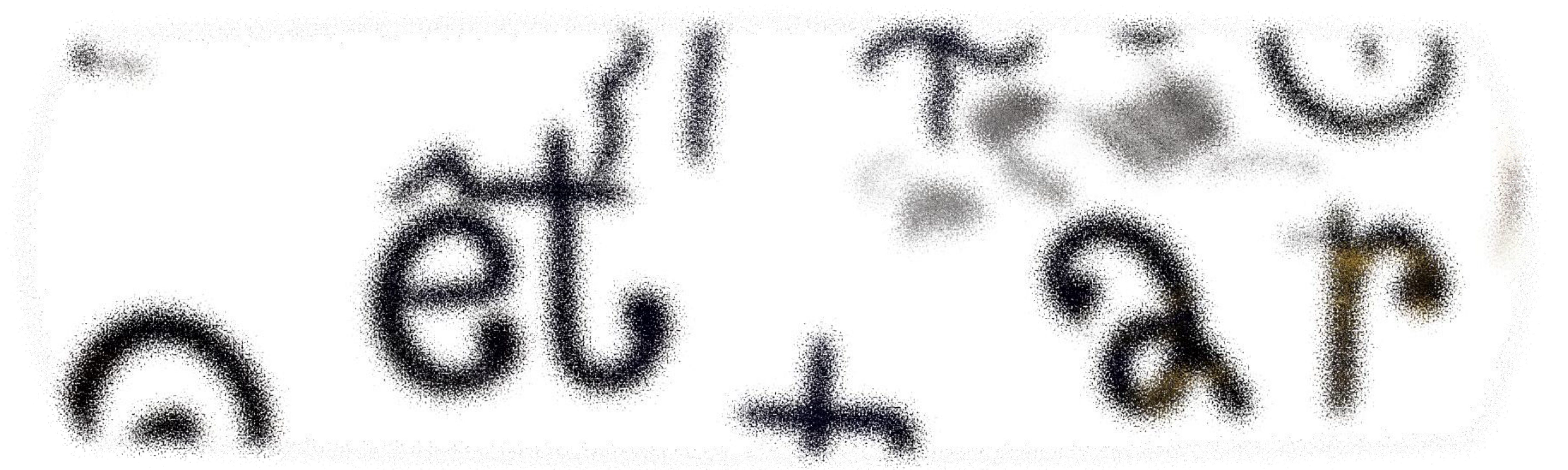






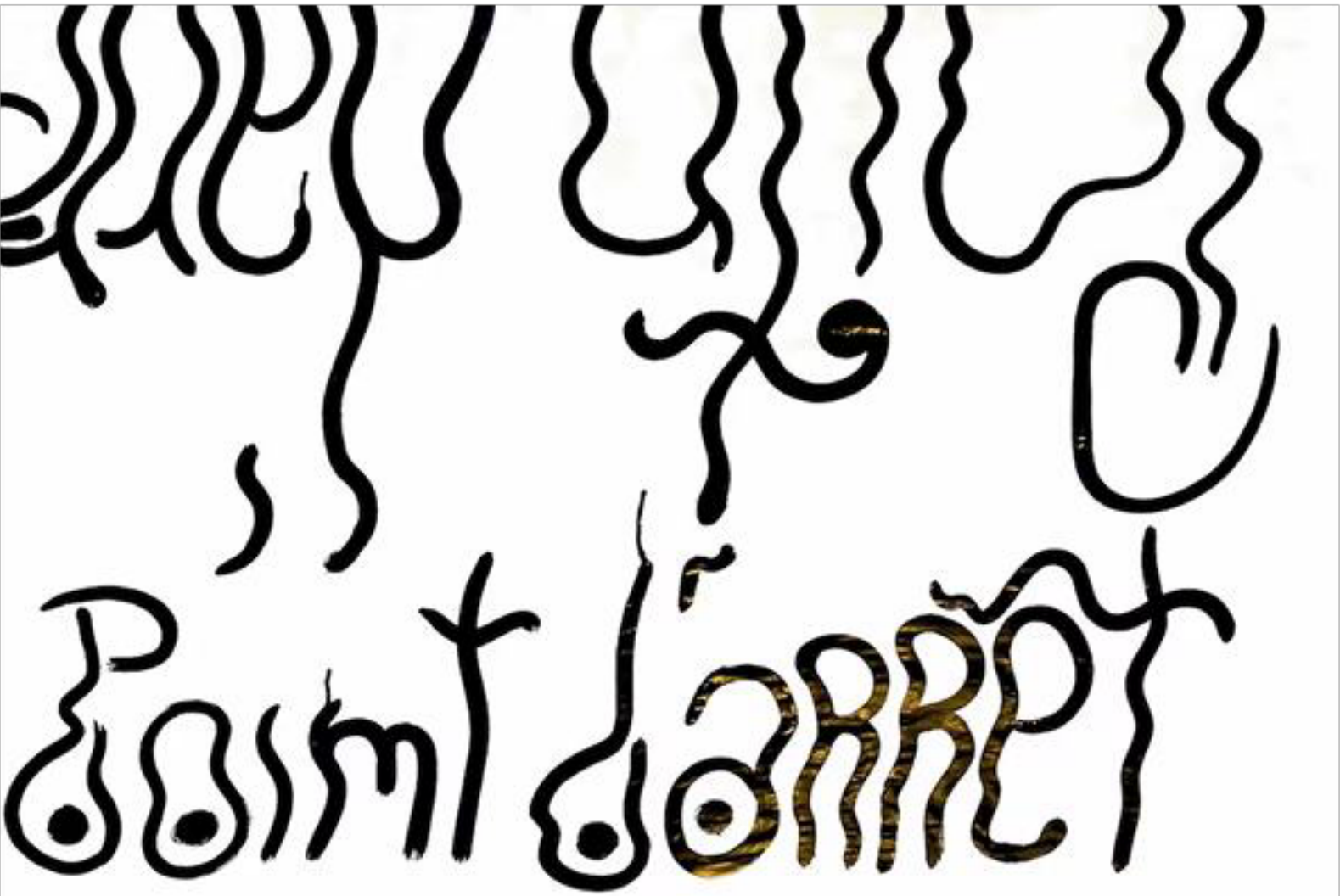
