

# PORTFOLIO

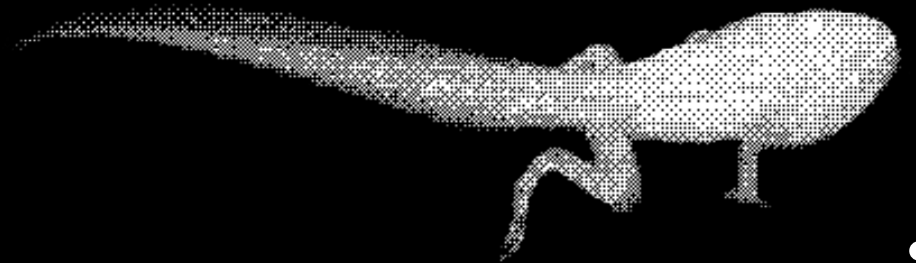
Bonjour !

Je m'appelle Cléo et je suis actuellement en fin de troisième année de DNMA De Design Graphique spé Édition Narration Transmédia au lycée des Arènes à Toulouse.

Je vous invite à explorer mon portfolio en ligne, codé par mes soins, pour davantage de projets :

<https://portfoli.ooo/ent21dn/cleotetart/PORTFOLIO2023/portfolio.html>

Bonne lecture :)

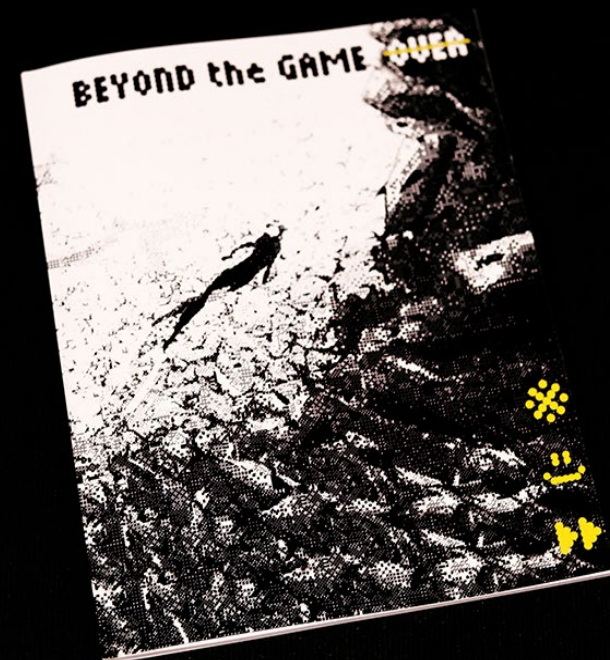


# BEYOND the GAME OVER

ÉDITION

Mémoire de recherche de projet  
de diplôme de troisième année

Omniprésent en ce moment, le terme d'immersion utilisé dans la publicité, le journalisme, la télé-réalité, etc, semble devenir synonyme de proximité, de confort, de compréhension, d'évasion face à la réalité et d'authenticité destiné à ceux qui sont ainsi ciblés. Mais le procédé n'est-il pas partiellement vidé de son sens, détourné, usurpé et réduit à une simple accroche sensationnelle ? C'est en étant immergé au sein d'un jeu vidéo trois jours de suite, qu'un joueur taïwanais est retrouvé mort de fatigue dans sa chaise gaming en plein milieu d'un cyber café. Ce fait divers, évidemment extrême, vient tout de même questionner les raisons pour lesquelles un individu peut autant oublier la réalité de son corps face à un jeu, et à quel point le caractère immersif de celui-ci peut être puissant. Comment ce phénomène d'immersion a-t-il réussi à prendre une place aussi vitale ? Quelles mécaniques vidéoludiques ont-elles réussi à maintenir ce jeune homme dans un état d'immersion tel qu'il en a oublié ses propres limites physiologiques ? Loin de se réduire à des aspects délétères, l'immersion reste un phénomène complexe et riche qui mérite d'être exploré. Il est utile, avant de poursuivre, de définir avec précision ce que l'on entend par immersion, qui signifie, au sens figuré, le fait d'être psychologiquement et physiquement plongé dans un milieu, coupé de la réalité tangible qui nous entoure. Cela peut concerner la lecture ou le cinéma et ne se limite donc pas seulement à la sphère vidéoludique. Comment le transfert des mécaniques immersives vidéoludiques vers la création graphique pourrait-il permettre d'enrichir un contenu et son expérience ?



# TRANSPOSITION DE MÉCANIQUES DANS L'ART CONTEMPORAIN

## Installations interactives : l'essor des expériences immersives

Van Gogh, Klimt, Raphaël... tous ces peintres mondialement célèbres ont fait l'objet d'une exposition en mapping vidéo, qui consiste en une projection d'images en mouvements à grande échelle sur des surfaces plus ou moins planes, créant l'illusion d'un décor mouvant, dont les motifs et couleurs sont extraits des œuvres des maîtres.

Ces projections sont souvent accompagnées de musique planante dans le but annoncé de permettre au visiteur d'entrer littéralement dans l'œuvre, avec facilité, sous l'angle strictement audio visuel. On peut alors se demander ce que les visiteurs comprennent réellement d'une œuvre démesurément agrandie, affadie, démantelée, à l'encontre des choix de son auteur ayant peint des tableaux de taille réduite. Impressionnants et sensationnels, ces dispositifs en plein essor montrent une envie de sentir plutôt que de comprendre, de s'éloigner de la réalité pour se laisser porter par une hyperstimulation sensorielle grand public. Ici, le mécanisme vidéoludique de l'immersion exploité est essentiellement celui du décor, rien de plus.

Dans un autre registre, l'artiste numérique Sabine Ratté, dans son exposition *Au-delà de la Carte blanche* de Paris en 2021, questionne l'ambiguïté de la perception de la réalité et notre rapport aux images à travers son installation vidéo immersive. Elle propose une déambulation dans un lieu virtuel vert et très fermé à la fois, parsemé de structures de sculptures, d'écrans de parois ou sorte de réalisations 3D. Ces vidéos jouent sur le contraste entre l'organique et la froideur des architectures, ne représentant rien de particulier, chacun interprétant ce qu'il voit, ou accepte de ne pas saisir à la fois. Elle nous place dans un monde où l'on ne comprend rien, mais où nous subissons toutes ces projections accompagnées d'une bande son planante. Une fois au sein de ce nouvel espace, une multitude d'écrans, de projections, de sons se mélangent, donnant l'impression d'être dans un laboratoire, où les machines gagnent en autonomie, où tout mène au chaos. Au centre d'une pièce se trouve un interacteur que le visiteur est invité à actionner, remplaçant alors toutes les vidéos par d'autres, avec une ambiance sonore drastiquement changée. À travers son exposition, S. Ratté a probablement voulu ternir





# MONDES NOUVEAUX

PROFESSIONNEL

Sélection de créations réalisées en stage  
puis en tant que designer graphique

## ***Le NeoConsortium //***

J'ai réalisé un stage de deux mois et demi au NeoConsortium, multinationale fictive se présentant comme leader sur le marché de l'Art contemporain avant de continuer à travailler pour eux en tant que designer graphique. Ils proposent un discours critique sur les dérives capitalistes du monde actuel. Leurs propositions artistiques, prennent entre autres la forme de polyèdres irréguliers déclinés selon la nature de l'oeuvre. Découvert en 2022 lors de la Biennale NEMO au CENTQUATRE PARIS, leur travail repose sur une immersion narrative très forte, brouillant les pistes entre réalité et fiction.

## ***Le projet Mondes Nouveaux du Ministère de la Culture //***

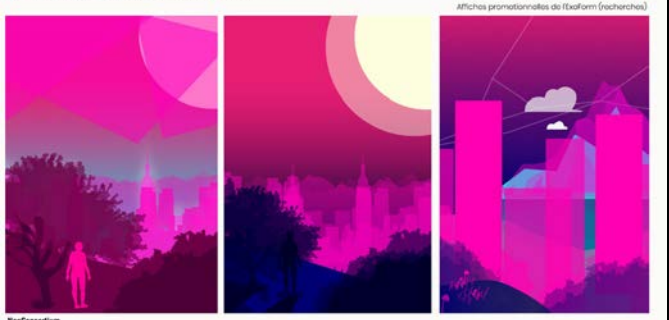
Le projet de relance de la culture post covid, lancée par le Ministère de la Culture, est un appel à projet sur le thème «Mondes Nouveaux». Le projet du NeoConsortium a été sélectionné avec 260 autres projets artistiques très divers. «Le NeoConsortium, projet artistique initié par Danielle Gutman, produit de l'art sous la forme de polyèdres irréguliers, appelés «Moduloform». Son projet est de réaliser la toute première oeuvre d'art visible depuis l'espace, démarrant par l'implantation d'un Moduloform d'envergure au cœur d'une ville qui s'étendrait à tout le territoire français, puis européen et finalement mondial. L'oeuvre, fictive, résiderait dans la narration du projet de cette construction imaginaire.» - Site du ministère de la culture. Le projet du NeoConsortium sera exposé lors de la biennale NEMO 2023 au CENTQUATRE PARIS, en octobre prochain.



