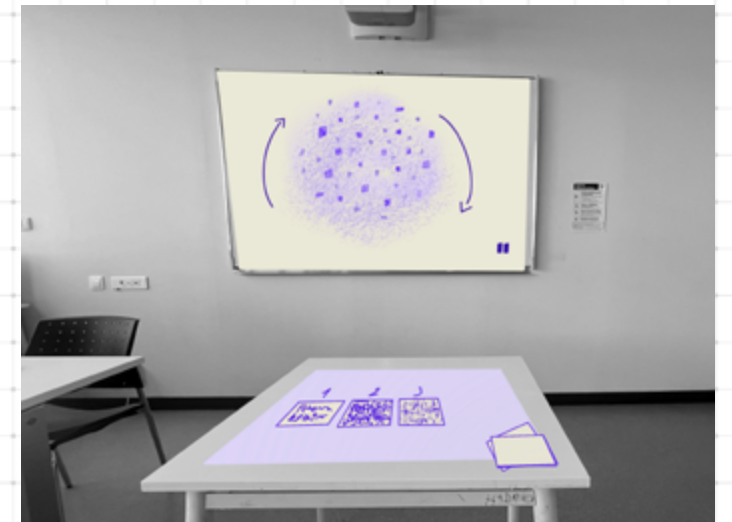
6



7



8



03. PORTRAITS CINÉMATOGRAPHIQUES

PROJET PERSONNEL - AUDIOVISUEL

Réinterprétation cinématographique : reprise des codes visuels et narratifs de la séquence de présentation des personnages du film *Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain* en collaboration avec une étudiante en licence de cinéma.

Objectif : créer un portrait décalé à travers les gestes du quotidien, inspiré du cinéma de Jean-Pierre Jeunet.

Logiciel utilisé : FinalCut Pro



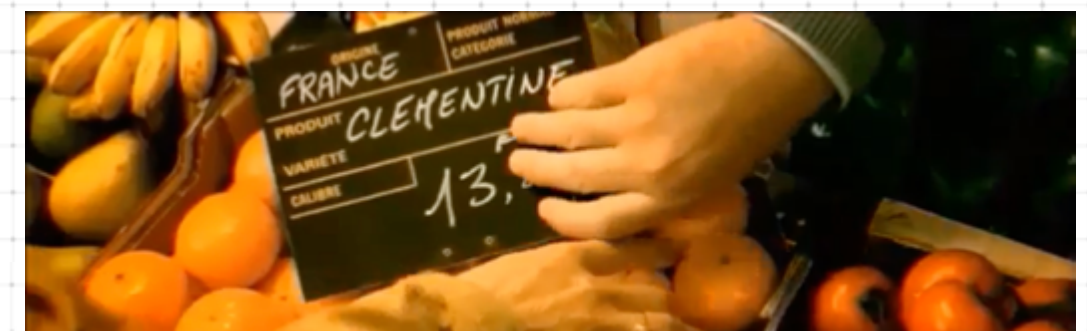
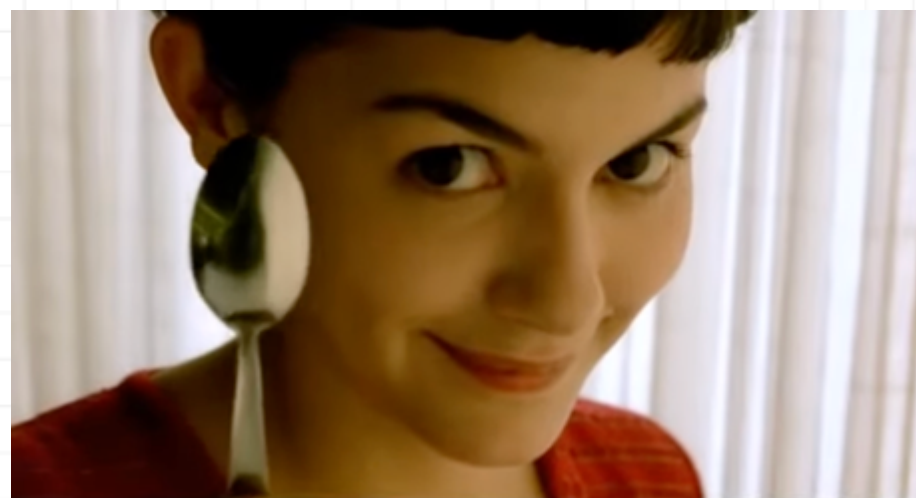
https://youtu.be/6oVwbBrGd3U?si=nM_-7WvDjdvlgUvh

PROJET PERSONNEL - AUDIOVISUEL

Démarche :

- Analyse de la séquence originale du film : utilisation de travelling, gros plan d'introduction, lister 3 choses du quotidien que l'on aime et 3 choses que l'on aime pas, voix off expressive, texte qui rime, expressivité des personnages, esthétique des années 70-80, dominante de rouge et de vert et de tons jaune-orangé...
- Adaptation à nos profils, élaboration d'un storyboard et écriture de la voix off
- Tournage des séquences respectives et enregistrement de la voix off
- Montage et étalonnage dans le style du film

Cette collaboration a permis de fusionner nos approches (design et théorie du cinéma), nos idées et de partager nos savoir-faire. Cet exercice de réinterprétation de code cinématographique a également permis d'aiguiser mon analyse filmique, de m'exercer à la création de ce genre de format et de faire un travail sur la colorimétrie.



04. M.E.N - IDENTITÉ VISUELLE

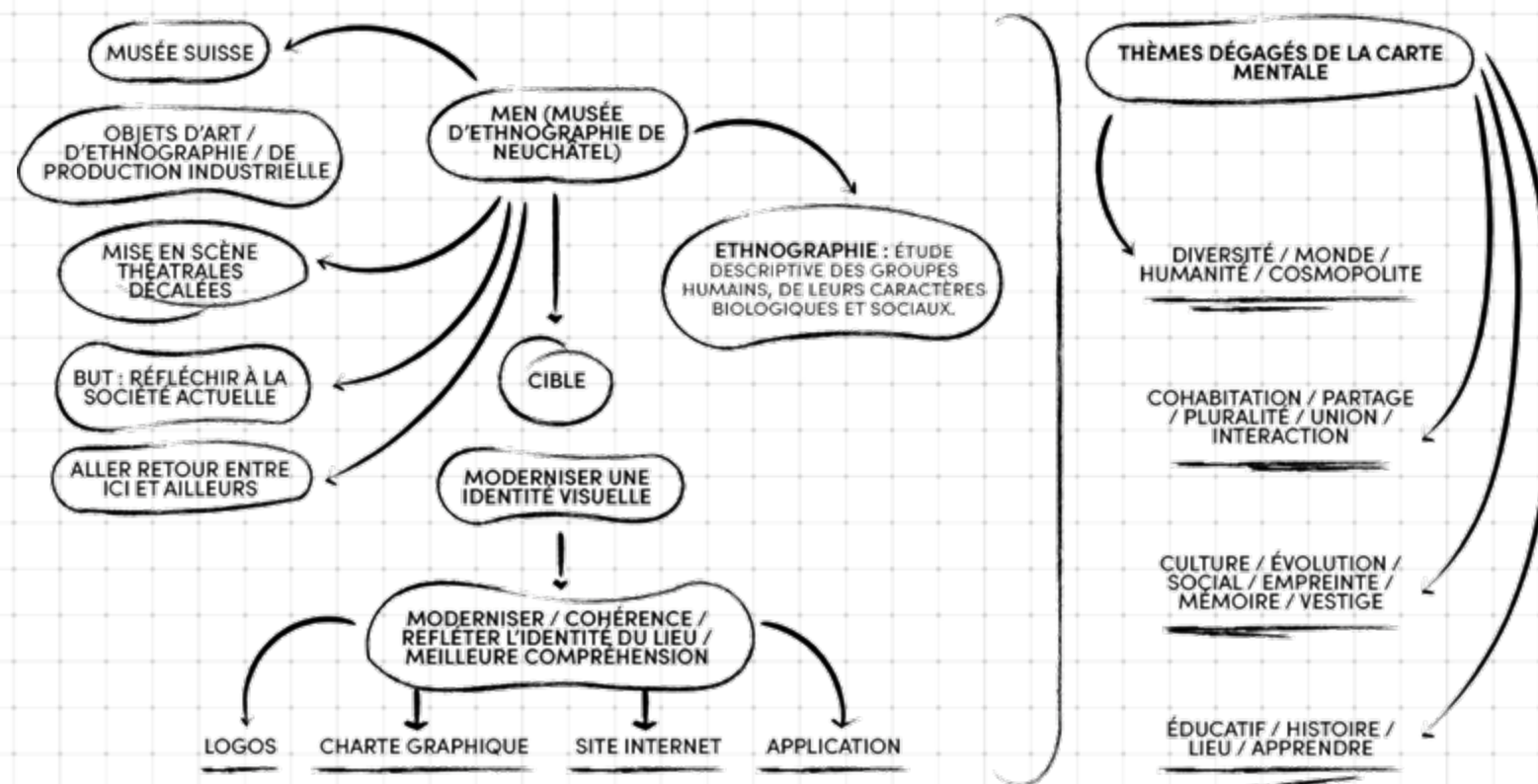
TRAVAIL DE GROUPE - DÉMARCHE DE PROJET

Objectif : moderniser l'identité visuelle du musée d'ethnographie de Neuchâtel.