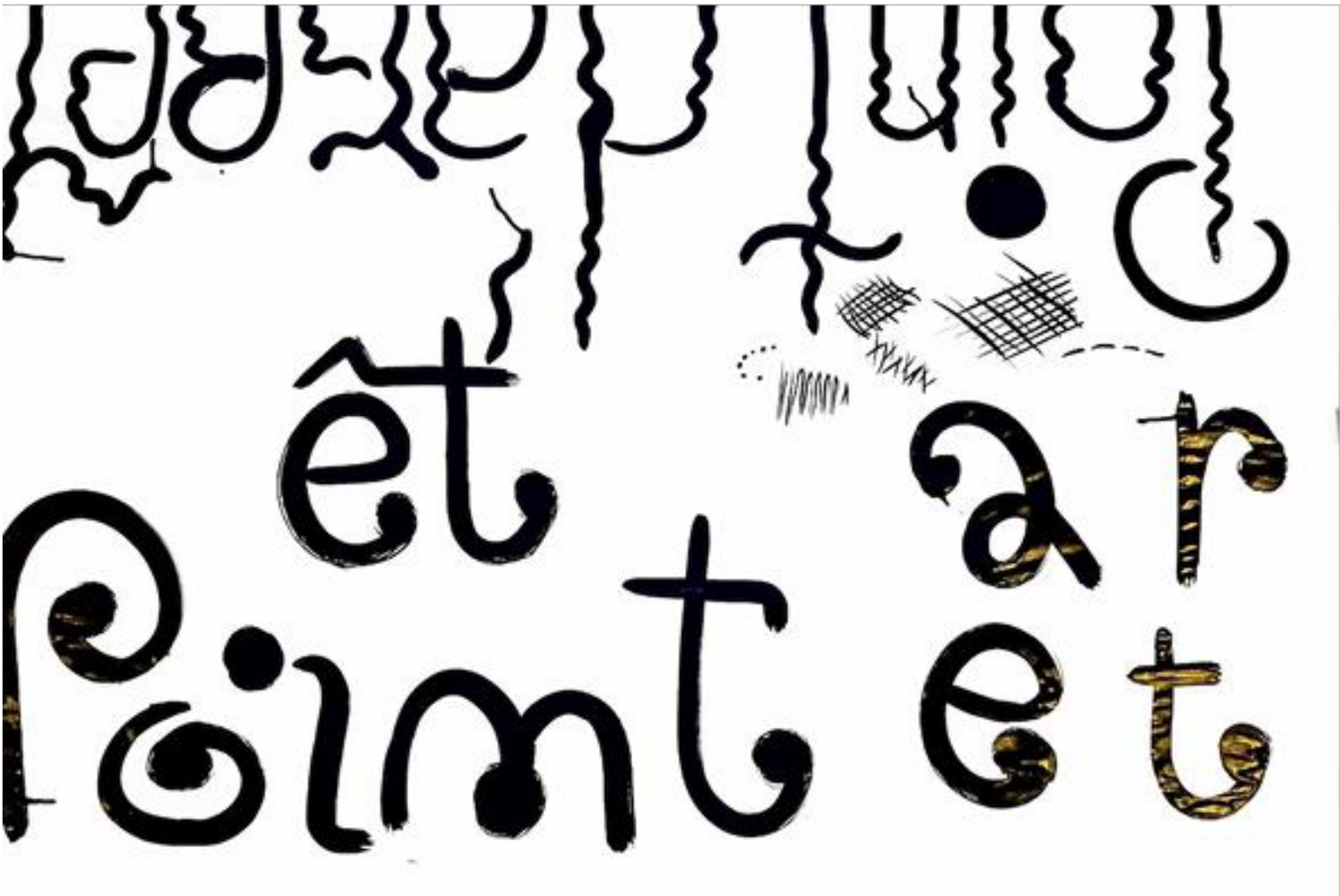
POINT D'ARRÊT