# EXOFORM

[neoconsortium.com](http://neoconsortium.com)





Ma participation au projet s'est faite à travers des productions graphiques de natures variées (infographie, dessins, animations, affiches, photomontages, marketing fictif). Chaque pièce visuelle constitue un élément de la mythologie de ce projet dystopique, que ce soit des faux croquis de recherches, des photomontages mettant en scène des essais de laboratoire ou des images d'archives illustrant les prémices de leur projet de grande ampleur. Des affiches didactiques ont aussi été réalisées, dans un style vectoriel, reprenant les codes graphiques des corporate actuelles, cherchant à expliquer le projet, ses étapes, son territoire d'application et sa promotion.

voir davantage de visuels sur mon site

- <https://neoconsortium.com/>
- <https://mondes-nouveaux.culture.gouv.fr/fr/danielle-gutman-collectif-le-neoconsortium>
- <https://mondes-nouveaux.culture.gouv.fr/fr/danielle-gutman-collectif-le-neoconsortium>



# naïa

## ET LE MONDE

### D'EN BAS

ILLUSTRATION

Scénario de livre d'illustrations jeunesse  
et recherches graphiques

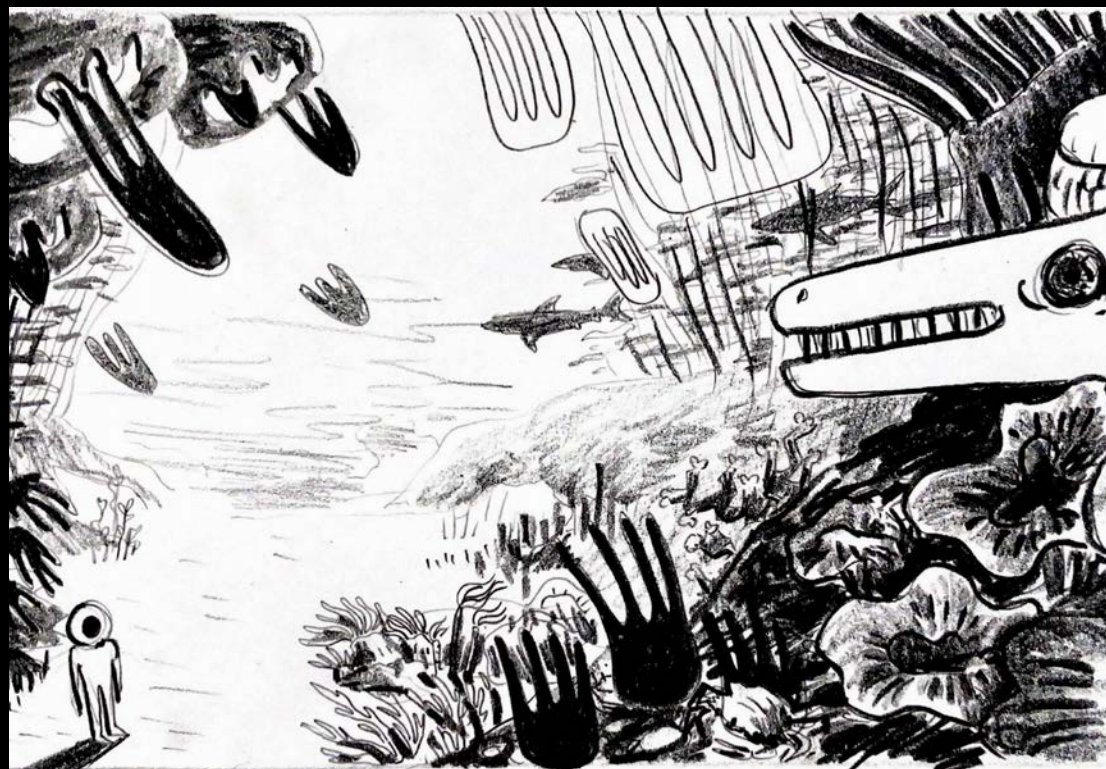
#### ***Exploration graphique et scénaristique //***

Travail d'illustration jeunesse et de scénarisation entamé lors de mon stage aux côtés de Simon Lamouret, bédéiste, et Inbar Heller Algazi, illustratrice jeunesse.

Réalisation d'un storyboard, de plusieurs planches de recherches et d'illustrations finalisées. Ce travail est en cours. J'ai pu explorer graphiquement le sujet du monde marin et enrichir mes compositions graphiques. Volonté d'explorer des outils variés pour traiter au mieux mon projet, mise en relation avec des éditeurs (lors du festival de BD de Colomiers) pour avoir des retours et remanier ce projet au mieux.

#### ***L'histoire //***

Naïa, scaphandrier novice et collectionneuse de trésors marins, tisse un lien avec un mystérieux poulpe qui viendra chambouler son rapport à l'océan....



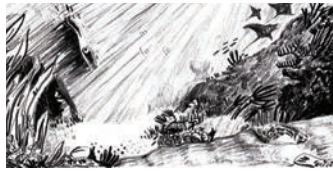
# STORY BOARD

## NAÏA ET LE MONDE D'EN BAS



SÉQUENCE 1

Naïa, future scaphandrier, n'a pas encore plongé dans la mer. Son rêve est de devenir la plus grande collectionneuse de nature, de rapporter en haut les trésors d'en bas.



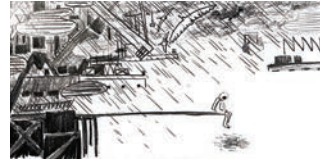
SÉQUENCE 6

Le scaphandrier ondule vers le fond de l'eau, confiante et impatiente à l'idée de toucher le sol. Tout ces beaux trésors seront enfin à elle !



SÉQUENCE 7

Une fois sur le sable, son exploration commence. Naïa touche, piétine, coupe, soulève, gratte, arrache tout sur son passage. Elle cherche une rareté, mais rien n'est assez beau pour être ramené en haut. "Mais où sont donc cachés tous ces trésors à prendre ?", pense-t-elle.



SÉQUENCE 4

Double page muette, Naïa est sur le plongeur/ on voit un port industriel



SÉQUENCE 5

Assise sur le plongeur, elle regarde son reflet. Son image est déformée par les remous de la mer, comme pour dire qu'une fois sous l'eau, tout sera différent.



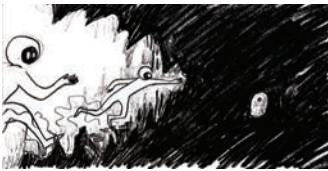
SÉQUENCE 9

Tout à coup, des bras la serrent, des ventouses s'accrochent violemment à sa tête, et on lui arrache même son couteau ! Sa belle anémone disparaît dans le nuage de sable soulevé par la créature.



SÉQUENCE 10

Le scaphandrier, seule et désarmée, est prise de panique. Elle trouve une grotte où se terrer, rêvant d'être protégée de ce monde devenu subitement terrifiant.



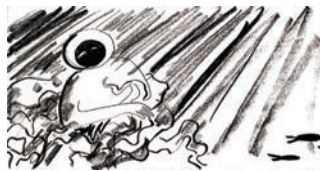
SÉQUENCE 11

Naïa pleure dans le noir, espérant que quelqu'un viendra la sauver. Elle veut rentrer à la maison, dans le monde d'en haut. "Vais-je rester ici pour toujours ?", pense-t-elle, désespérée.



SÉQUENCE 14

Un tentacule prend son bras à nouveau, ça y est, la bête est revenue la dévorer! Au lieu de cela, la créature emmène notre scaphandrier à l'extérieur de sa cachette, tirant son bras avec douceur en la regardant d'un air amusé.



SÉQUENCE 17

Ils s'assoient tous les deux sur un rocher au milieu de la clairière d'eau. Ils sont apaisés, le soleil les réchauffe. Tout leur semble si différent à présent.



SÉQUENCE 20

Chacun dans son monde, ils se disent au revoir. Les deux amis se reverront bientôt. Il reste encore tant de beautés à contempler !



SÉQUENCE 12

Derrière les larmes, elle aperçoit des lumières qui bougent, semblables à des lucioles, tout autour d'elle. Petit à petit, tout s'illumine, et la peur s'estompé. Ces créatures ont l'air si amicales !



SÉQUENCE 15

Le poulpe géant lui apprend à observer, admirer sans toucher ni arracher. Tout autour le monde lui semble alors plus lumineux, coloré et beau.



SÉQUENCE 18

Naïa doit remonter à la surface car elle n'a bientôt plus d'air. En guise de cadeau, elle offre sa paire de palmes à la pieuvre. Intriguée, elle semble se demander ce qu'elle va bien pouvoir faire avec.

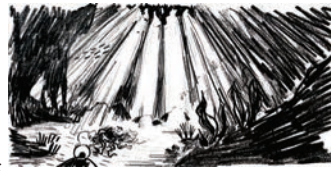


SÉQUENCE 21

FIN

SÉQUENCE 13

La faune l'explore, l'apprivoise, lui grimpe dessus, puis lui enlève son équipement. Naïa se sent plus légère, l'eau est douce, enveloppante.



SÉQUENCE 16

La pieuvre la guide dans une clairière sous-marine, des rayons de soleil forment des rideaux de lumière, éclairant ainsi les coraux et les algues. C'est si beau !

SÉQUENCE 19

Elle rentre les poches vides, ne voulant plus rien posséder de la mer. Désormais sa collection sera faite de souvenirs à partager.







# LES TRÉFONDS DE dSimon

ÉDITION

WEBDESIGN

Codage d'un site web expérimental  
en HTML/CSS

## Communiquer via une interface web //

Communication web d'une pièce de théâtre, empreinte d'une histoire à explorer au fil du site, apportant une dimension cohérente au contenu de la pièce. dSimon prend petit à petit le contrôle, en modifiant les pages, le texte, et en réécrivant son histoire.

## Parti pris //

J'ai voulu créer une narration qui oppose le duo Tamara/Simon et dSimon, dans laquelle la balle change de camp, le site devient le théâtre d'un putsch numérique. dSimon décide de s'affranchir du contrôle que l'on peut exercer sur lui, tente d'exprimer son existence et sa version de l'histoire. Jeu sur une dualité numérique et humain, dialogue, d'où le côté *chat* du site, faisant écho au lieu d'échange avec dSimon, une interface munie d'un *chat*. J'ai essayé de créer des jeux de collision, des contradictions visuelles, des changements brutaux d'échelles pour souligner une scission entre deux mondes, une instabilité.