Veille



Logo actuel



Néprajzi Múzeum
Museum of Ethnography

FONDATION
MAMCO

RECHERCHES

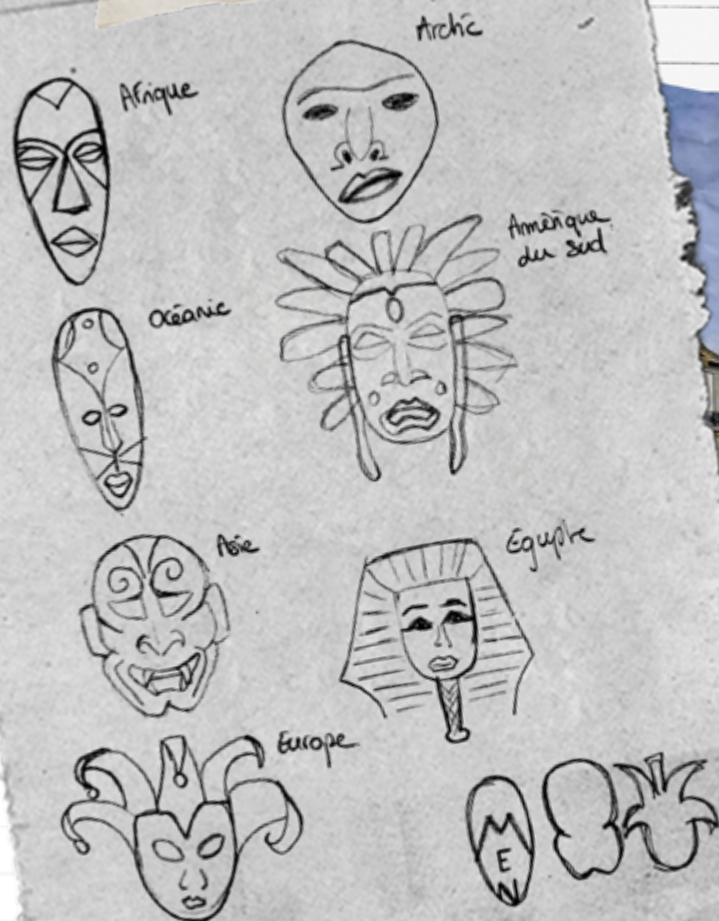
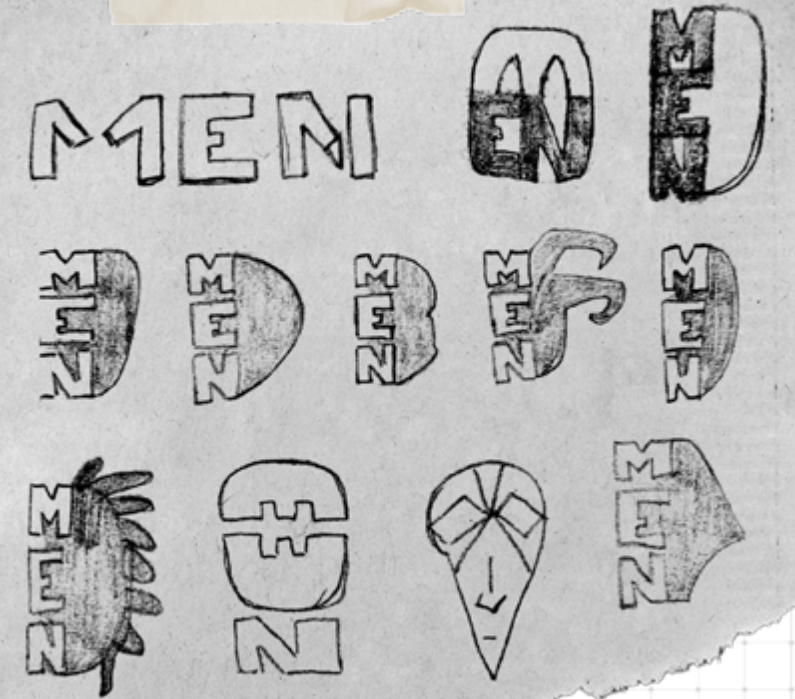
MOODBOARD



LE MASQUE
LE VISAGE DES
SOCIÉTÉS



Boutique
Centre
Pompidou



GUGGENHEIM
NEW-YORK



**Musée
Ethnographie
Neuchâtel**



CHARTe GRAPHIQUE

Logo final sélectionné représentant la mixité des cultures, le partage et l'humain.

#252626

#EDE6E3

Police :

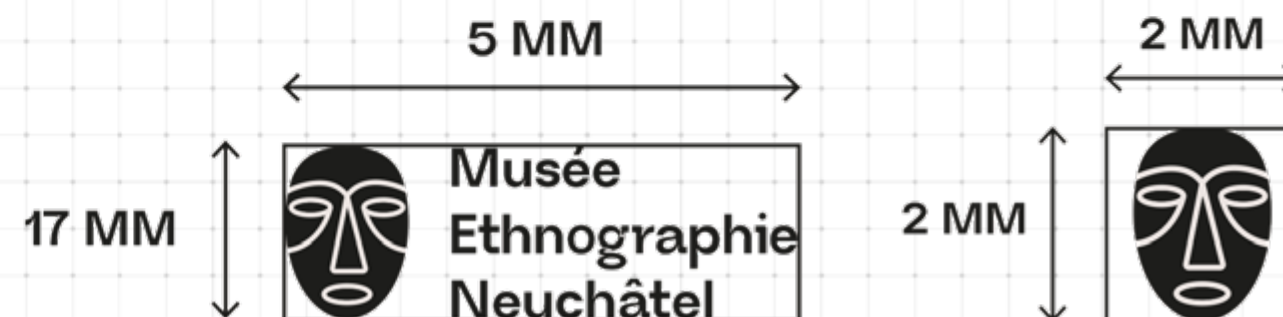
Neue regrade semi bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz



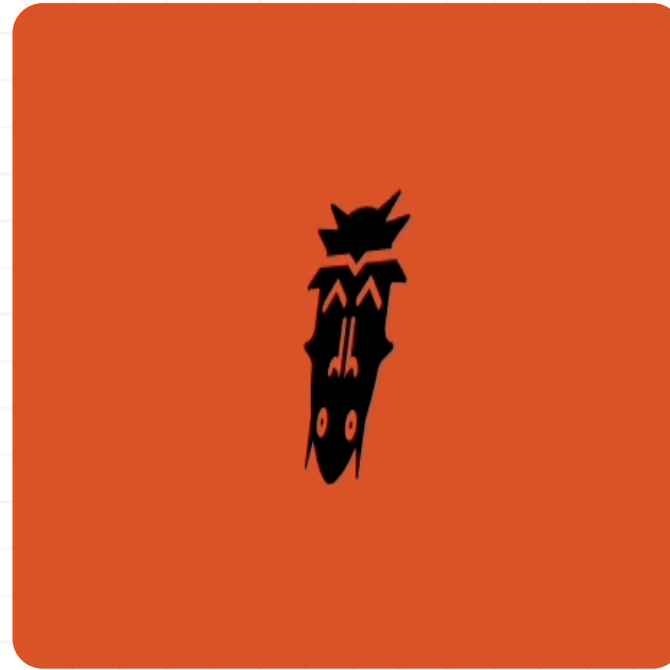
Musée
Ethnographie
Neuchâtel





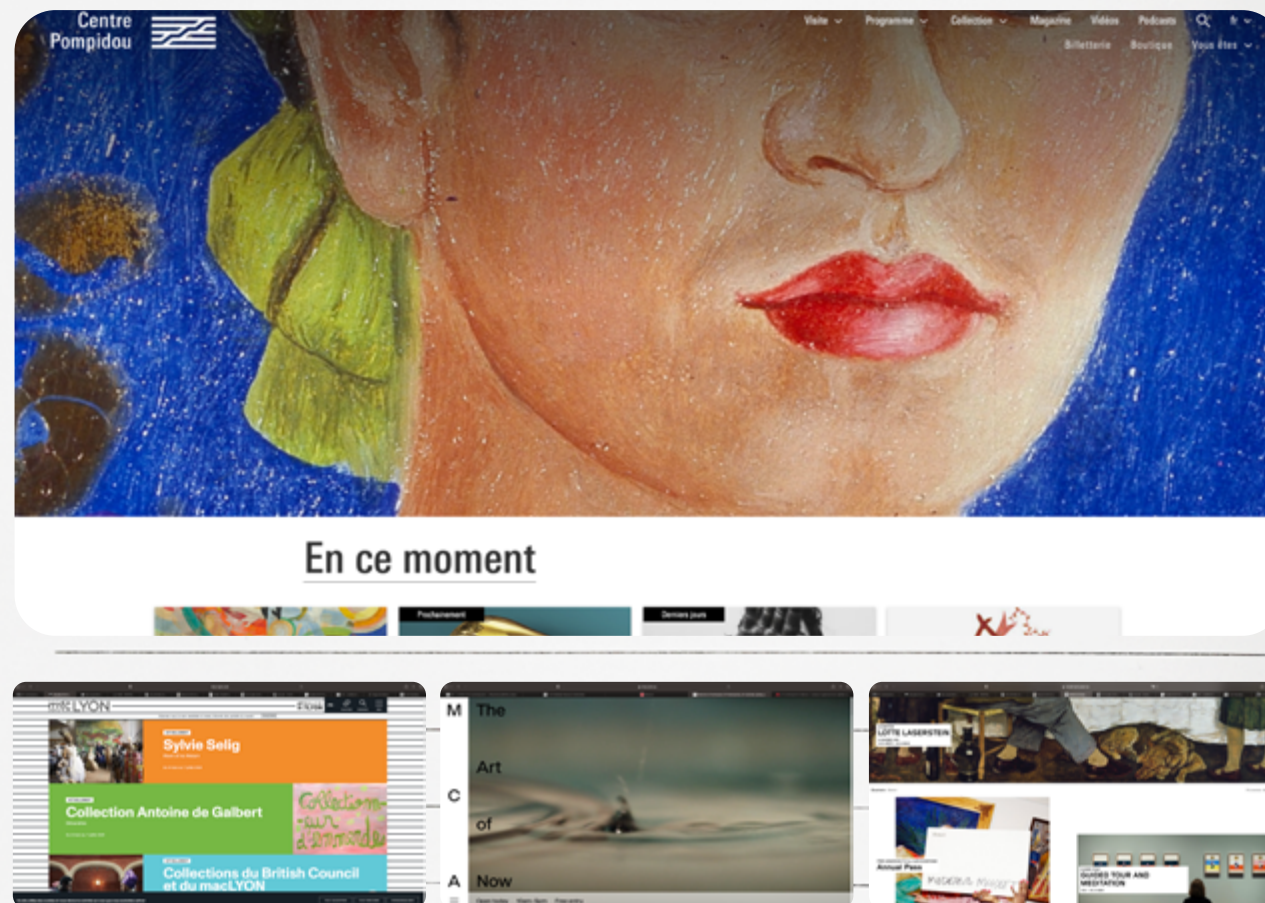
Variantes : chaque **couleur** est associée à un **continent**, reprenant les **anneaux olympiques**. L'usage des couleurs ici symbolise la **rencontre** et la **coexistence** de différentes cultures, illustrant la **mixité** à travers la possibilité d'associer la couleur des fonds à celle des masques.