2023

TYPOGRAPHIE



Inspiré par la rue Jean Lebas à Roubaix, ce projet revalorise l'identité d'un magasin de tissus par la typographie. Sous la direction de Louise Comirand✳, qui nous a initiés à l'art de la calligraphie, l'exploration graphique a mêlé encre, peinture et textiles pour donner corps aux lettres. Rebaptisée, l'enseigne s'affiche désormais sur vitrine et en sérigraphie, transformant la matière brute en une identité visuelle unique, ancrée dans le savoir-faire local.



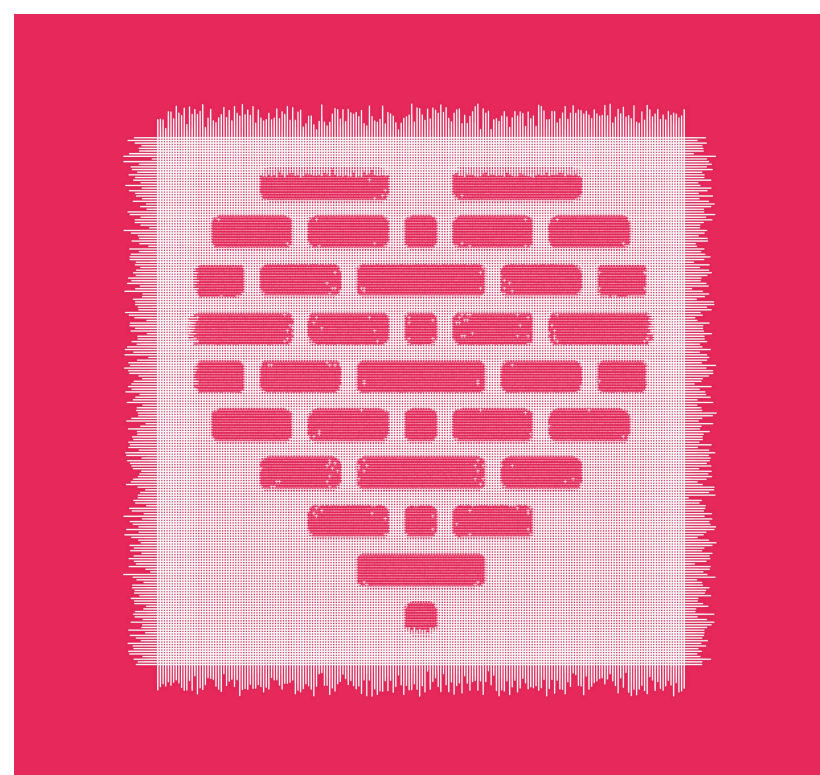




I LOVE RBX

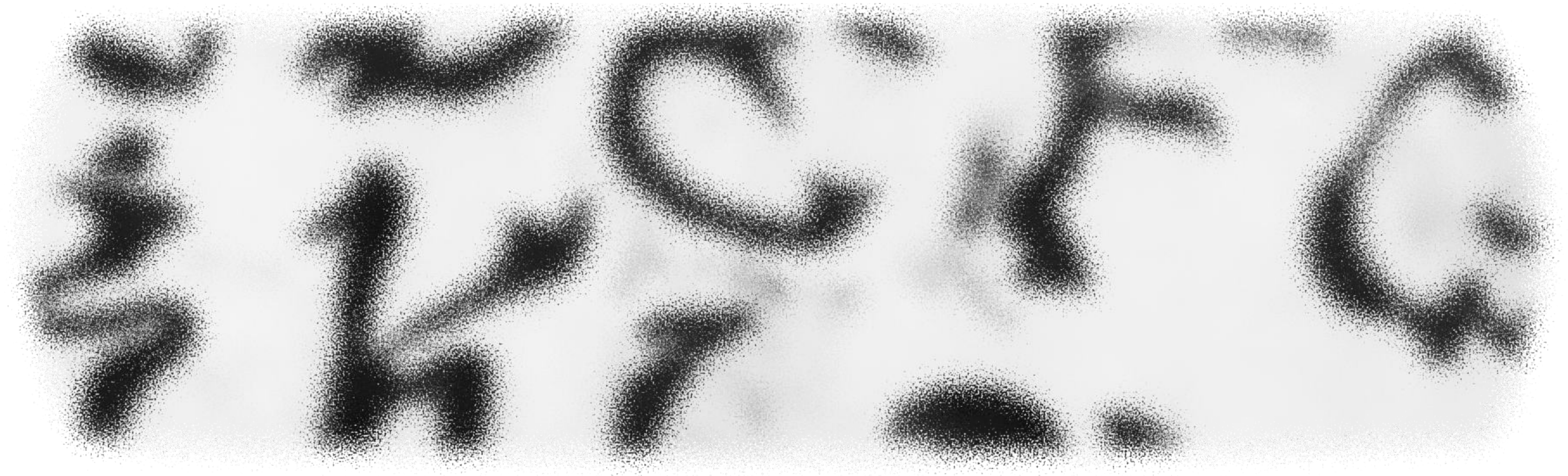
2026

ART GÉNÉRATIF / JS



Pour célébrer les 25 ans des institutions roubaisiennes, cette exploration fusionne héritage textile et création numérique. Grâce au code, l'image est déconstruite