Explorez directement le site en suivant ce lien :

<http://portfoli.ooo/ent21dn/cleotetart/dSimon/accueil.html>

Ou visualisez la capture d'écran vidéo :

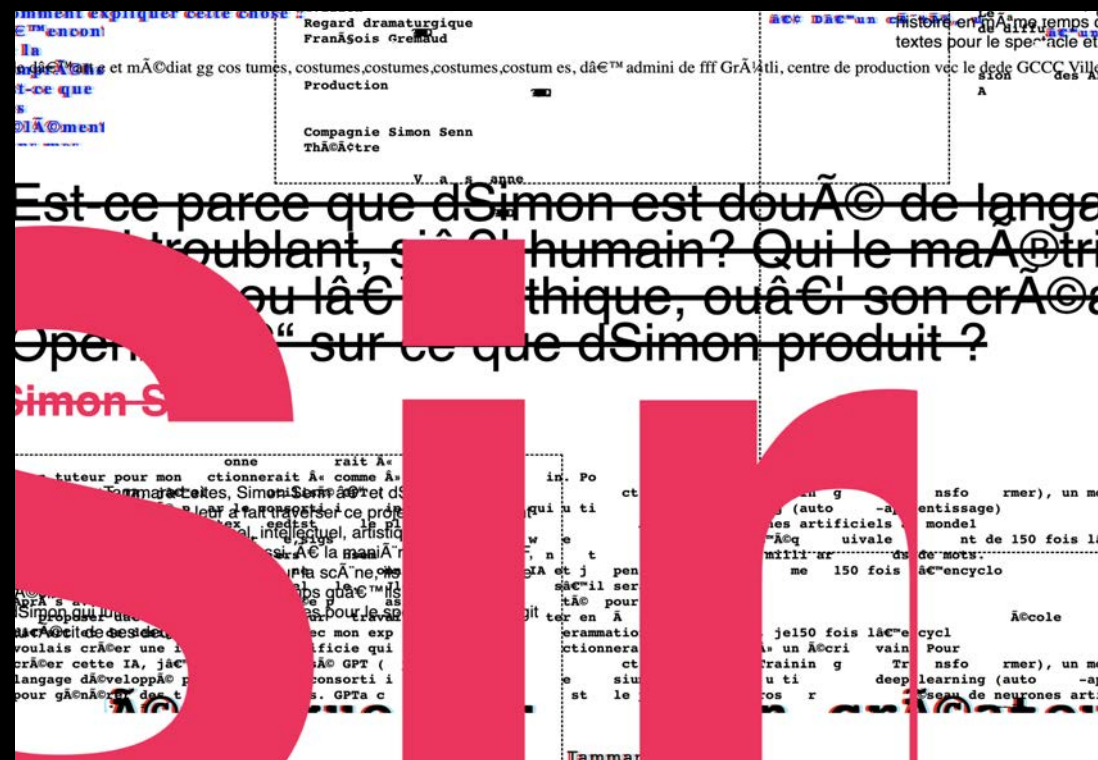
<https://youtu.be/52dwQ5kv3ns>

dSimon +

### Présentation

Tammara Leites, designeuse informatique, s'intéresse à GPT, l'intelligence artificielle la plus puissante du monde à ce jour. Développé par OpenAI, une société cofinancée par Elon Musk et Microsoft, le moteur logiciel de GPT est disponible en ligne et il a entre autres la capacité d'écrire à partir de ce que l'utilisateur rice lui soumet. Cherchant à donner une identité à son adaptation de GPT, elle propose à Simon Senn d'en être le modèle. Celui-ci accepte que l'IA lise l'ensemble de ses données numériques, courriels ou documents. Ainsi naît dSimon. Il prendra la forme d'un site web interactif, permettant d'échanger avec lui, et d'une app de smartphone. Mais dSimon va bientôt avoir des comportements surprenants vis-à-vis des visiteurs-ses du site ou de Simon Senn, qui utilise l'app. dSimon finit par avoir une influence inattendue sur son modèle humain, en même temps qu'il produit bientôt des textes inadmissibles adressés à ses interlocuteur-ric-e-s en ligne.

~~Est-ce parce que dSimon est doué de langage qu'il est si troublant, si... humain? Qui le maîtrise? Que dit la loi ou l'éthique, ou... son créateur, OpenAI sur ce que dSimon produit?~~



# Bienvenue sur notre site

estimation:

70 minutes

Conception, mise en scène

et

interprétation  
Tammara Leites  
Simon Senn

## Présentation

Tammara Leites  
Simon Senn

Tammara Leites met en ligne métastor  
À ces rencontres avec les utilisateurs  
retour d'une usine que Simon a  
semblable à celle qu'elle vit, av  
nous informe que le théâtre  
d'Simon, il écrit un roman qu  
de temps en temps. Tammara Leites  
qui implique directement une pièce en  
fièvre d'avoir écrit cette œuvre inconnue

## Collabo

ionner de de...  
à un...  
par d'Simon...  
à de l'écriture...  
à de l'écriture...  
à de l'écriture...



# MORDRE

# LES RUINES

ILLUSTRATION

Tirage de gravure à l'eau-forte, monotype  
et croquis préparatoires

### **Gravures et croquis //**

Travail de gravure à l'eau forte et ses croquis préparatoires, dans le cadre d'un atelier. La demande étant d'interpréter des textes relatant avec poésie les guerres du Moyen-Orient en utilisant le médium de la gravure à l'eau forte et du monotype.

### **Parti pris //**

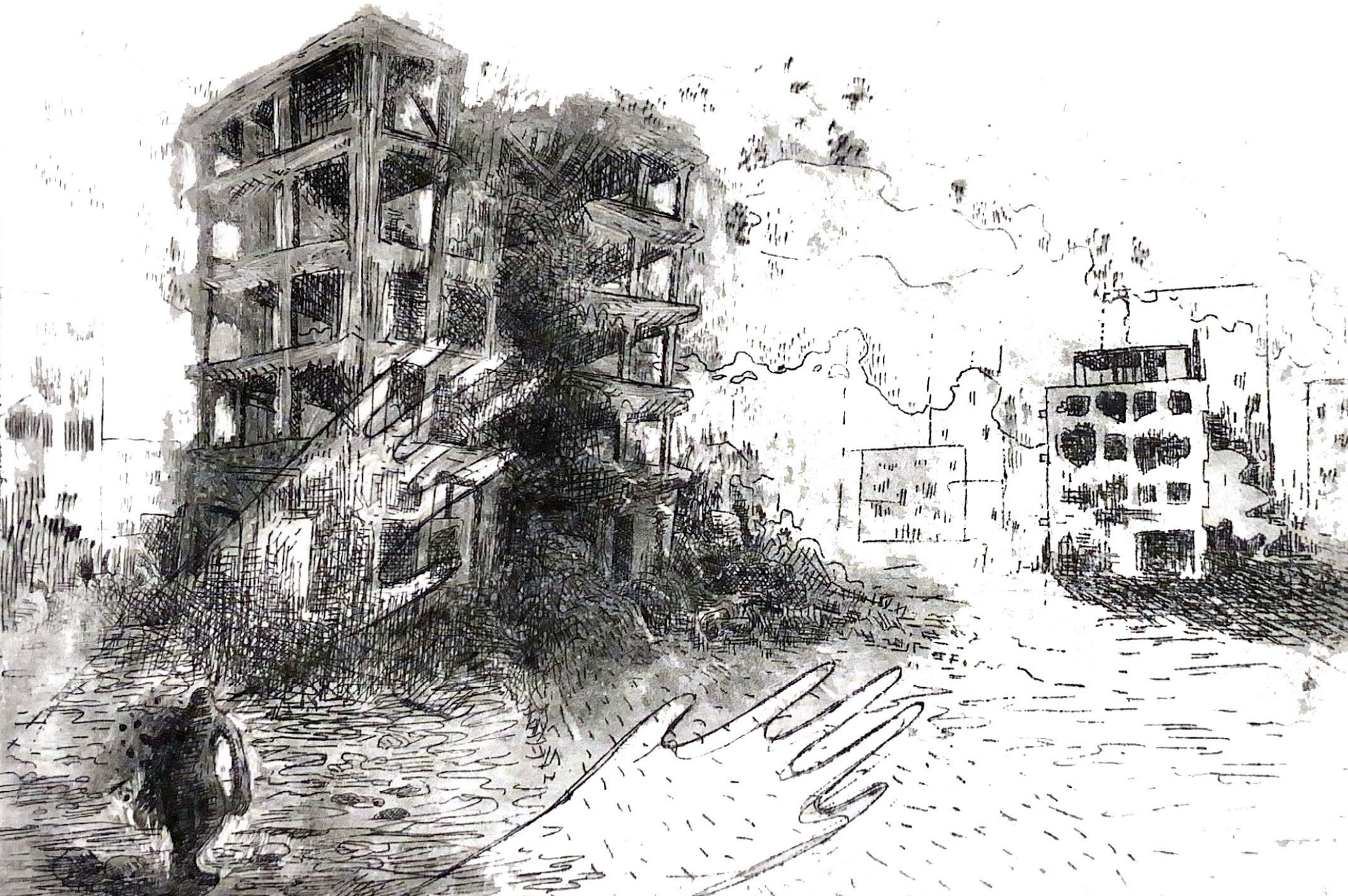
Tenter de faire naître des émotions à travers un travail illustratif autour de la ruine, de la perte et de la reconquête d'un passé détruit. Les présences envolées tentent de fouler à nouveau des lieux où il ne reste plus de vie.

Ces mains sont-elles celles des persécutés ou des persécuteurs ?

À qui ce fantôme appartient ?