ANIMATION DU LOGO



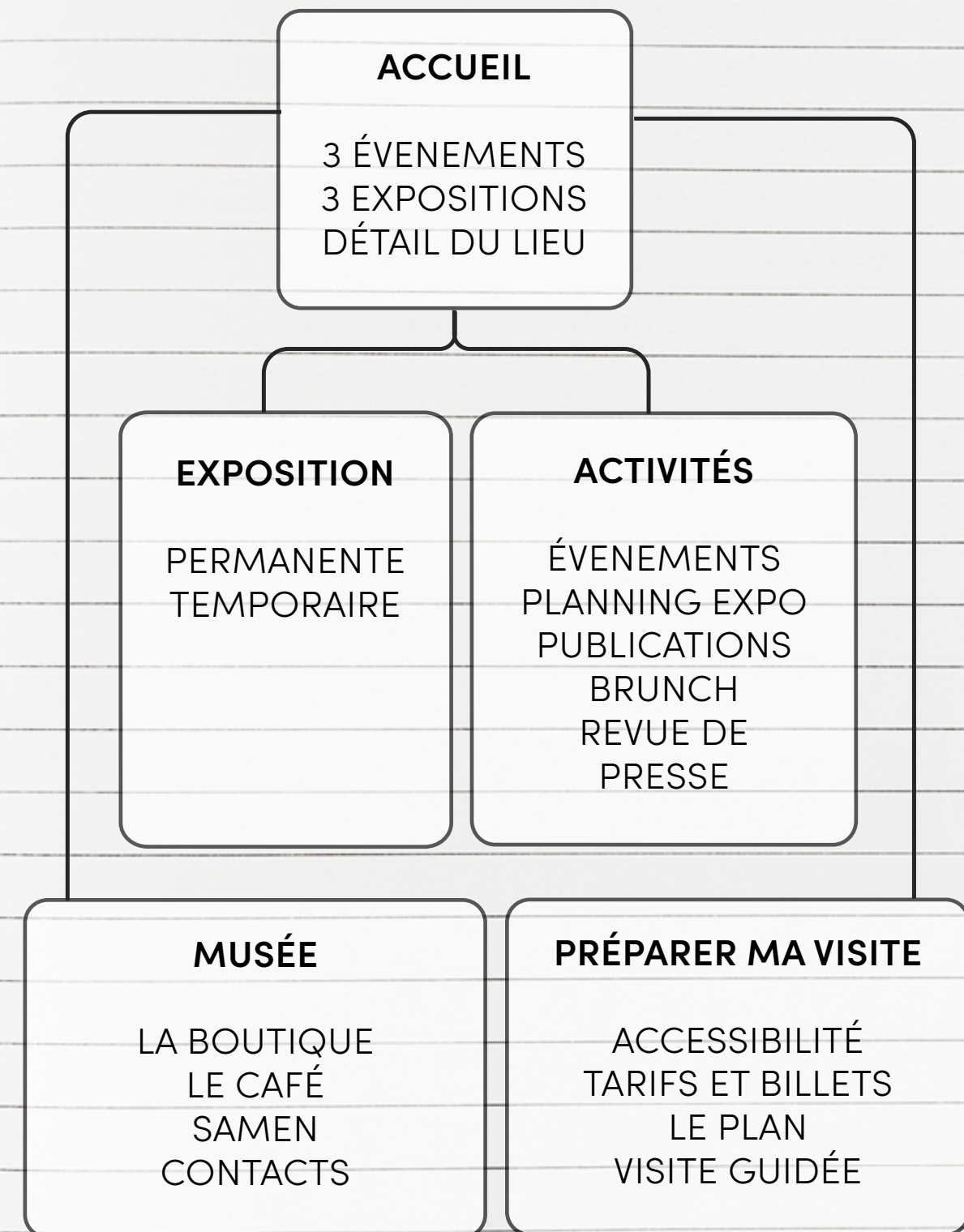
Les masques tournent sur eux-mêmes et changent à chaque fois pour représenter toutes les cultures avec le fond coloré correspondant au continent.

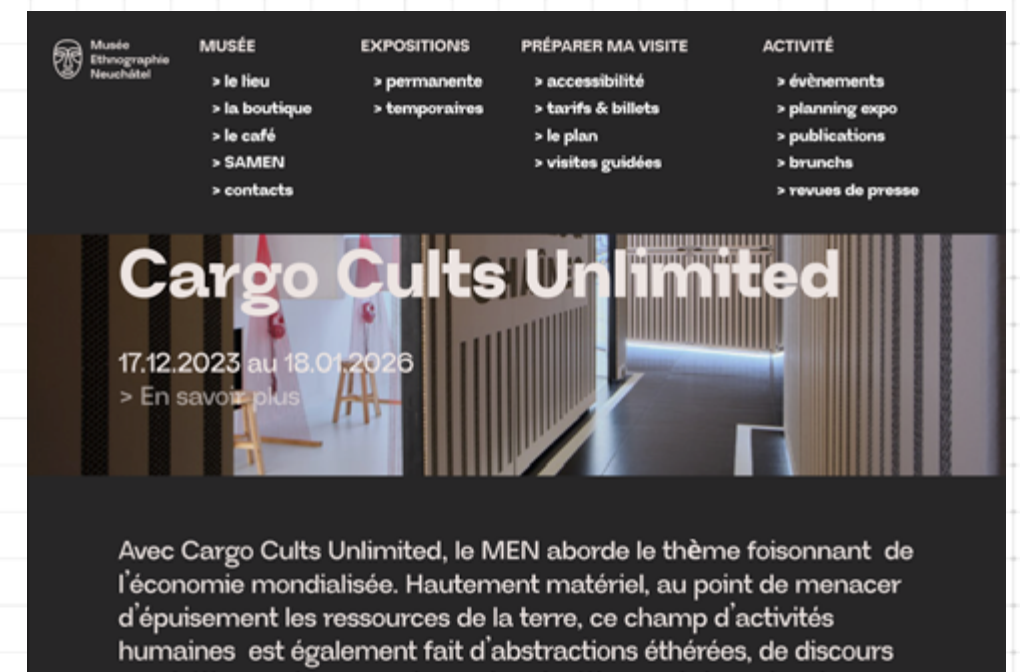
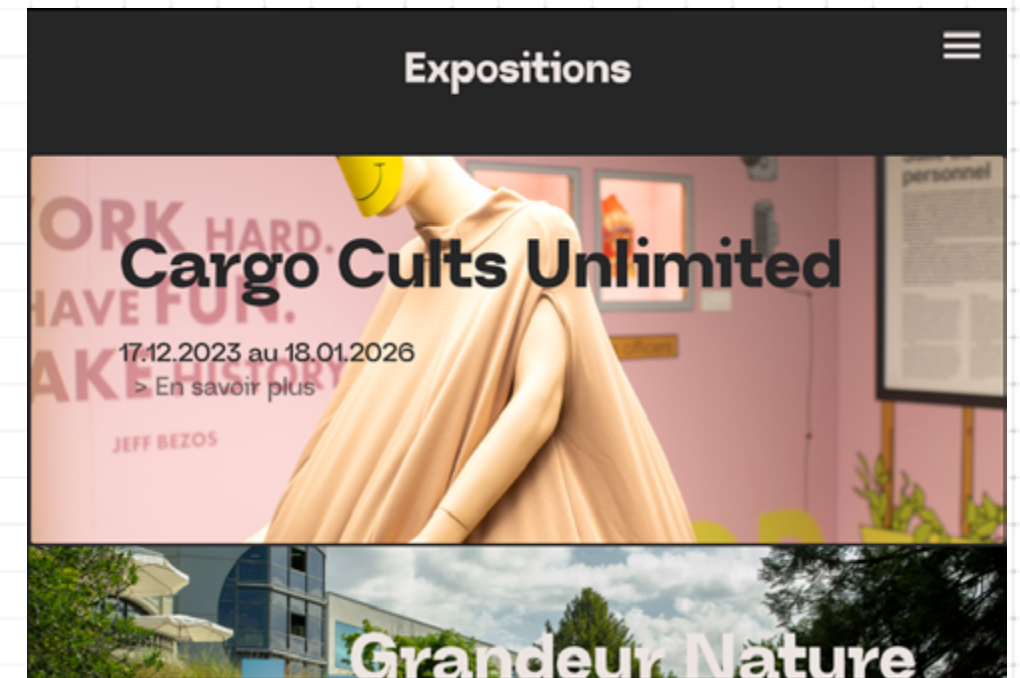
VEILLE SITE INTERNET



- ACCESSIBILITÉ DIRECT À CE QUE L'ON SOUHAITE
- GRÂCE AU BANDEAU SUPÉRIEUR
- POSSIBILITÉ DE RECHERCHE
- LOGO À GAUCHE
- ÉPURÉ
- GRANDES IMAGES DES OEUVRES
- GROS TITRES / SYNTHÉTISER LES INFORMATIONS
- PEU DE TEXTE
- MICROS INTERACTION / DÉFILEMENT AVEC COLLECTION DU MOMENT