puis « retissée » virtuellement. Le pixel devient fil, créant une trame générative. Une réinterprétation du savoir-faire industriel, où l'algorithme imite le métier à tisser pour révéler une matière numérique.





EXPÉRIMENTATION GRAPHIQUE

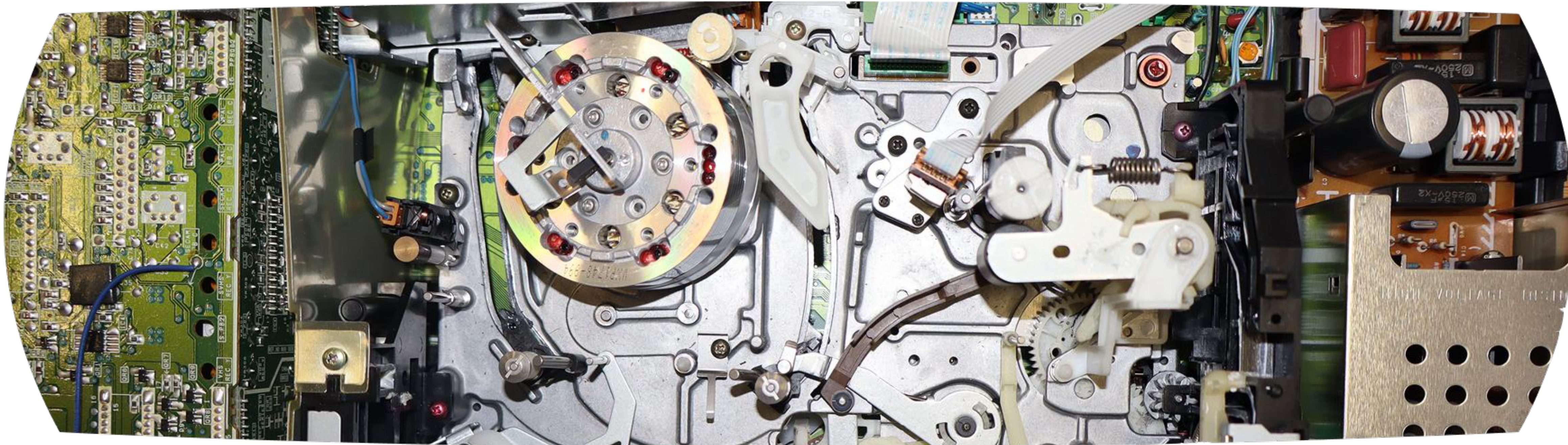
2023

TYPOGRAPHIE



Ce projet explore la typographie vernaculaire à travers une série d'expérimentations plastiques. Sous la direction de Pierre Fournier*, nous avons interrogé la performativité du geste par le tracé au fusain, dont la texture brute est conservée pour affirmer un aspect « fait main ». Cette recherche, nourrie par une approche artisanale de la matière, aboutit à une esthétique « wavy » et fluide, proposant une alternative singulière aux codes numériques traditionnels.