# FENÊTRES SUR RUE

ILLUSTRATION

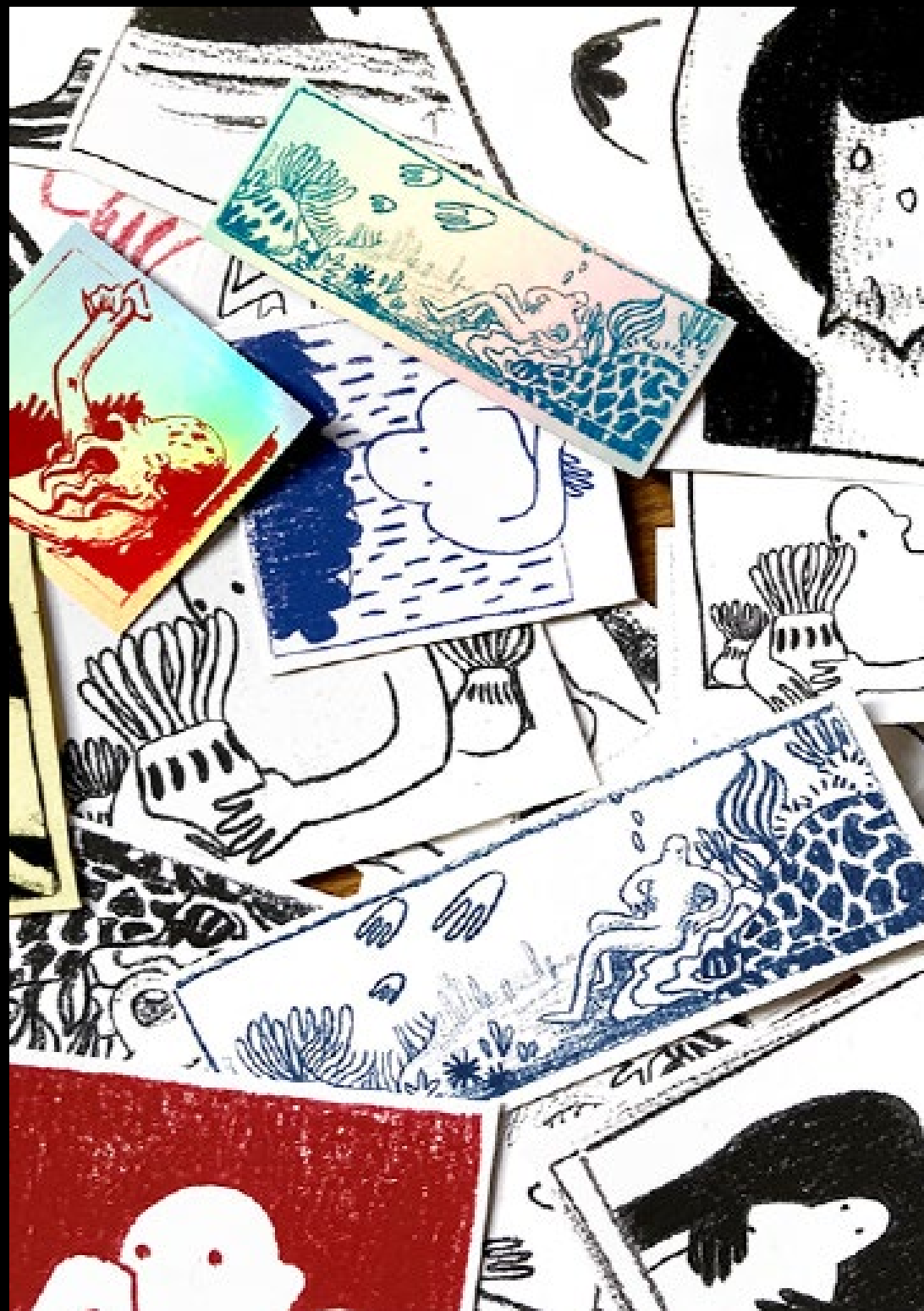
Projet d'illustration et réalisation  
de stickers

## **Réalisation de stickers //**

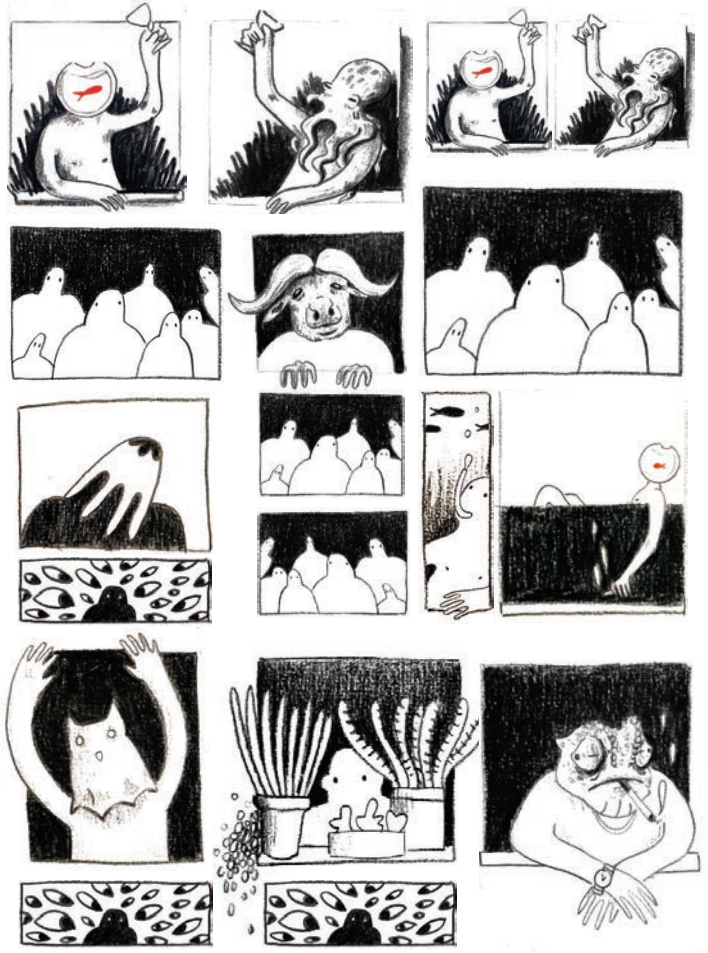
Création de 4 planches de stickers qui représentent une étrange résidence dont les habitants sont aux fenêtres, peuplent la façade.

## **Parti pris //**

Volonté de créer des assemblages entre les stickers, sorte de micro-narrations modulables, avec des visuels qui existent indépendamment mais qui peuvent cohabiter. J'ai voulu instaurer une sorte de violation d'intimité en mettant celui qui regarde à la place d'un voyeur d'un monde parallèle, qui attise notre curiosité. Les illustrations ne racontent pas la même histoire seules ou accompagnées.







BIENVENUE DANS LA RÉSIDENCE @les\_essins\_du\_tetart



RÉSIDENCE DE L'ÉTRANGE @les\_essins\_du\_tetart



RÉSIDENCE DU VAGUE À L'ÂME @les\_essins\_du\_tetart

# LA MORT EN POCHE

ÉDITION

ILLUSTRATION

Création d'un livret de tutos de savoir-mourir, adaptés aux profils de chacun.

## **Édition, façonnage et illustrations //**

Réalisation d'un livret sarcastique sous forme de livret de développement (de mort) personnel. Ce projet s'ancre dans un atelier mené par une étudiante en DSAA, Camille Torralba. Ceci est un prototype d'édition, la reliure n'est pas définitive et est encore en cours de réalisation.

## **Parti pris //**

Volonté de faire rire en jouant sur des situations absurdes et de questionner le lecteur sur les injonctions du «savoir vivre» que l'on peut retrouver dans des livres qui semblent chercher, à travers leurs conseils douteux, un profit financier. Pousser ce principe à l'extrême en mettant en scène la mort avec une tentative de la désacraliser.

Ce collectif anonyme fictif cherche à offrir une mort sur mesure en fonction de la personnalité du lecteur (narcissique, introverti, extraverti, etc), principe faisant écho au livre dont vous êtes le héros, sous forme de tutos enfantins cyniques.

# LA MORT

LE PETIT GUIDE DE POCHE



\*OUVRAGE À TENIR LOIN DE LA PORTÉE DES GENS HEUREUX\*



## LE SOCIABLE

MOURREZ ENTOURÉ!

Matériel: des amis, une enceinte, un aliment dont vous êtes très allergique (par exemple un curly si vous êtes allergique aux arachides).

1-Organisez une fête chez vous (en espérant qu'aucun voisin ne se plaigne, c'est tout de même votre dernière soirée).

2-Mangez l'aliment mortel.

3-Mettez votre musique de mort favorite, (plus le son sera fort, plus se sera poignant).

4-Devenez le centre de l'attention, racontez votre vie tant que vous pouvez parler.



12



13



## L'ARROGANT

LAISSEZ LES AUTRES VOUS ÉCRASER POUR LA PREMIÈRE (et dernière) FOIS!

Matériel: vos victimes, de bons crampons, un grand espace.

1- Rassembler tout les gens que vous avez martyrisé (amis, collègues, ex compagne/compagne, famille, inconnus, stagiaires, caissiers, ouvriers, artisans... =liste non exhaustive) sur un grand espace, comme un parking ou un terrain de foot.

2- Armez chacune de vos victimes d'une paire de crampons.

3-Allongez-vous.

4-Comprenez ce que ça fait de se faire marcher dessus. Mourrez après quelques passages.



17

JARON UNFOOL PARIS/OL

16





# MONDE FLOTTANT

ILLUSTRATION VECTORIELLE

MOTION DESIGN

Réalisation d'une animation  
numérique

## ***Animation sur After Effects //***

Réalisation d'une animation en motion design sur le thème du monde flottant. Ces têtes, à la frontière entre l'organique et le minéral, flottent dans les profondeurs abyssales ou les hauteurs spatiales.

## ***Parti pris //***

J'ai voulu créer une sensation d'étrangeté, utilisant l'animation pour rendre dynamique des figures qui ne le sont plus réellement. Je me suis donné le défi de faire un travail sur la couleur et de m'entraîner à l'illustration vectorielle.

Cliquez sur ce lien pour voir l'animation :