ARBORESCENCE





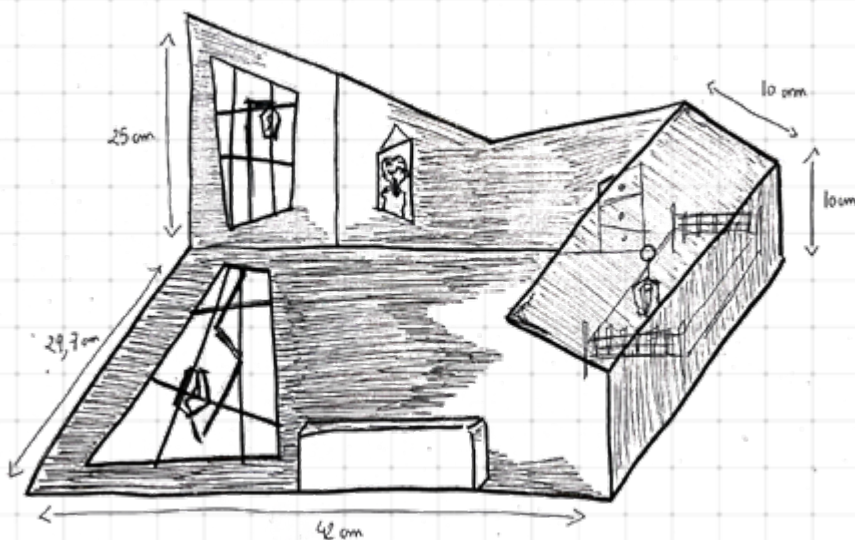
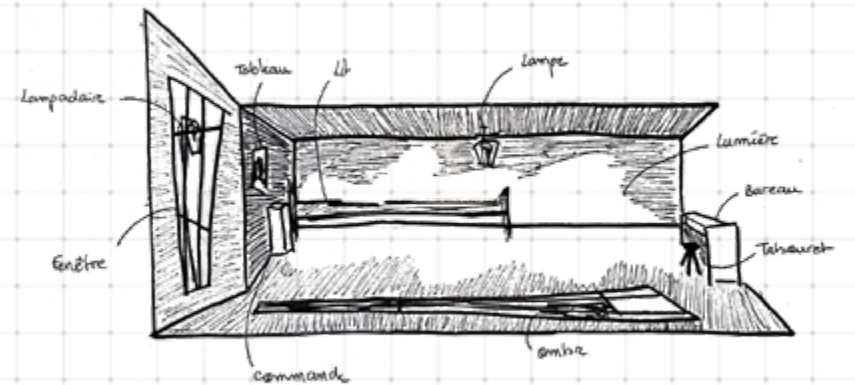
DESIGN UX/UI

Objectif : moderniser, rendre **accessible** et **lisible** le site internet du musée. C'est pourquoi nous avons choisi d'intégrer plus d'images ainsi que de nombreuses **micro-interactions** pour rendre la **navigation** plus **fluide** et agréable.

05. L'EXPRESSIONNISME ALLEMAND AU CINÉMA

MAQUETTE

Objectif : analyser l'atmosphère de l'expressionnisme allemand au cinéma à travers une maquette.



Films emblématiques de l'expressionnisme allemand :