BIOMÉTRAL

2026

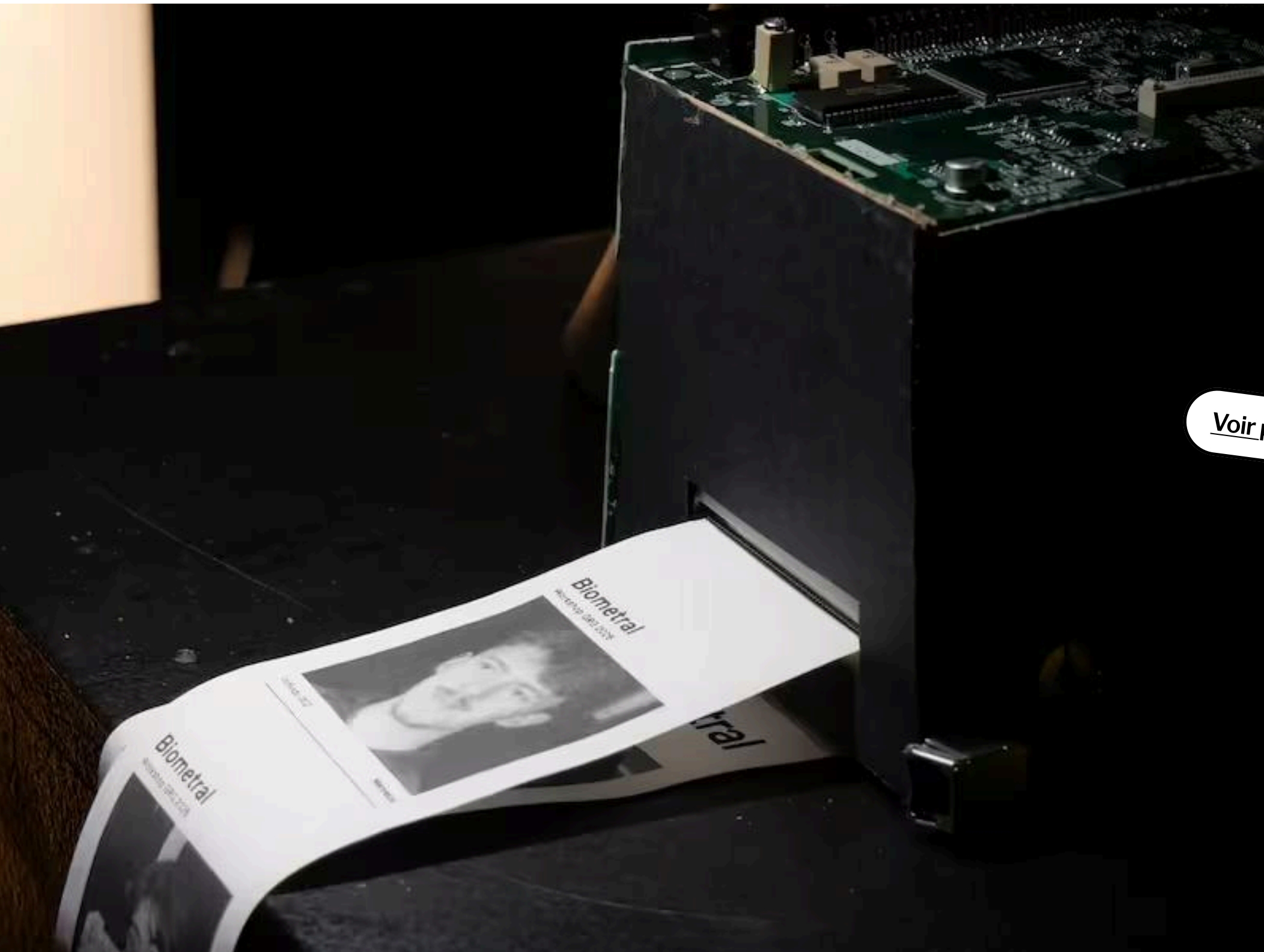
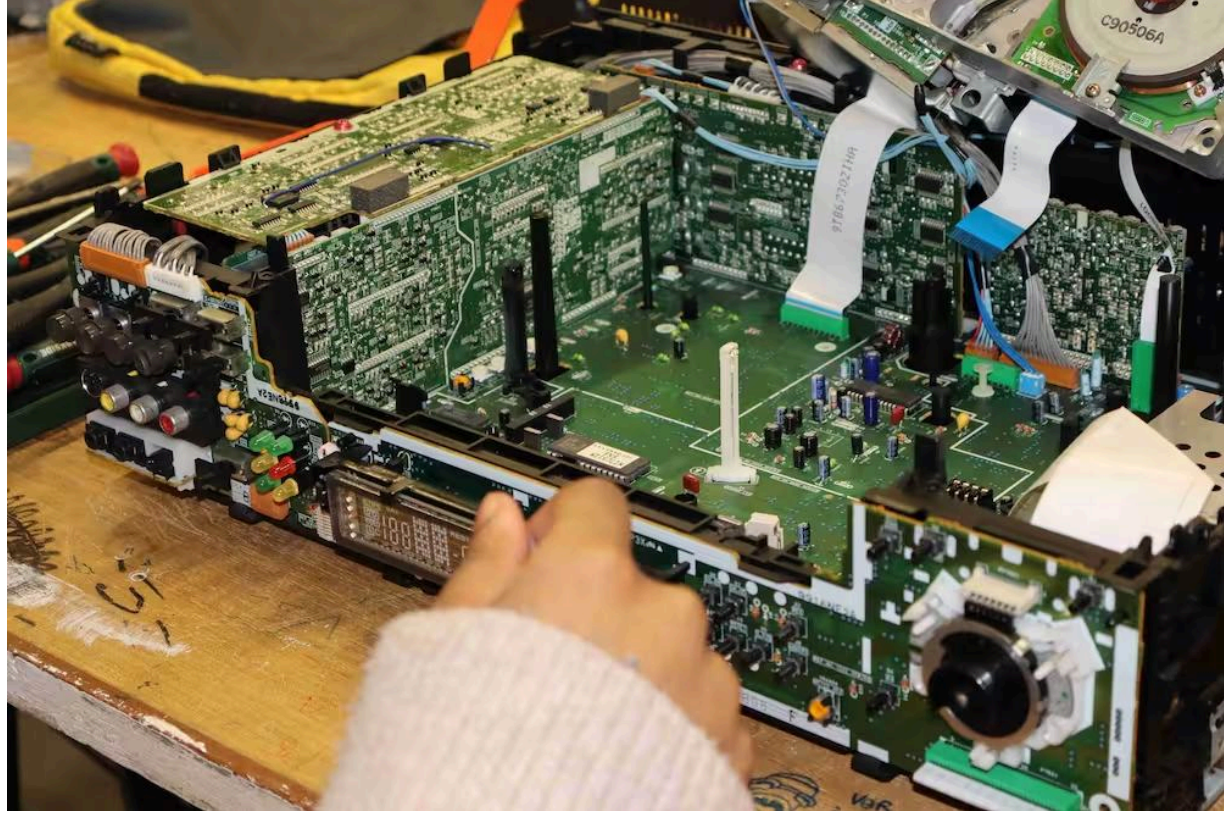
CREATIVE CODING
& SCÉNOGRAPHIE