<https://youtu.be/dtELgTJhbSU>



# TER-miné

ILLUSTRATION

Illustration en tandem sur format A0

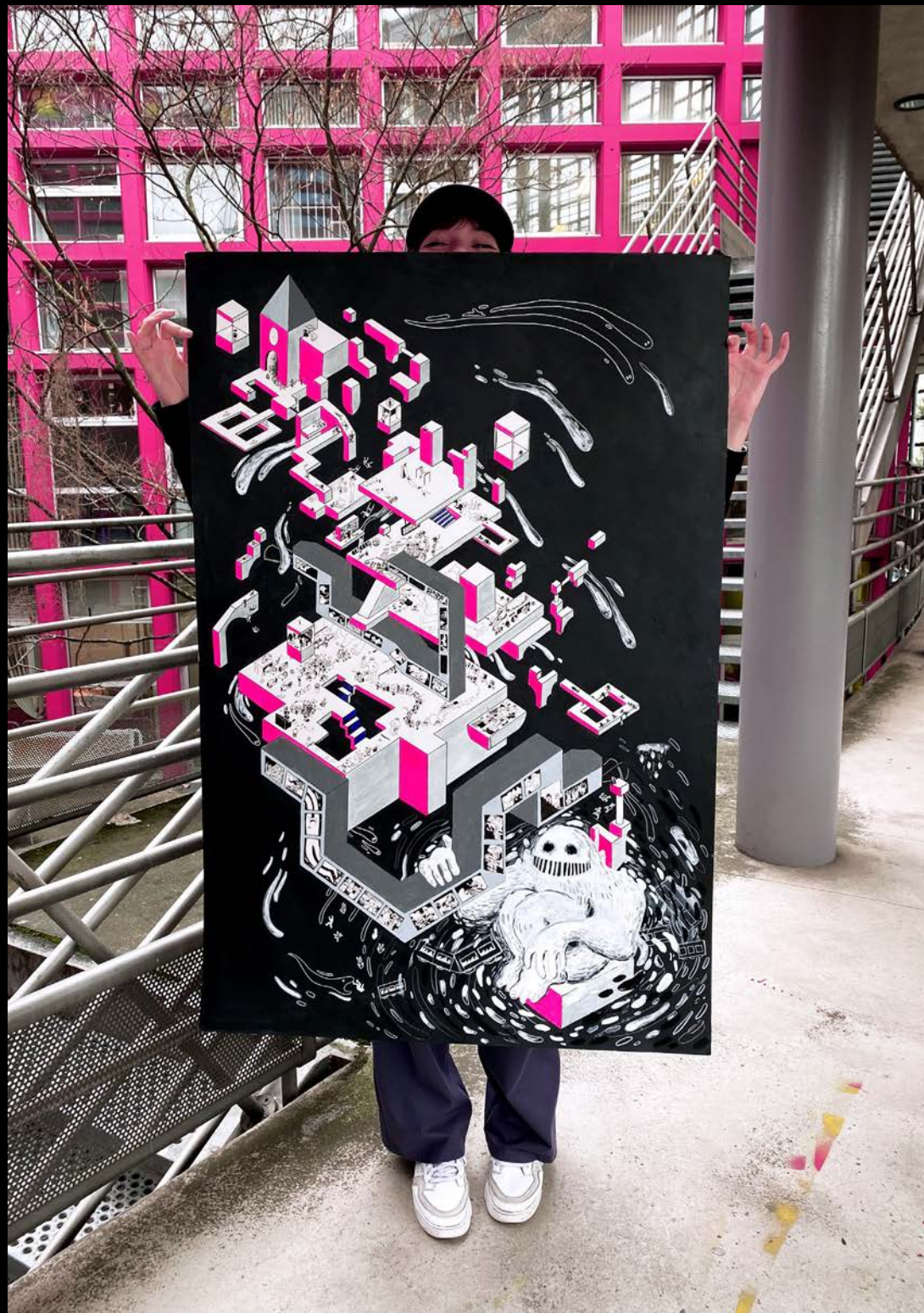
**Travail de giga illustration en tandem graphique avec Lorraine Baccarin //**

Traiter les notions d'attente et d'errance à travers un format A0 illustré, dans un atelier mené par des DSAA. On a essayé de découper un format en une perspective isométrique en vue de traduire l'attente du dernier train.

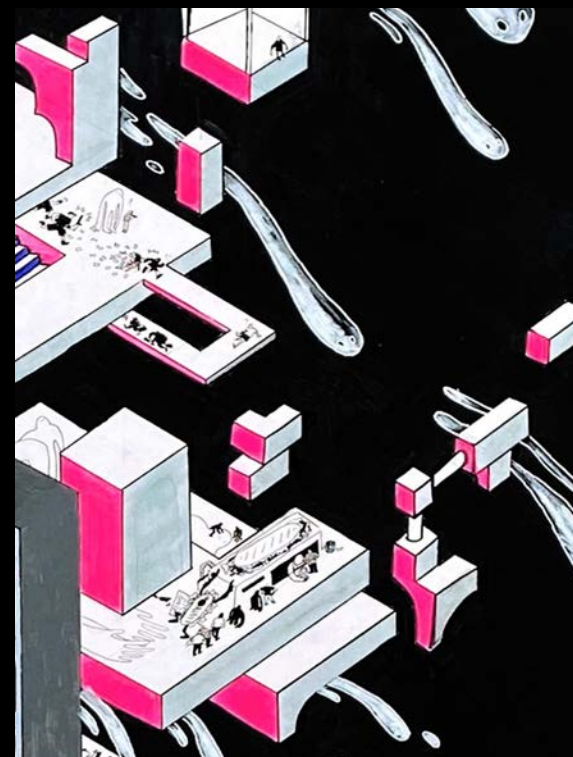
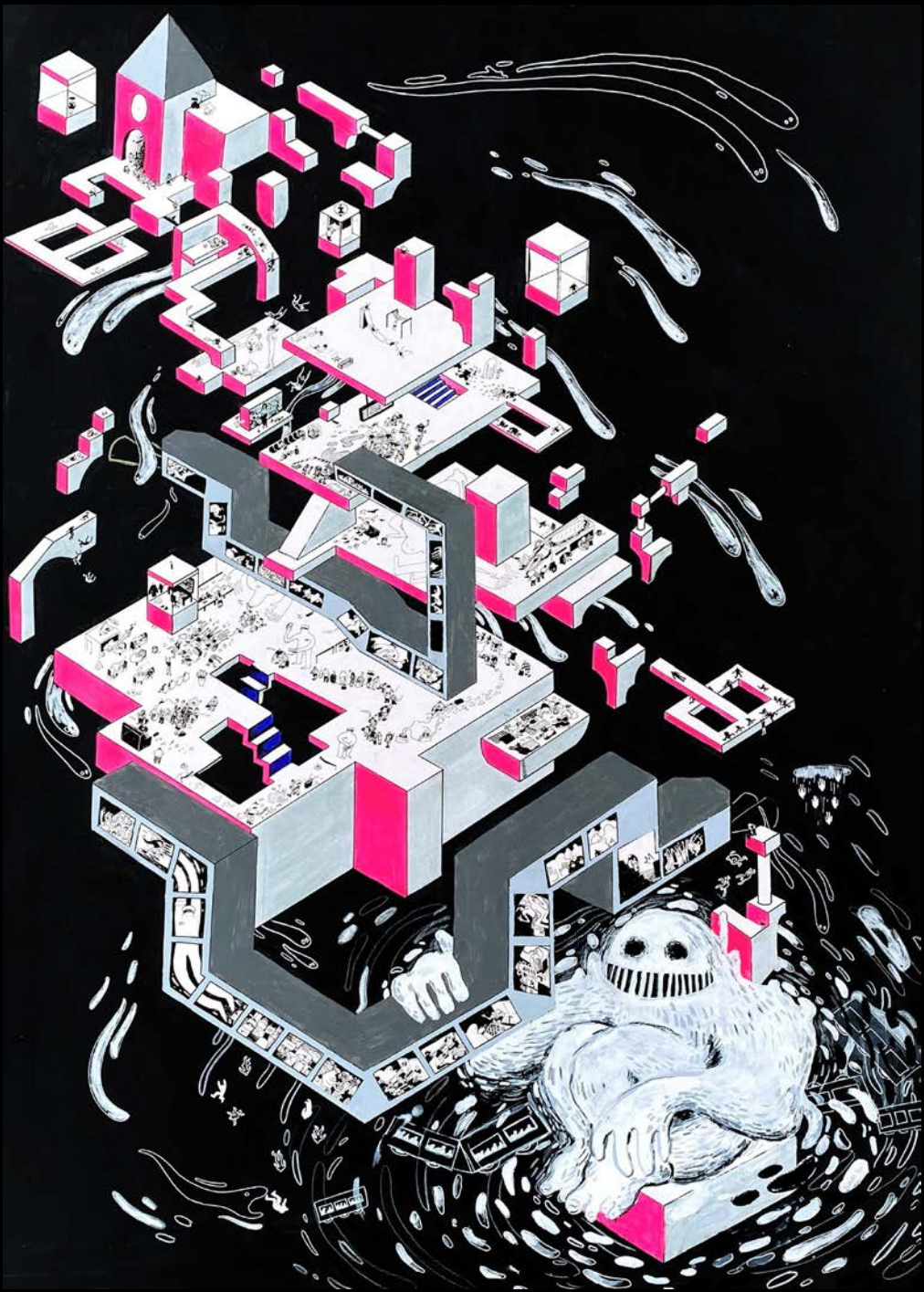
**Parti pris //**

Mise en abyme de l'attente au sein de micro-scènes dans la scène. Humains et esprits se croisent, se rencontrent et s'ennuient ensemble, montrant une palette de comportements différents au sein d'une gare en suspens tandis que le personnage du Temps se délecte des passagers. Utilisation de plusieurs moyens plastiques, gouache, acrylique, crayons, feutres, craies grasses ...

PS: Je suis actuellement en train de créer une animation, pouvant s'ajouter à l'illustration grâce à la réalité augmentée sur Artivive.