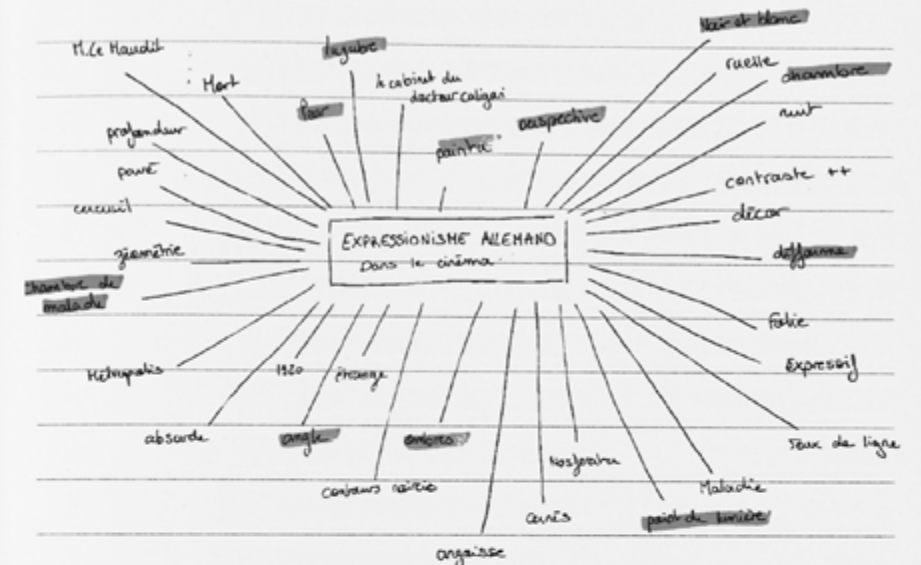
Extrait de NOSFERATU



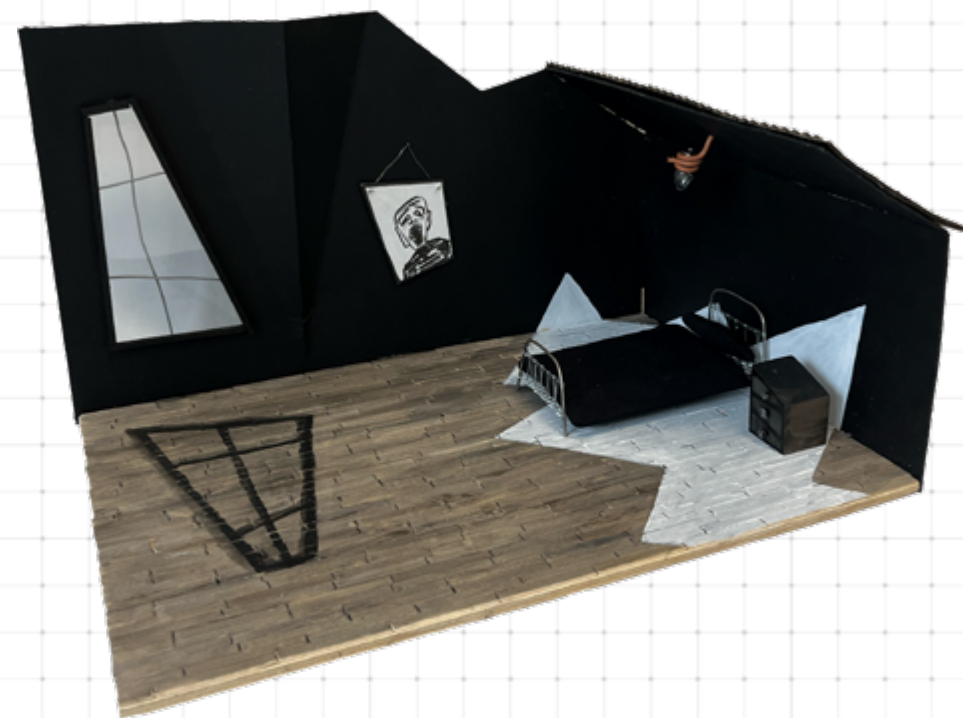
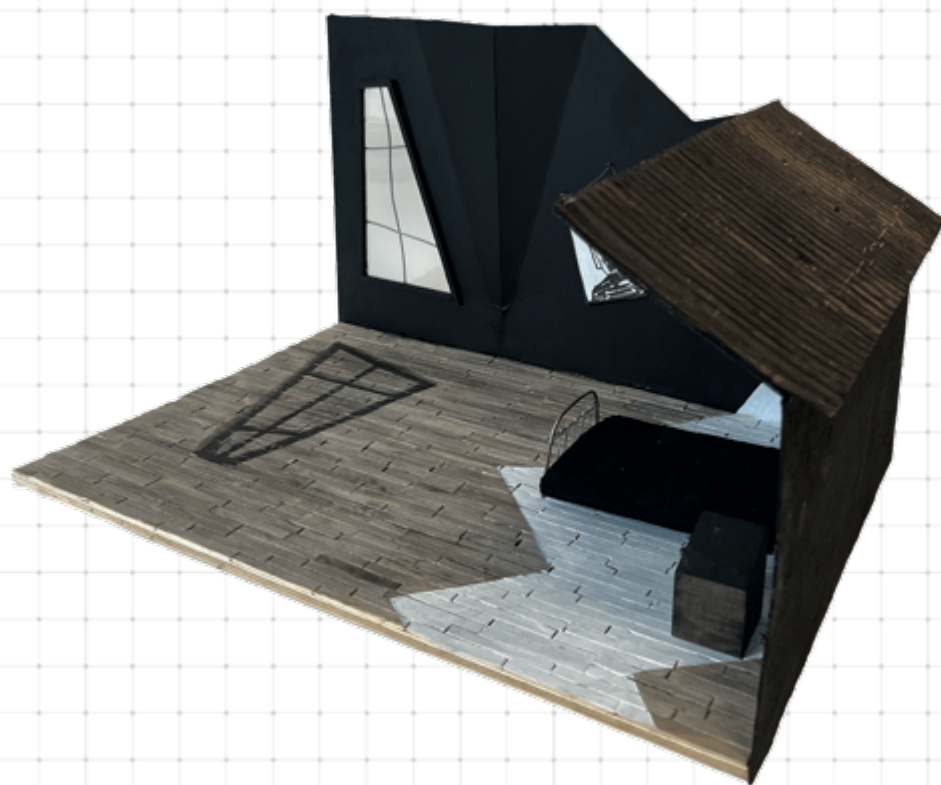
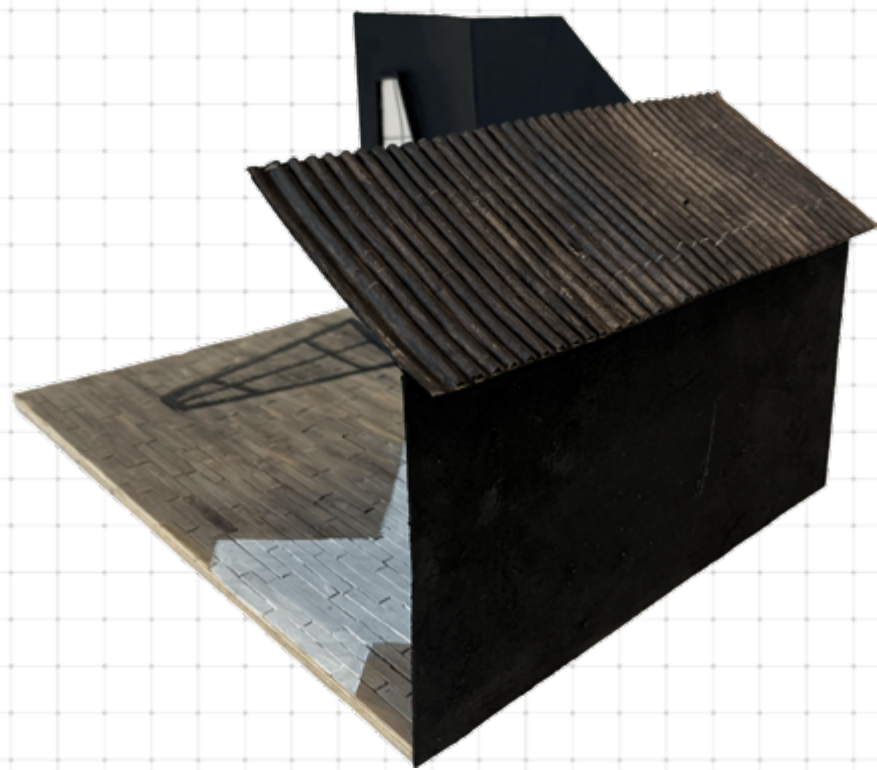
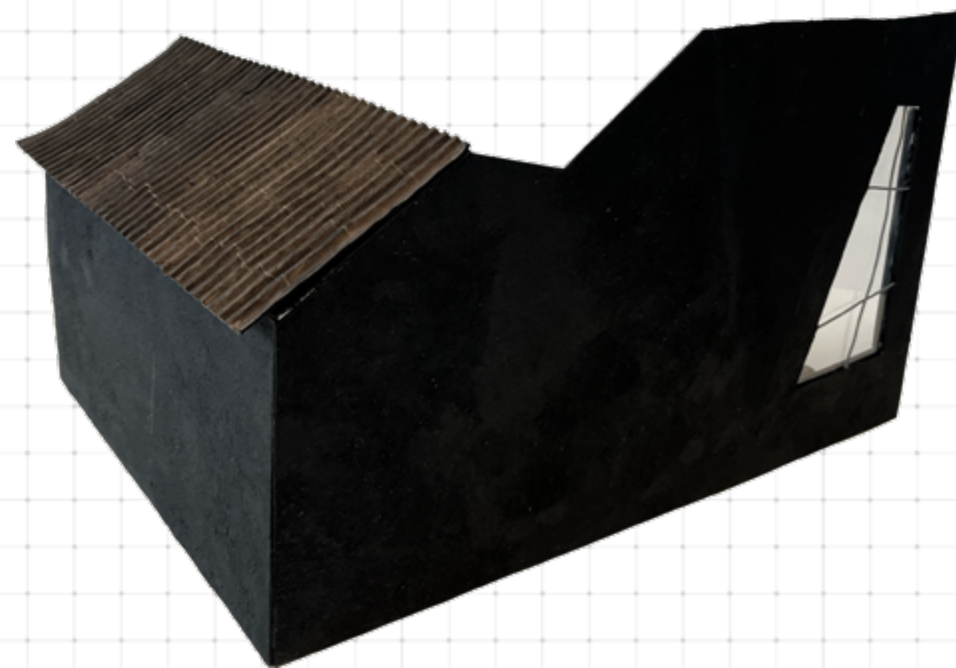
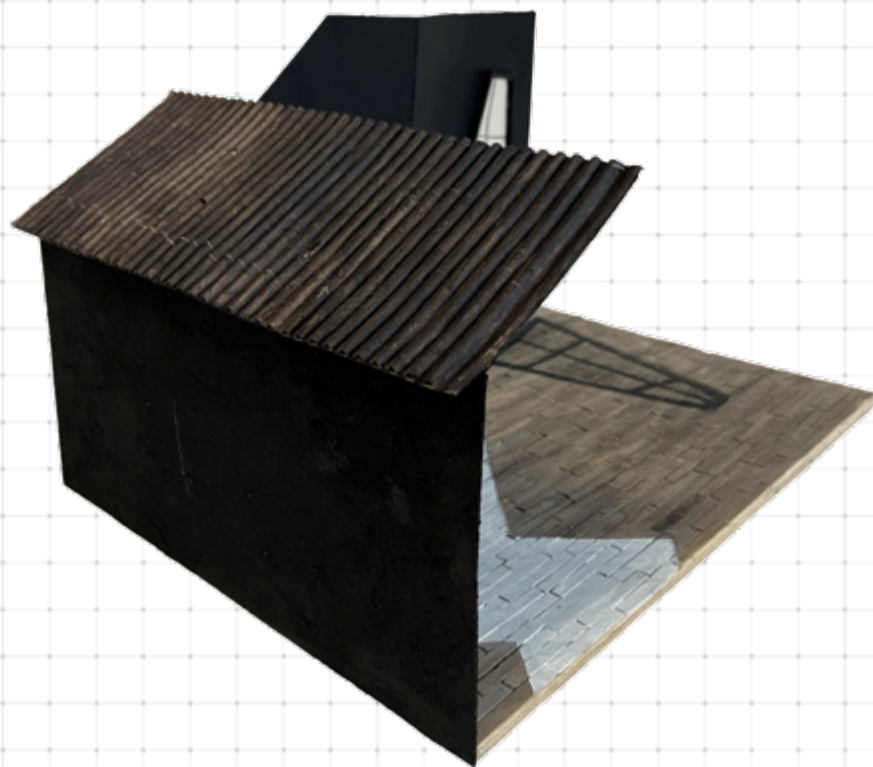
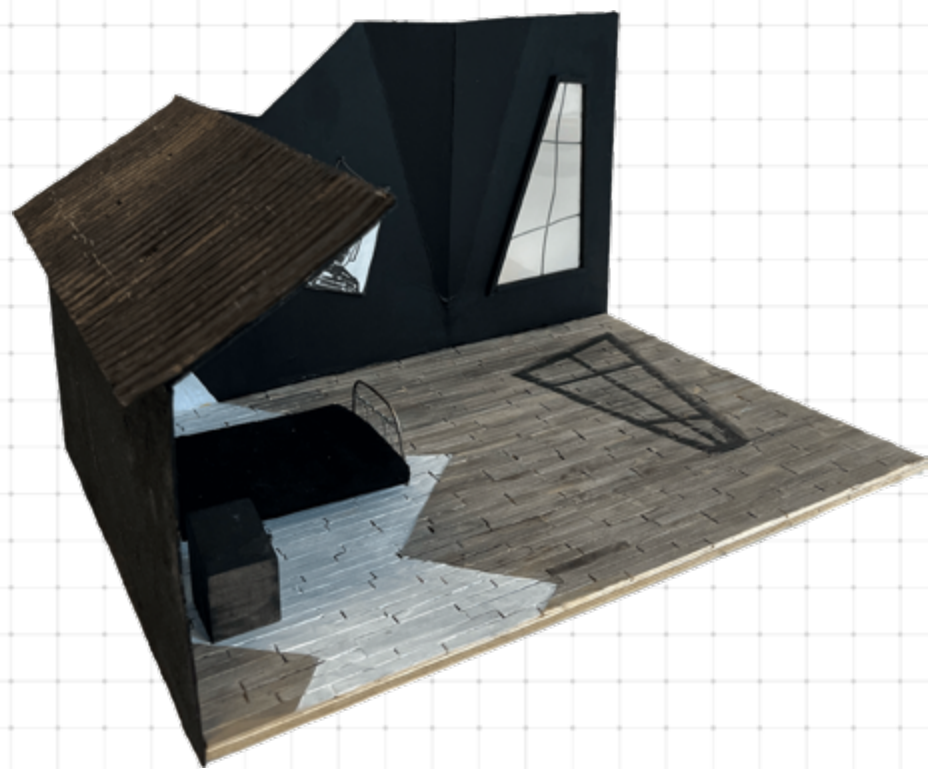
Extrait de METROPOLIS



Carte Mentale



MAQUETTE

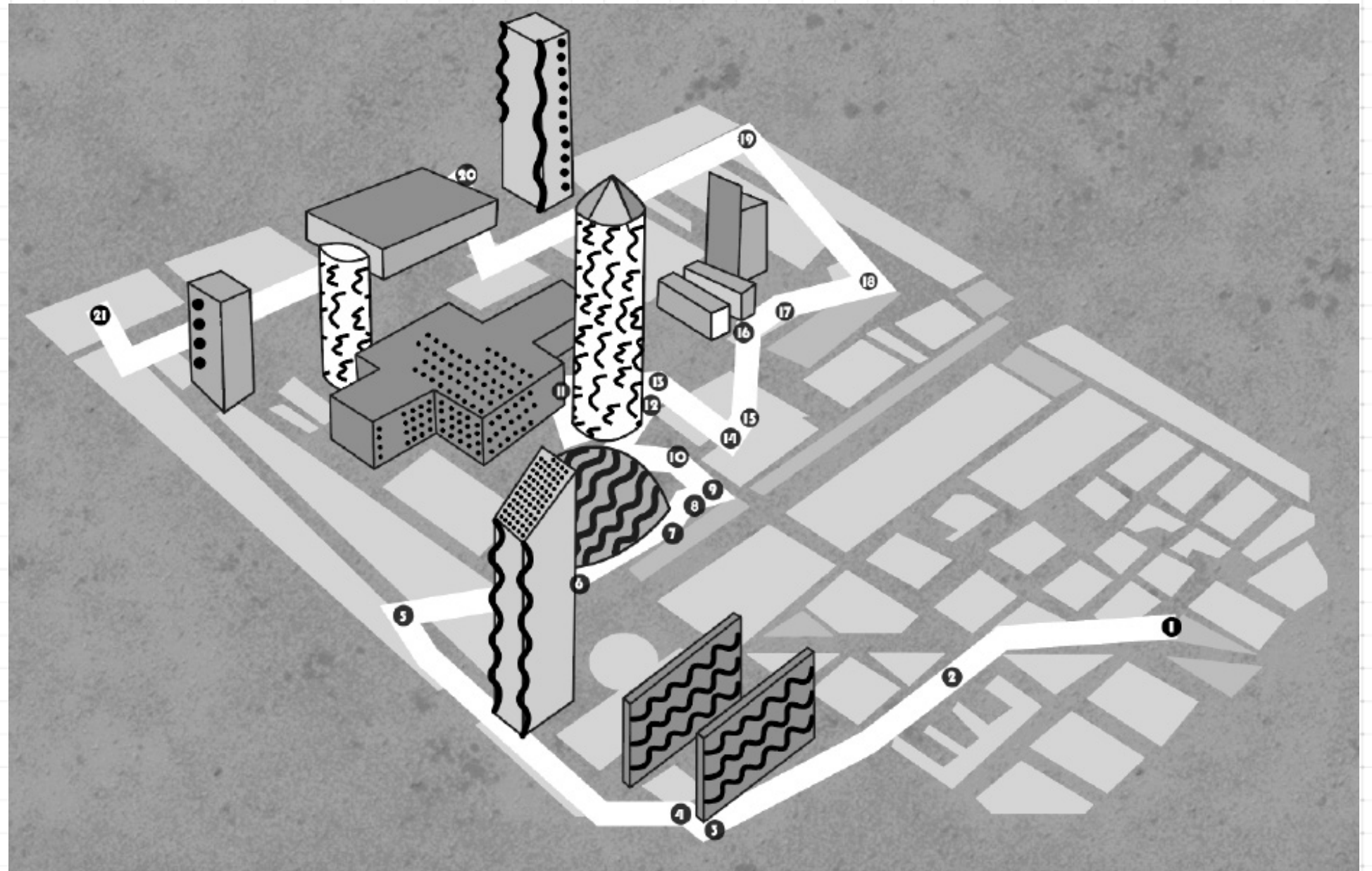


06. PART DIEU

IDENTITÉ VISUELLE - DESIGN UX/UI

Objectif : mettre en valeur le patrimoine artistique et culturel du secteur Part-Dieu à travers une cartographie graphique et un parcours de découverte, afin de sensibiliser le public et de redonner de la visibilité aux œuvres oubliées.