Biometral PrintVision Statix2000

Issu d'un workshop avec le GRG*, ce projet détourne webcam et imprimante en une version numérique et immersive de « 1, 2, 3 soleil ». Le dispositif scanne l'espace et imprime instantanément le visage de quiconque bouge. Cette installation interactive transforme un hack technique en une expérience immersive, capturant l'imprudence du public dans une scénographie ludique et originale.

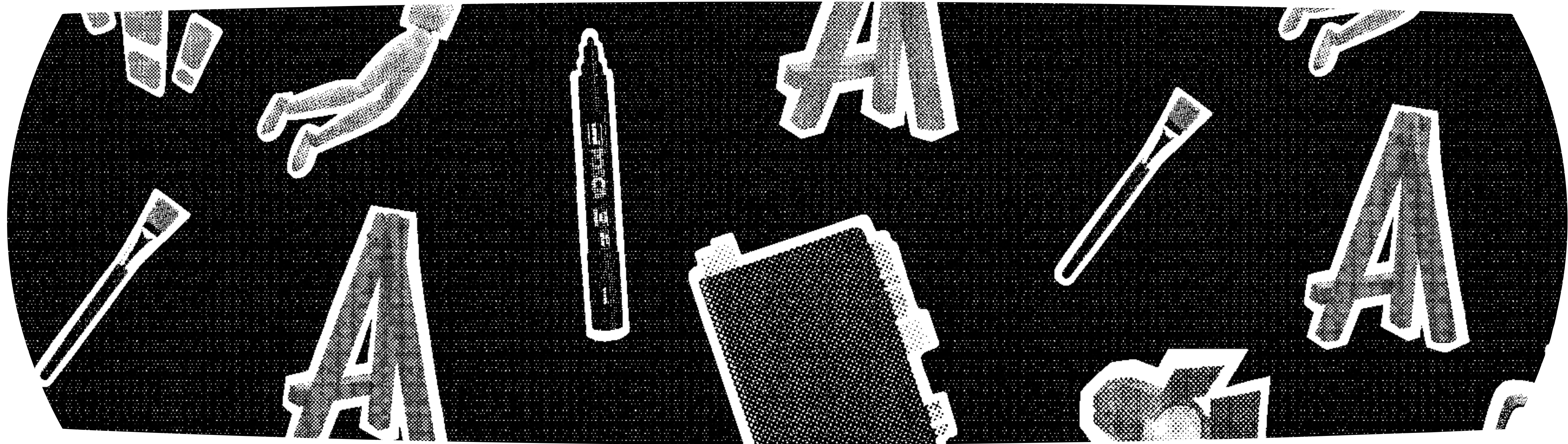
GRG [Garage de Recherches Graphiques]





[Voir plus d'images](#)