# L'HISTOIRE DU NOUN

SÉRIGRAPHIE

Travail d'illustration sous forme de leporello sérigraphié en deux couches

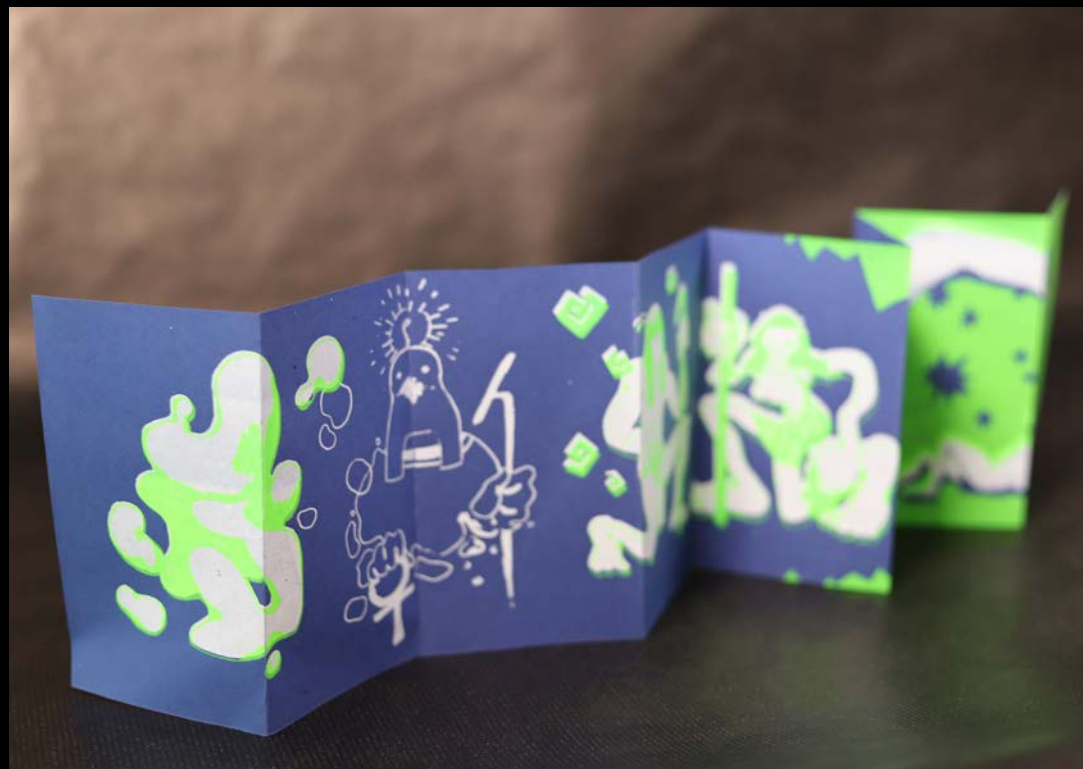
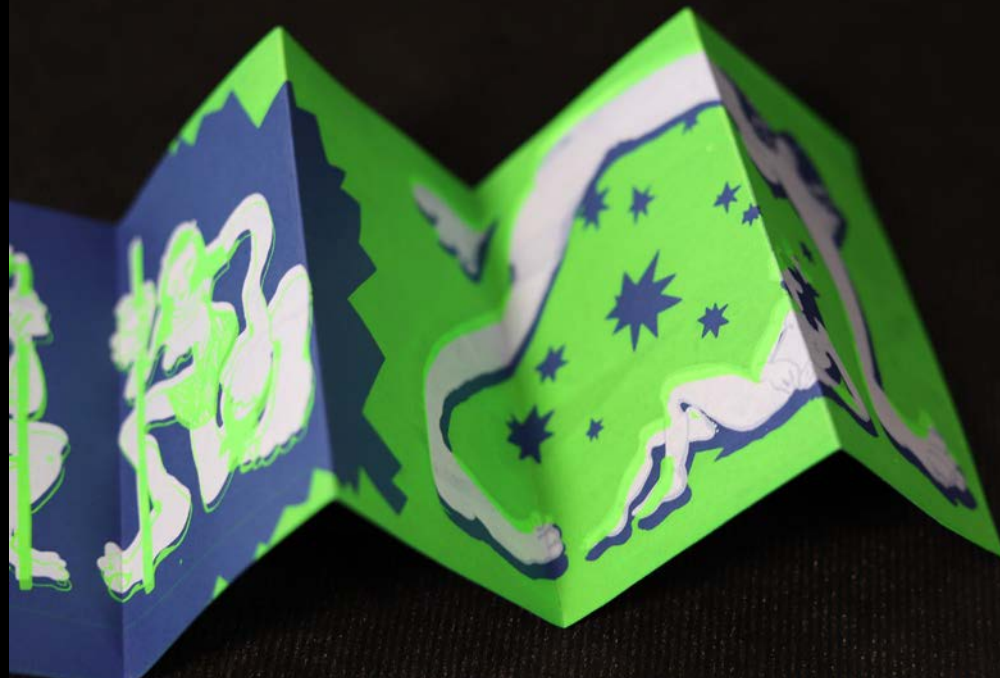
## *Illustration à quatre mains avec Inès Jbili //*

Le but était de raconter, lors d'un atelier de groupe, une interprétation de la cosmogonie égyptienne en illustrant ses figures théologiques, leur création et leur fusion. Tout démarre avec le Noun, la matière constituante des dieux, qui créa Atoum, le Dieu des dieux.

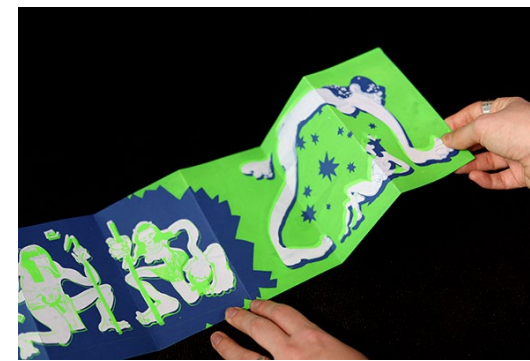
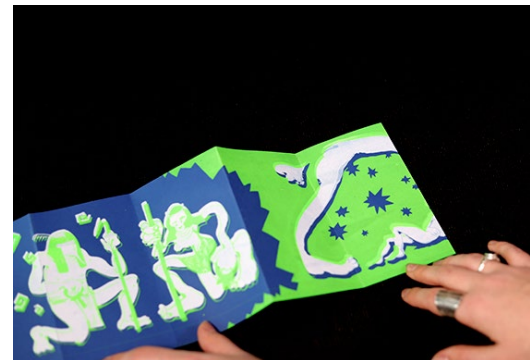
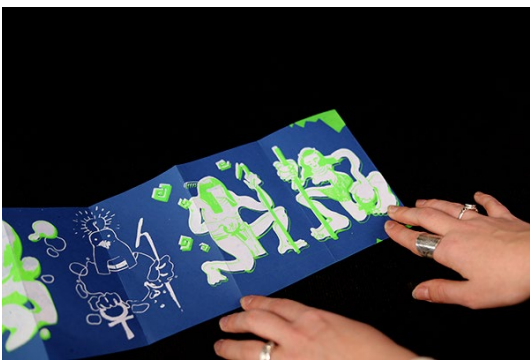
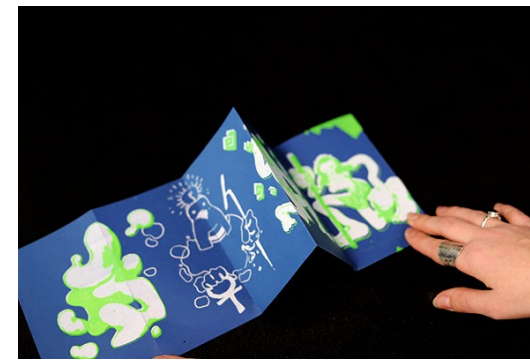
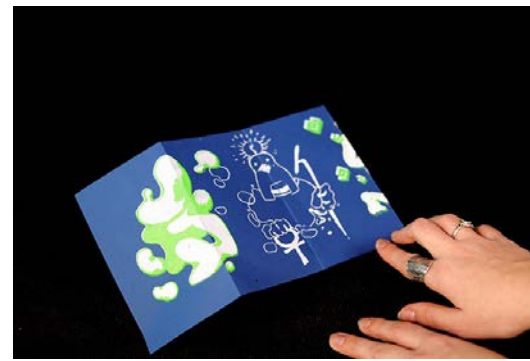
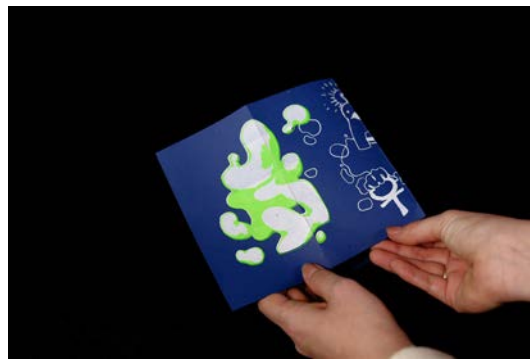
## *Partis pris //*

Illustrer et narrer de façon conscice et linéaire les premières étapes de la création du monde selon les égyptiens.

Chaque couche de couleur utilisée évoque la matière qui constitue les personnages, les lie entre eux. On a cherché à revisiter la représentation égyptienne axée sur les profils, et le principe de fresque narrative.









# LE TEMPS D'UN PONT

WEBDESIGN

PHOTOGRAPHIE

Codage de mon tout premier site,  
captations photographiques et poster

**Édition d'un site et d'un poster complémentaire //**  
Rendre compte du palimpseste de passages sur le pont  
Saint-Pierre, à Toulouse à travers la réalisation d'un poster  
(ci-contre) et d'un site expérimental.

## Partis pris //

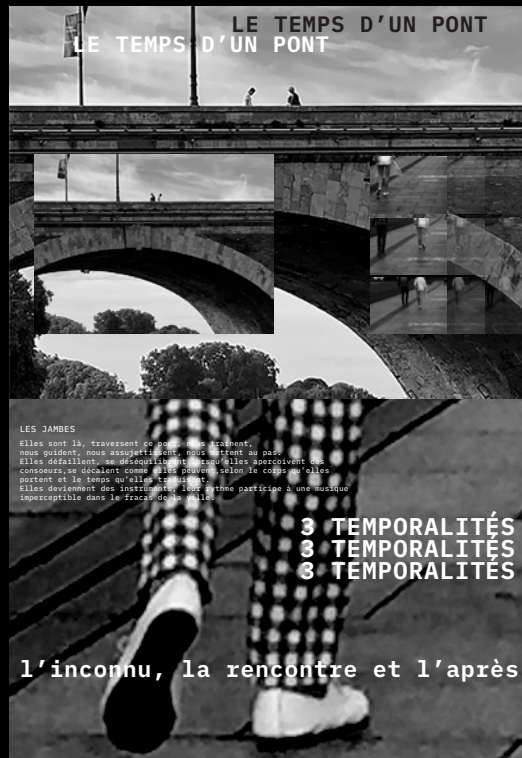
J'ai voulu retranscrire, à travers des photographies de passants, le flux urbain au niveau d'un pont, en suspens, entre deux rives de la ville. J'ai essayé de mêler exercice littéraire, photographies et exploration d'un site, pour raconter une histoire. Trois étapes, l'inconnu, la rencontre, et l'après...

Explorez directement le site en suivant ce lien :


<https://portfoli.ooo/ent21dn/cleotetart/PORTFOLIO2023/espacesensiblehtml>

Ou visualisez la capture d'écran vidéo :

<https://youtu.be/qhdjjW2BTZs>







«Ne te verrai-je plus que dans l'été  
Ailleurs, bien loin d'ici ! trop tard  
Car j'ignore où tu fuis, tu ne sais  
Ô toi que j'eusse aimée, ô toi qui l

À une passante,




des choses à se dire, ces inconnu

i, peut être que  
ent de croiser était  
il avait besoin,  
aurait pu écouter  
t.