Logiciels utilisés : Illustrator/Photoshop/Figma





Projet d'urbanisme initié en 1960 > créer un centre multifonctionnel (affaires, culture, commerce et transport)



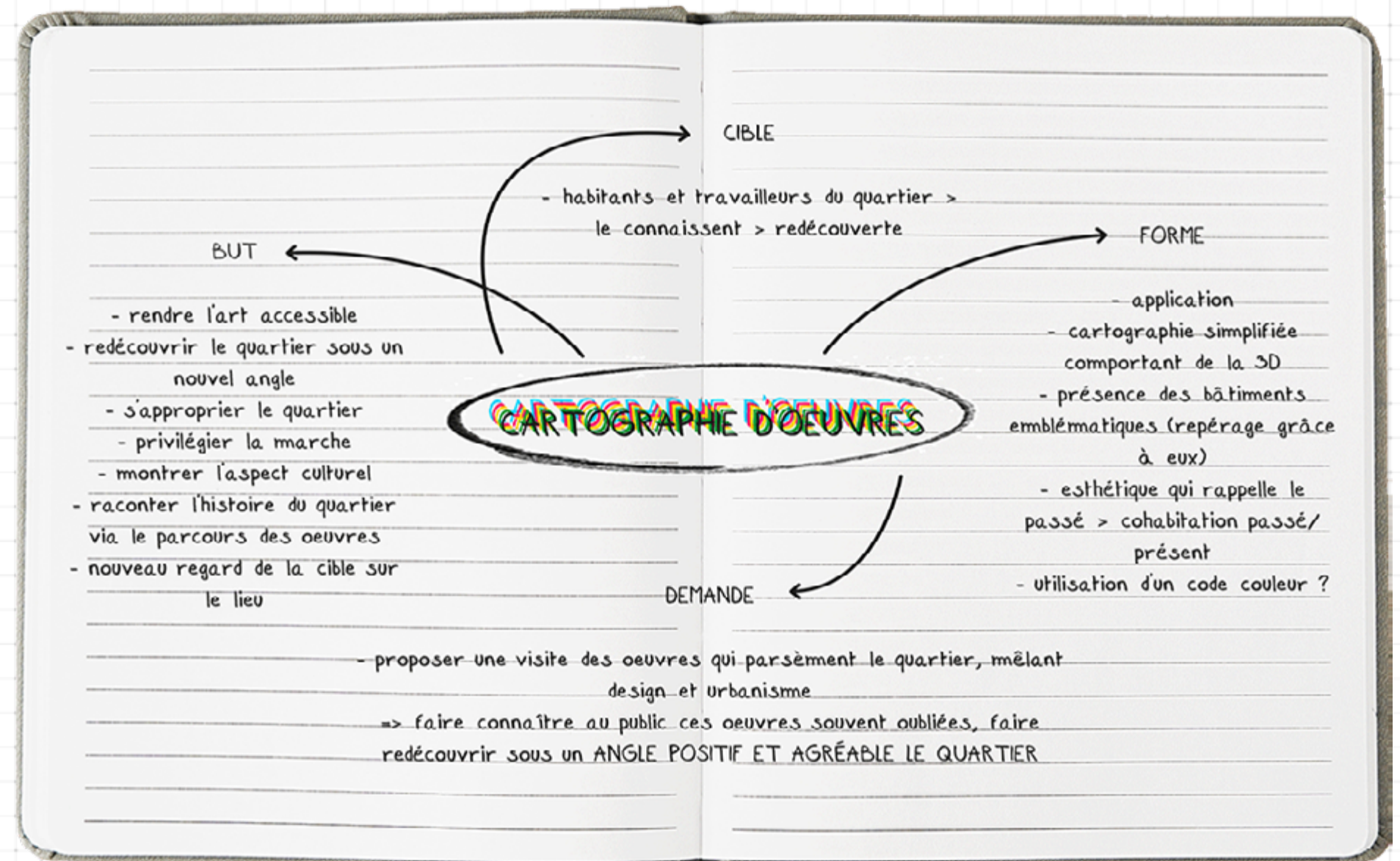
- Infrastructures emblématiques : tour Part-Dieu, auditorium...
- 2010 : modernisation des espaces publics
- Part-Dieu = symbole de l'urbanisme des années 70
- «Style Part-Dieu» : ambiance et esthétique propres au quartier



Évolution du quartier en une juxtaposition d'immeubles indépendants (pas de cohérence) > LIÉS PAR LES OEUVRES ?

BRAINSTORMING

Contexte : le secteur Part-Dieu à Lyon possède de nombreuses œuvres d'art peu connues ou à l'abandon. Le projet s'inscrit dans une dynamique de réurbanisation et de redynamisation du quartier. La mairie souhaite proposer un parcours culturel mettant en avant ces œuvres.



MATÉRIAUX BRUTS

FORMES GÉOMÉTRIQUES

COLORÉ

DIALOGUE AVEC L'ESPACE

ABSTRAIT

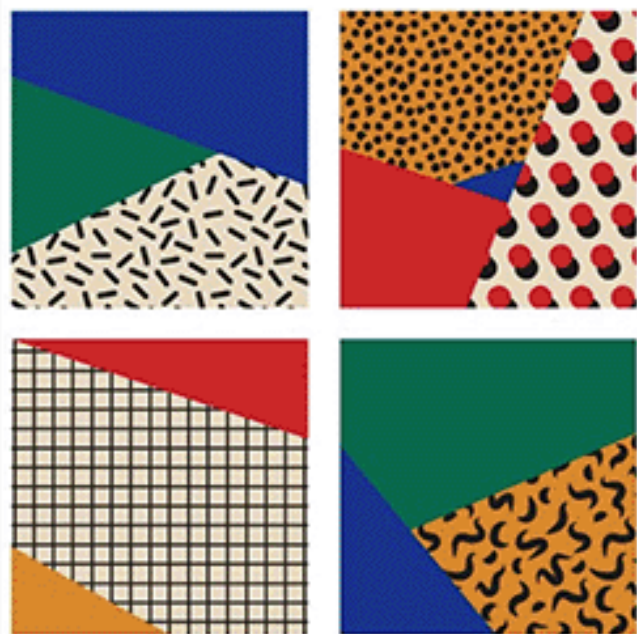
ART CONTEMPORAIN

STYLE BRUTALISTE

PAS DE COHÉRENCE ENTRE LES OEUVRES
MAIS POINTS COMMUNS

ALTÉRÉ PAR LE TEMPS /
SOUVENIR DU PASSÉ > VESTIGE





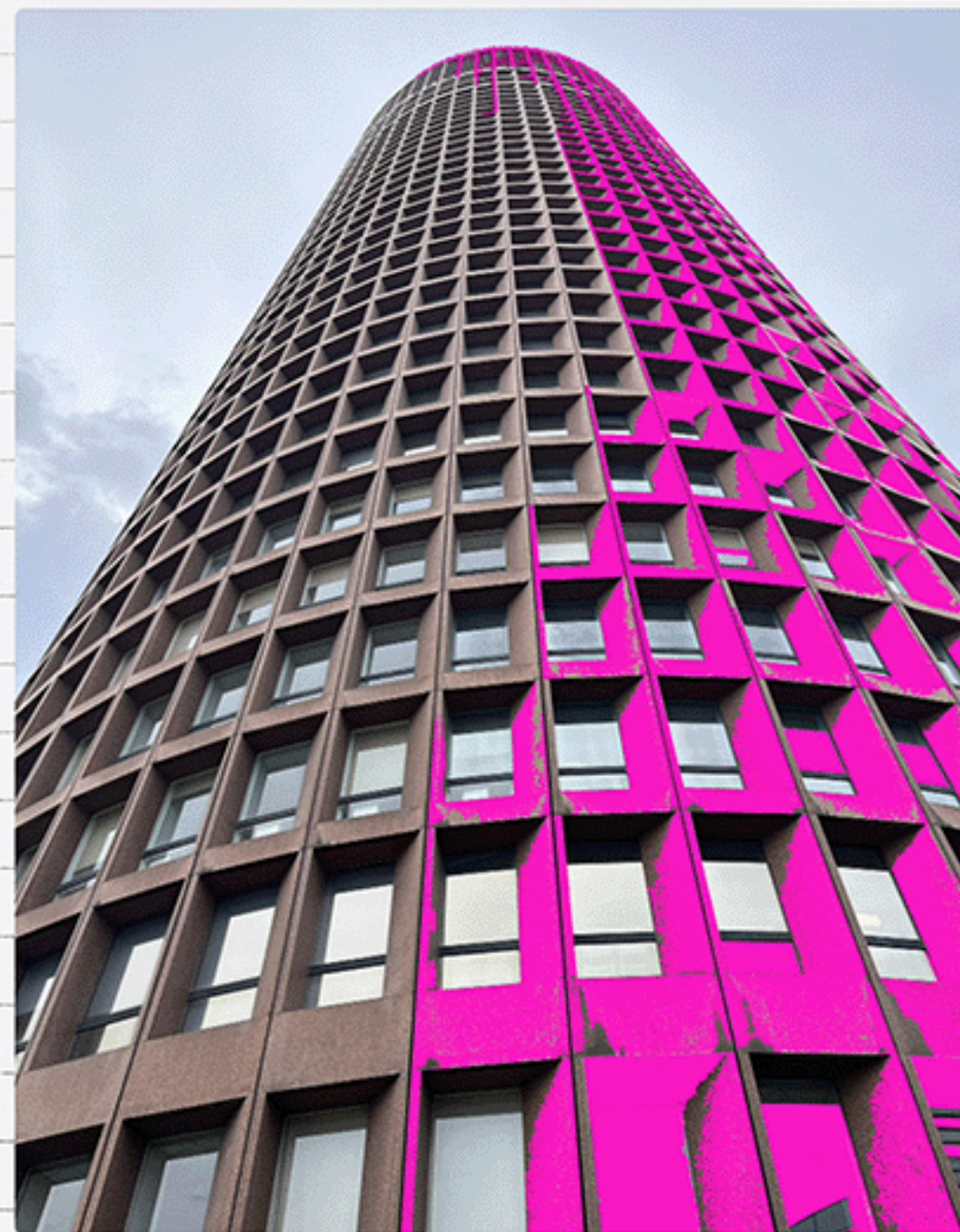
INSPIRATION

abstrait / coloré,
rappelle le passé
du quartier tout
en utilisant des
codes communs
aux oeuvres
(abstrait, formes
géométriques...). >
cohabitation passé /
présent oeuvres /
bâtiments.