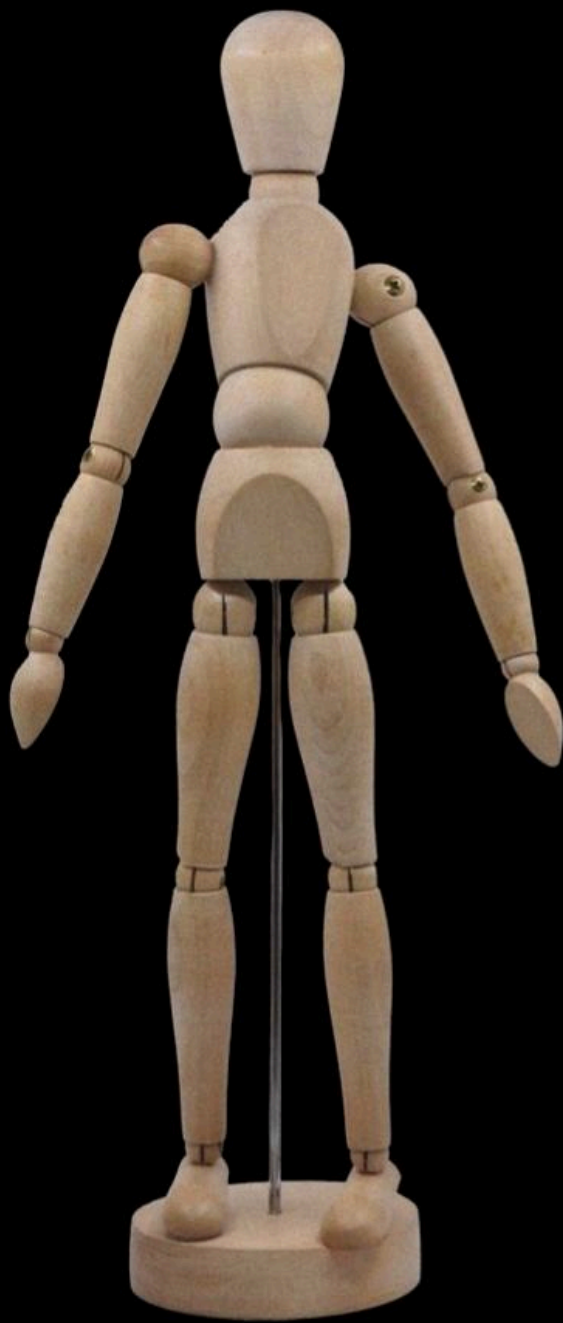


NORANIM

2025

COLLAGE & MOTION

Ce projet de proposition graphique pour le Forum Écoles/Studios, en partenariat avec Noranim, s'appuie sur une démarche concrète. Nous sommes allés à la rencontre des étudiants en animation pour photographier des objets symbolisant leur pratique. Ces visuels, retravaillés graphiquement, constituent le cœur d'une identité déclinée sur écrans, newsletters, brochures papier et programmes de l'événement.





PARCOURS
3D

JOUR 1 - 05 Nov.

heures	durée	salle R3 200
08:45	15'	accueil à partir de 8h30
09:15	30'	Pleine d'ouverture
09:45	15'	transition
10:00	45'	Conf 02
10:45	15'	transition
11:00	45'	Conf 04
11:45	15'	transition
12:00	45'	Conf 05
12:45	15'	transition
13:00	45'	REPAS
13:45	15'	transition
14:00	45'	Conf 08
14:45	15'	transition
15:00	45'	Conf 10
15:45	15'	transition
16:00	60'	Conf 11
17:00	15'	
20:00		PROJECTION

JOUR 2 - 06 Nov.

heures	durée	espace central Imaginarium 350
09:00	30'	accueil à partir de 8h30
09:30	30'	Conf 12
10:00	15'	transition
10:15	45'	Conf 14
11:00	15'	transition
11:15	45'	Conf 16
12:00	15'	transition
12:15	15'	REPAS
13:00	15'	transition
13:15	45'	Conf 18
14:00	15'	transition
14:15	45'	Conf 20
15:00	15'	transition
15:15	45'	Conf 22
16:00	15'	transition
16:15	45'	Conf 24
17:00	15'	transition
18:15	30'	Pleine de clôture

SOIRÉE DE CLÔTURE

INFOS
PRATIQUES

Salle R1 + R2 180

- Espace
Restauration Lounge
- Imaginarium
- Forum Information stands
Afdas
Pictanovo
Pôle emploi
Plaine Image