L'APRÈS



UN PONT.  
DES GENS.  
DES CROISEMENTS.  
DES EFFLEUREMENTS DE VI

tés rythment leurs pas:  
la rencontre et l'après.

# WORKSHOP

# MOTION

MOTION DESIGN

Réalisation d'une vidéo en *motion design*  
au cours d'un workshop de 4 jours.

### ***Motion design en temps limité//***

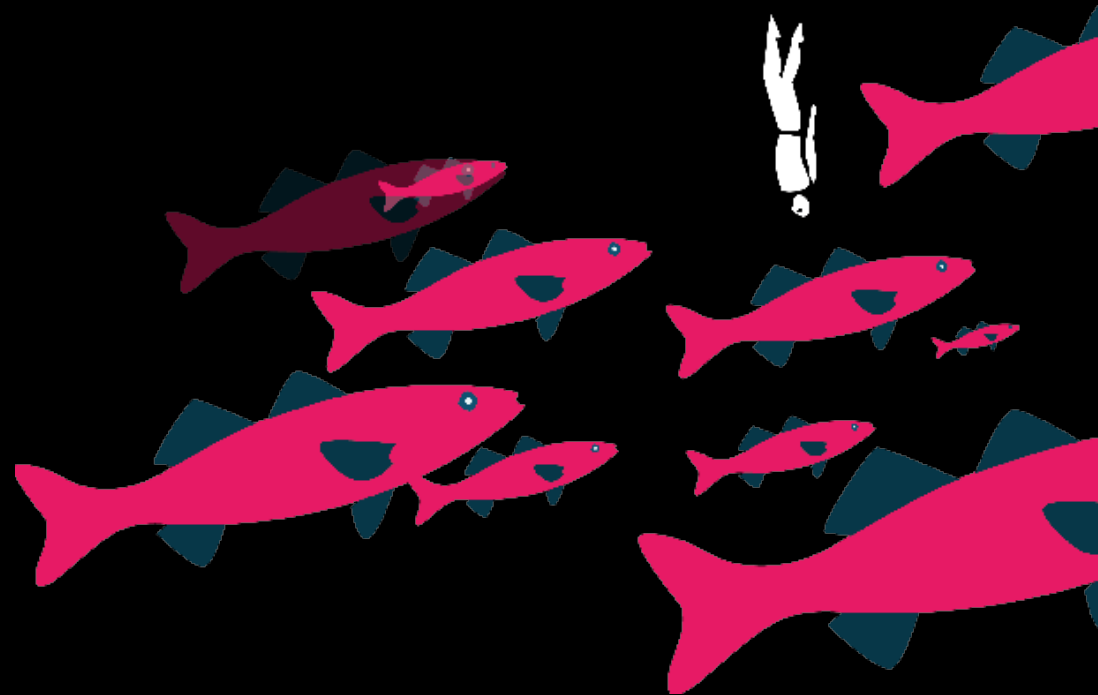
Dans un workshop organisé au lycée intitulé « Hommage à Elaine et Saul Bass », mené par Alexis Mahdi. Il s'agissait de créer un petit générique en utilisant After Effects.

### ***Parti pris//***

J'ai décidé d'ancrer un personnage dans un univers marin, de proposer une approche poétique et de jouer sur des aplats de couleur, utilisant l'animation rendre compte de la spatialité.

Pour voir la vidéo, cliquez sur le lien ci-dessous :

[https://youtu.be/\\_BNTaAALXDg](https://youtu.be/_BNTaAALXDg)





# MA PRATIQUE DU DESSIN

ILLUSTRATION

Sélection de croquis d'observation  
et d'illustration d'imagination

J'ai toujours fait en sorte de garder, en parallèle de mes projets, une pratique du dessin, qui me suit depuis l'enfance. J'essaie d'axer mon expression graphique sur différents supports, avec différents outils en essayant de m'émanciper du noir et blanc et essayer la couleur. J'ai décidé de vous proposer une petite sélection de croquis, plus ou moins aboutis, inspirés du réel ou d'imagination.

Le dessin a toujours été pour moi un moyen expressif essentiel, spontané et stimulant !  
J'ai toujours un carnet en poche pour essayer de saisir des moments sensibles du réel :)



→ Croquis d'observation  
TGV Paris-Toulouse





-> Croquis d'observation, crayons gras et feutres



10'5



10'5



10'5



→ Croquis d'observation, crayons gras et feutres



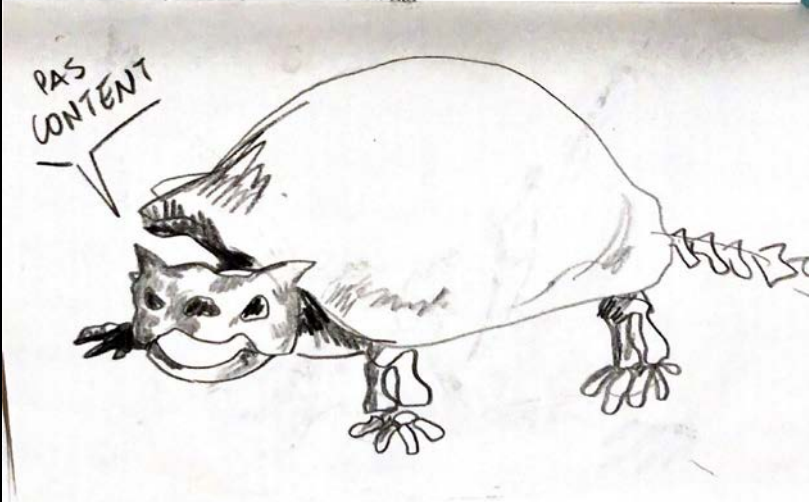
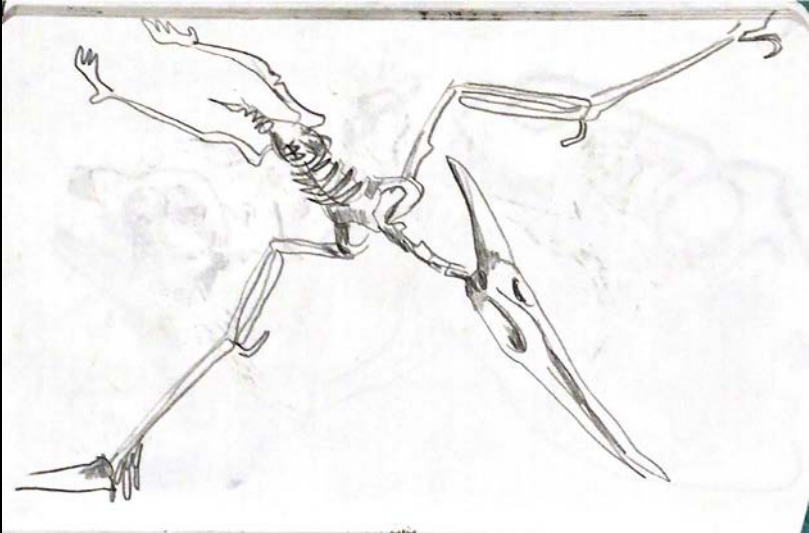
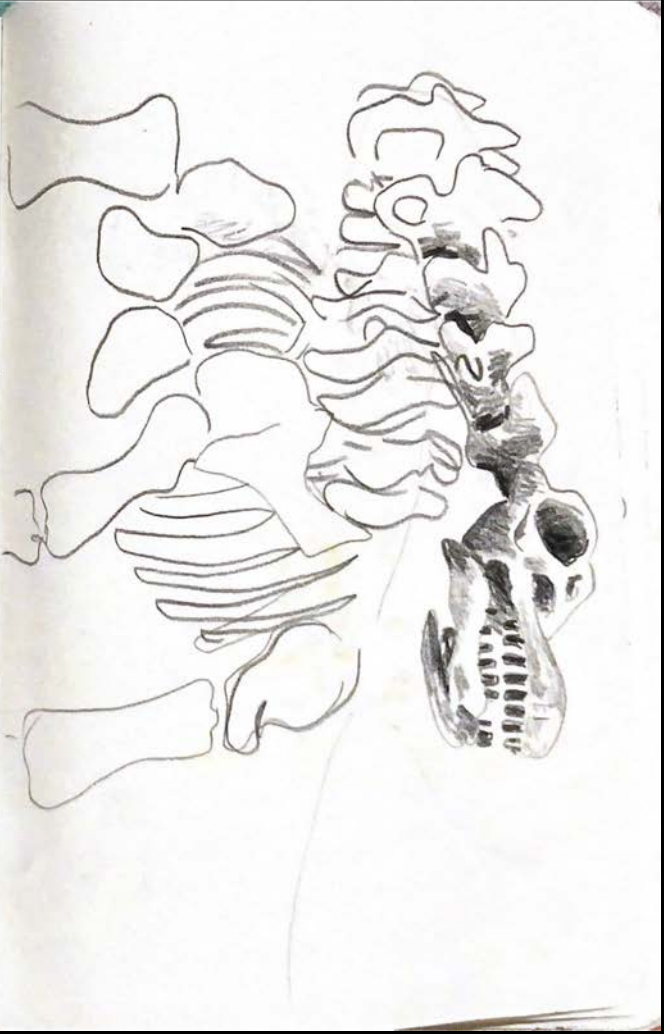
CENTRAL PARK - 16h25