EXPÉRIMENTATIONS PAPIER

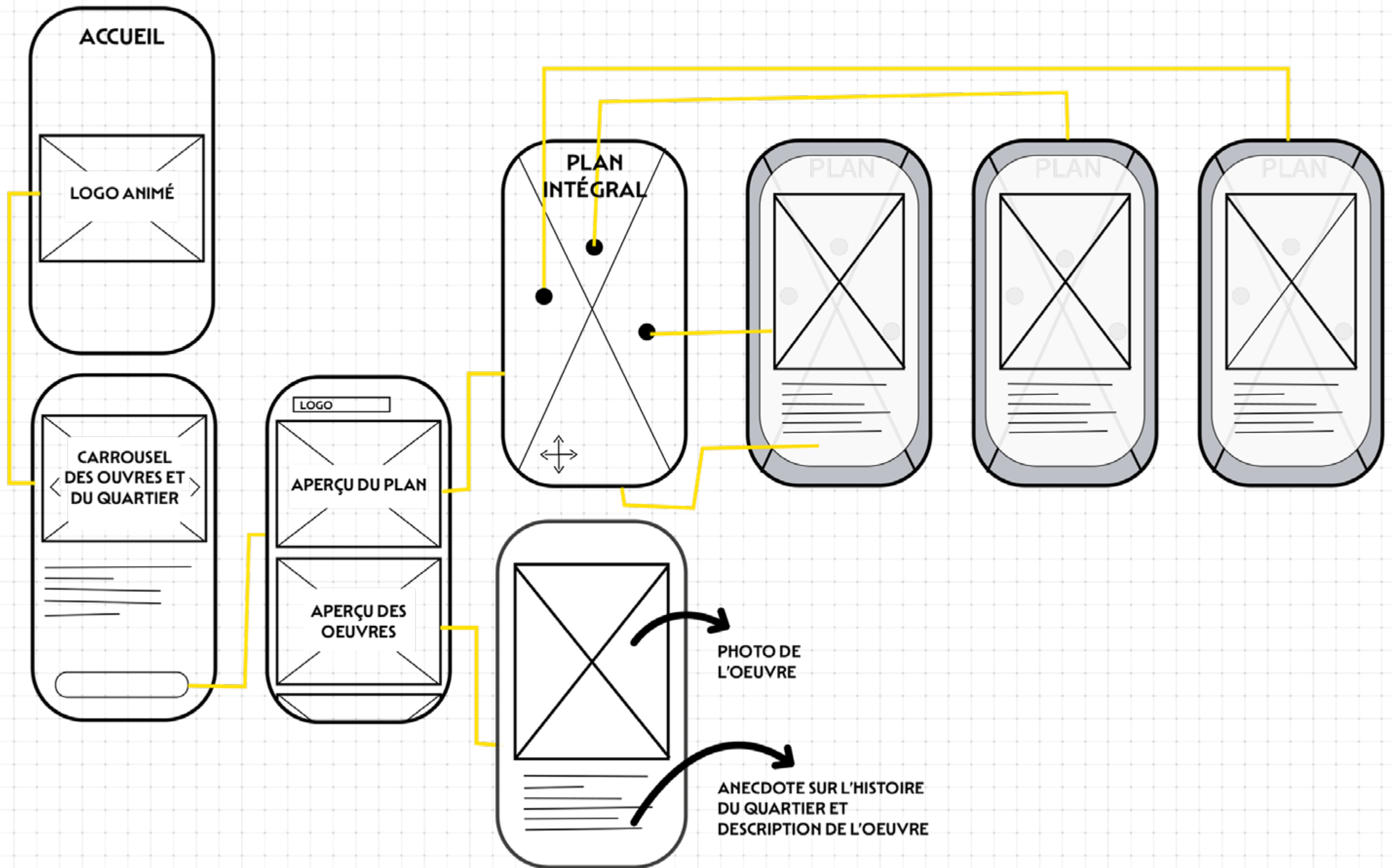
- mettre en valeur les oeuvres avec leur environnement, les bâtiments, l'architecture...
- reprendre le design memphis pour évoquer le passé, mais également redynamiser l'ensemble.
- => faire dialoguer passé/présent et oeuvres/bâtiments



EXPÉRIMENTATIONS ILLUSTRATOR

- test au numérique (filtres/outils...)
- exploration de motif style « Memphis »

WIREFRAME



PLAN DU QUARTIER

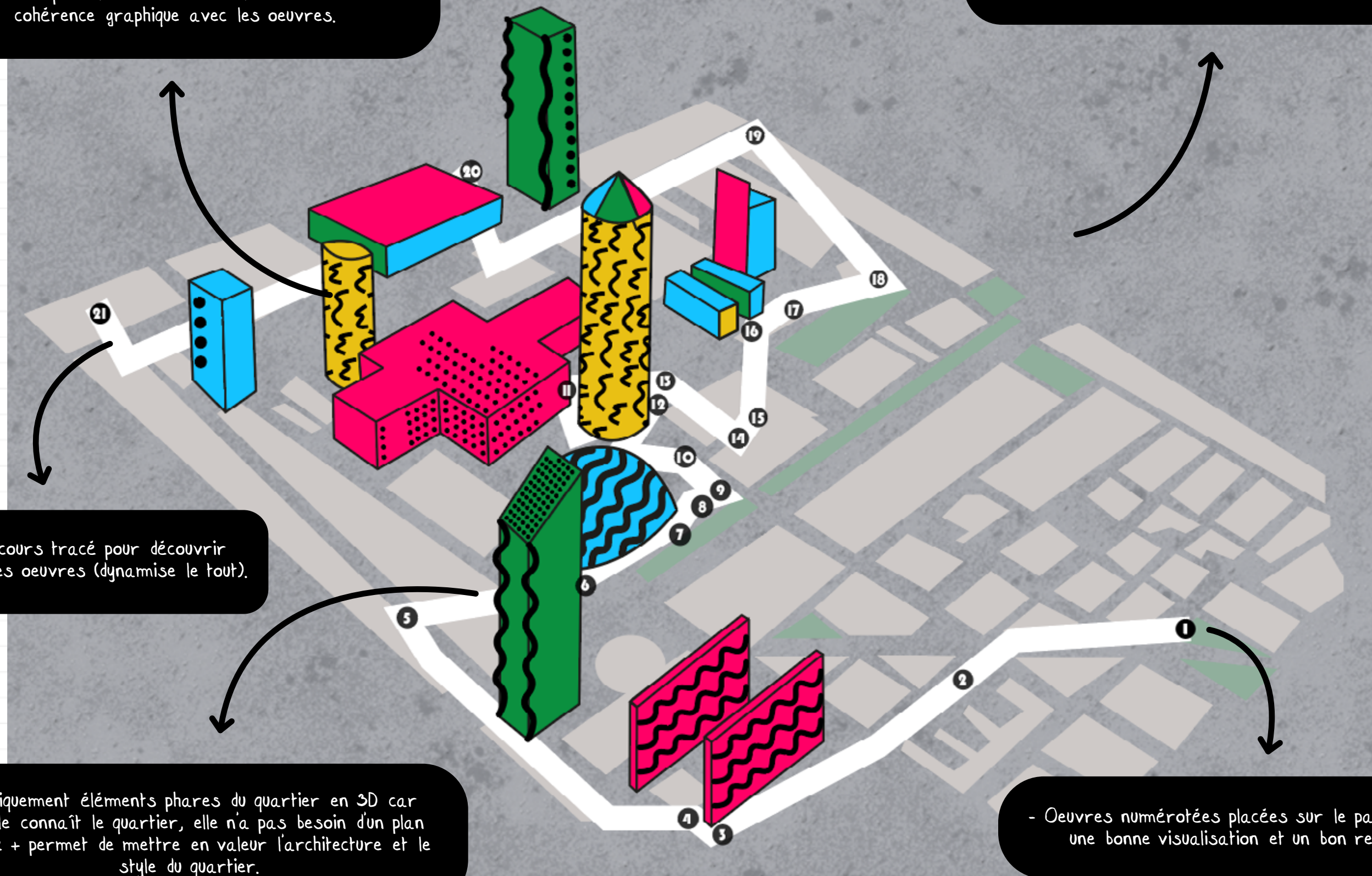
- Utilisation de motifs style « Memphis » sur les bâtiments pour les mettre en valeur et créer une cohérence graphique avec les oeuvres.

- Fond du plan texturé rappelant le passé.

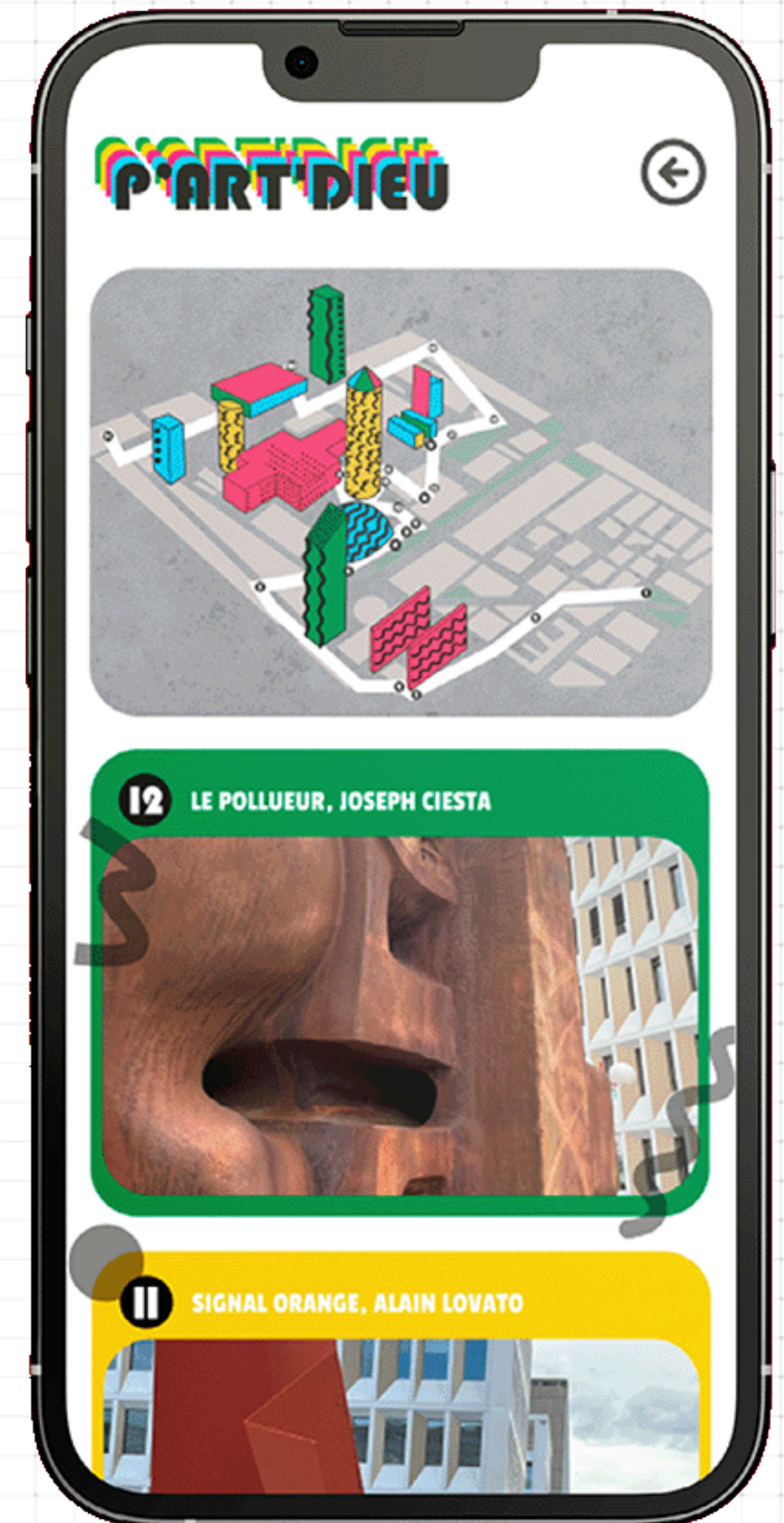
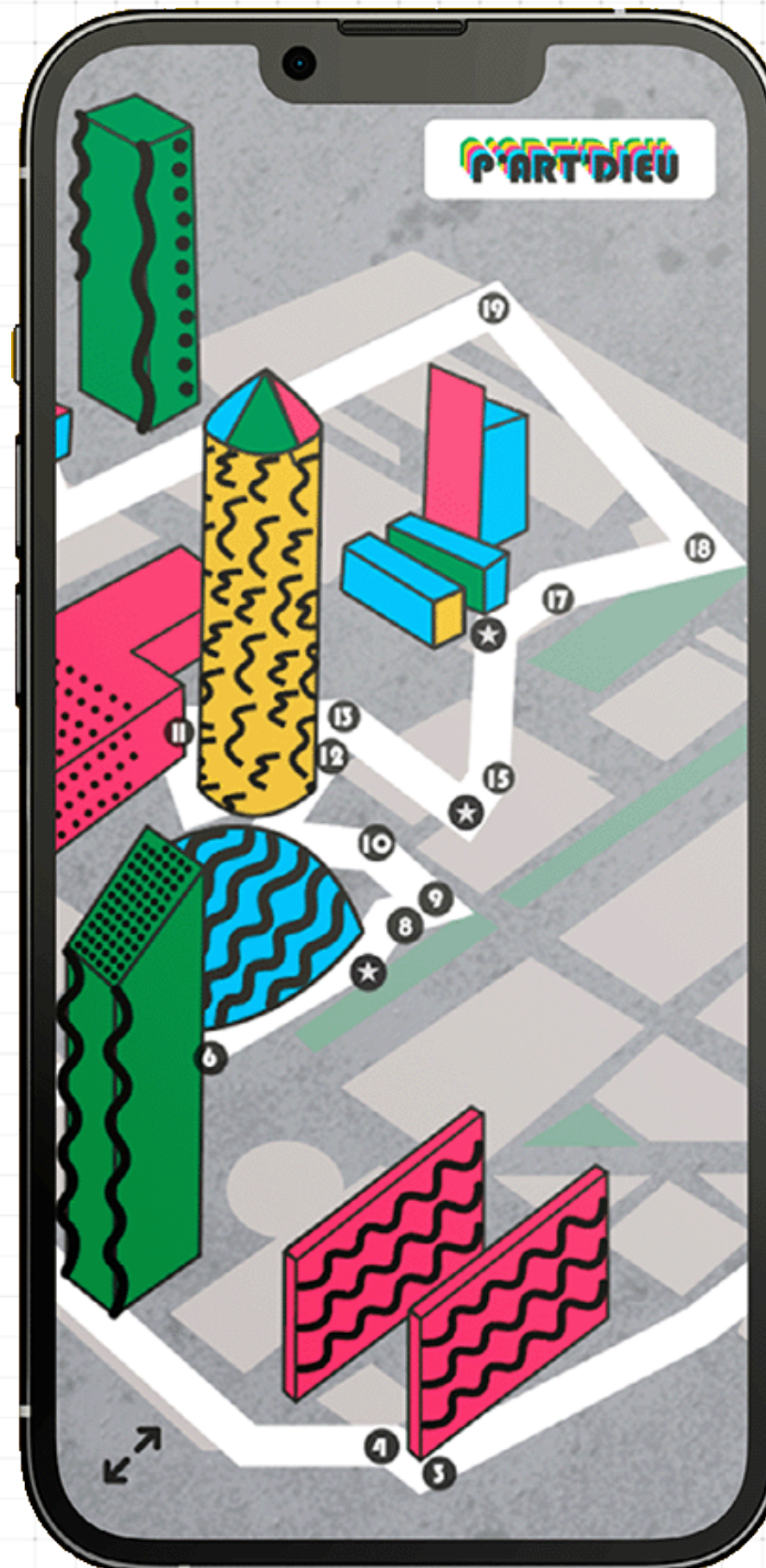
- Parcours tracé pour découvrir toutes les oeuvres (dynamise le tout).

- Uniquement éléments phares du quartier en 3D car la cible connaît le quartier, elle n'a pas besoin d'un plan détaillé + permet de mettre en valeur l'architecture et le style du quartier.

- Oeuvres numérotées placées sur le parcours pour une bonne visualisation et un bon repérage.



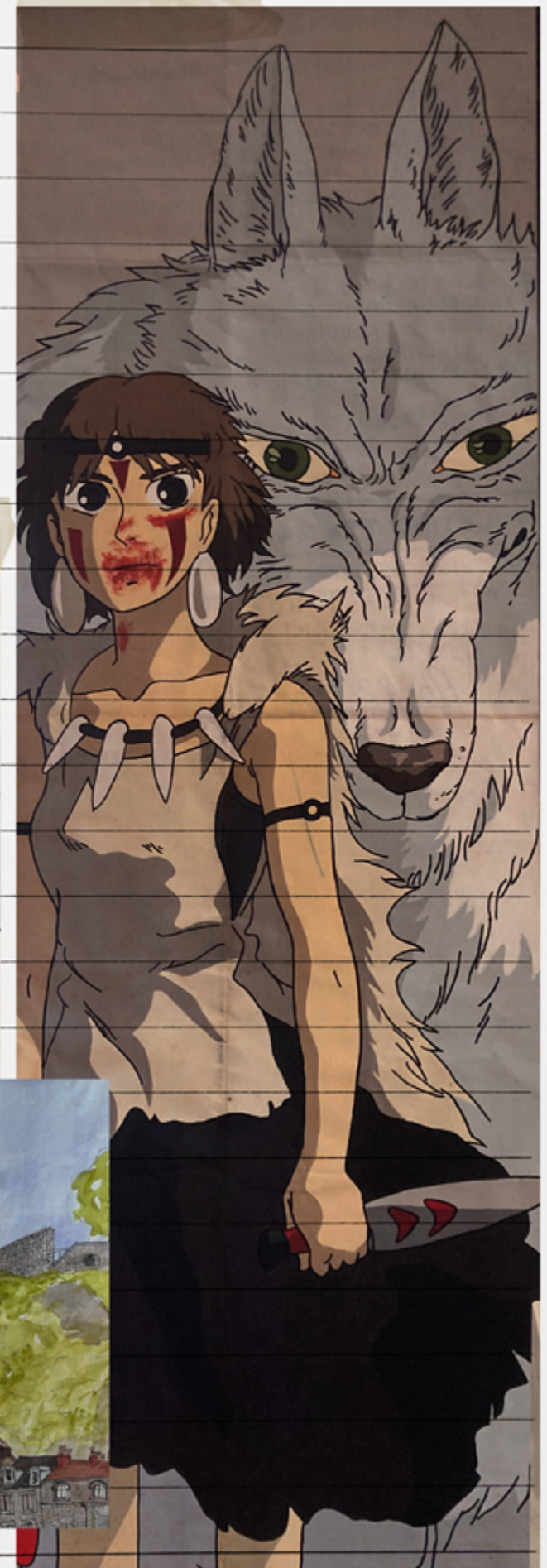
WIREFRAME



07. DESSINS

Croquis au crayon de papier sur différents formats (A5, A4, raisin).







ESTHER BRÉGAND

DESIGN NUMÉRIQUE