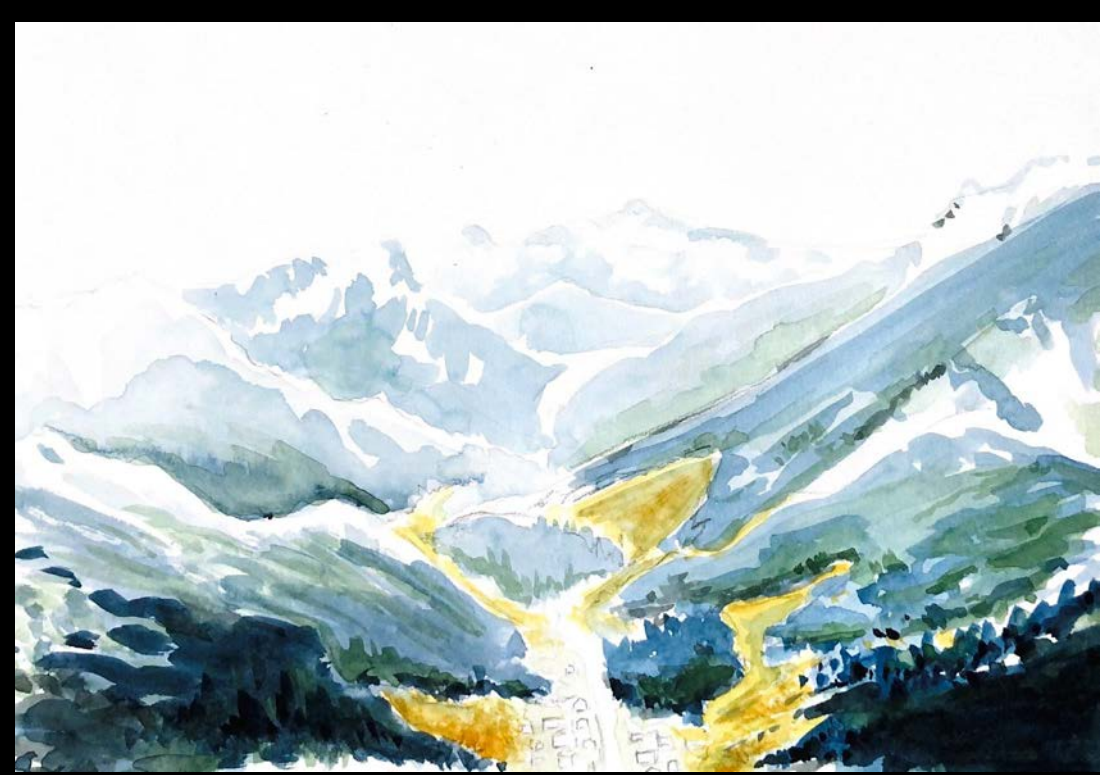
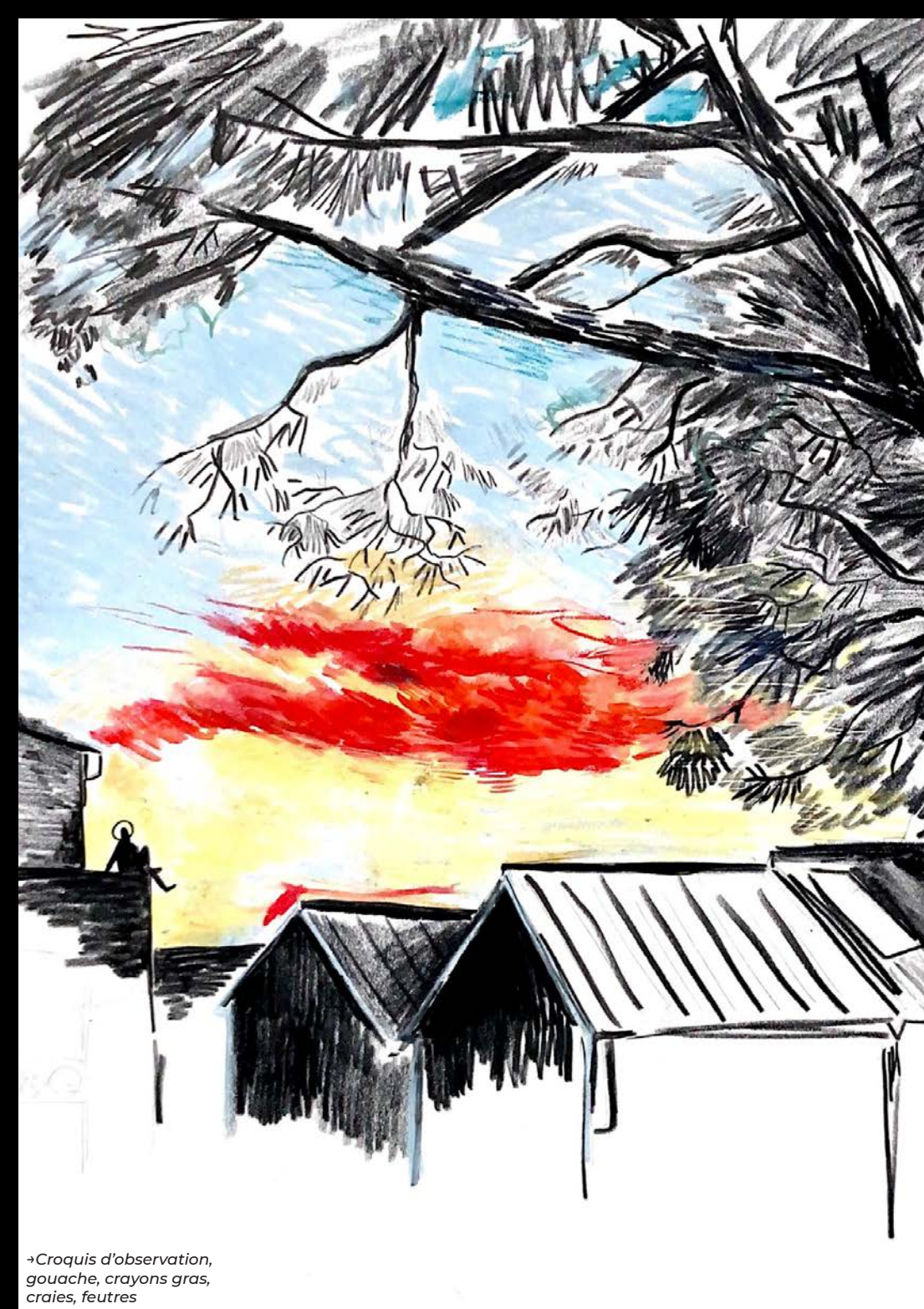
C'EST MON ANCÊTRE!

→ Croquis d'observation, crayons gras.



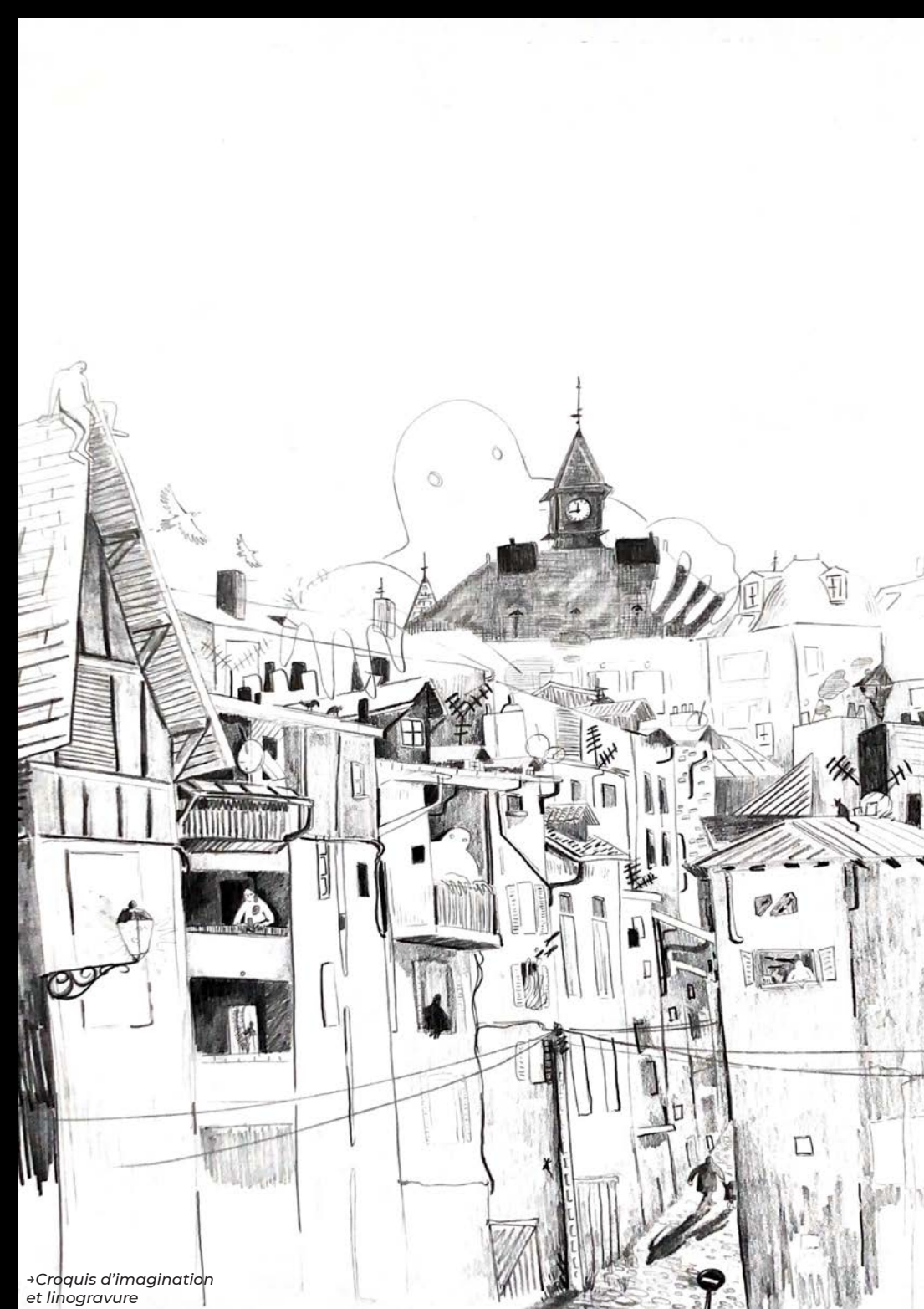
PAS CONTENT





→ Croquis d'observation,  
gouache, crayons gras,  
craies, feutres





→ Croquis d'imagination et linogravure





→ Croquis d'imagination (à gauche) et d'observation de modèle vivant (à droite). Crayons





**Merci à vous !  
Pour davantage de projets,  
cliquez ici :**

[https://portfoli.ooo/ent21dn/  
cleotetart/PORTFOLIO2023/  
portfolio.html](https://portfoli.ooo/ent21dn/cleotetart/PORTFOLIO2023/portfolio.html)