Horaires

09h00 à
18h00

Transport

Ligne de métro M2,
arrêt Alsace

FORUM
ÉCOLES
STUDIOS

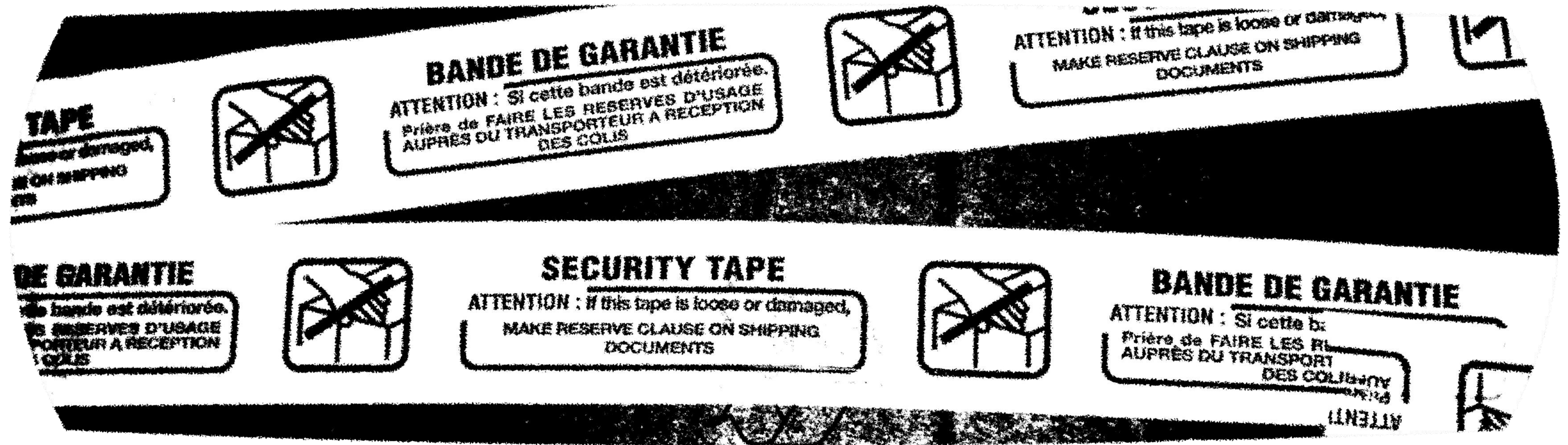
NORANIM
05 - 06
NOV.

LA PLAINE
IMAGES

99A Boulevard
Constantin Descat,
59200 Tourcoing

afdas Les DREETS PLAINES IMAGES





DIRECTION L'ENTREPÔT

2025

RISOGRAPHIE

Réalisé lors d'un workshop avec Antoine Orand*, ce projet repose sur une immersion photographique dans l'entrepôt de la Manufacture de Roubaix. Ces clichés personnels constituent le point de départ d'une production collective en risographie, exposée in situ. Cette expérience a également permis une exploration individuelle, approfondissant les jeux de textures et de superpositions propres à l'esthétique industrielle.



DIRECTION L'ENTREPÔT

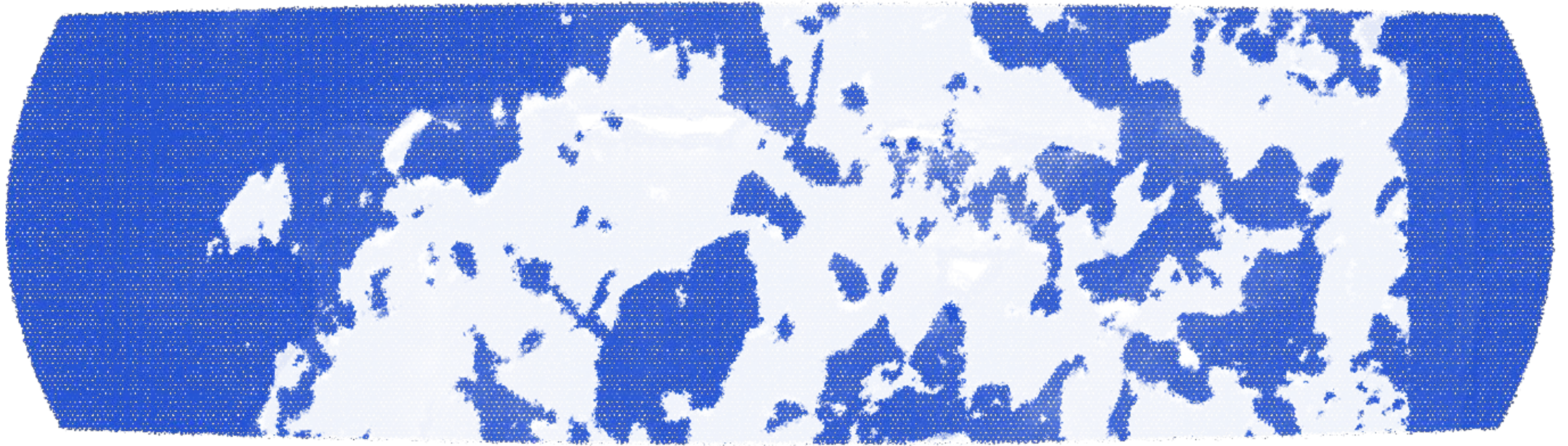


2025



Voir plus d'images



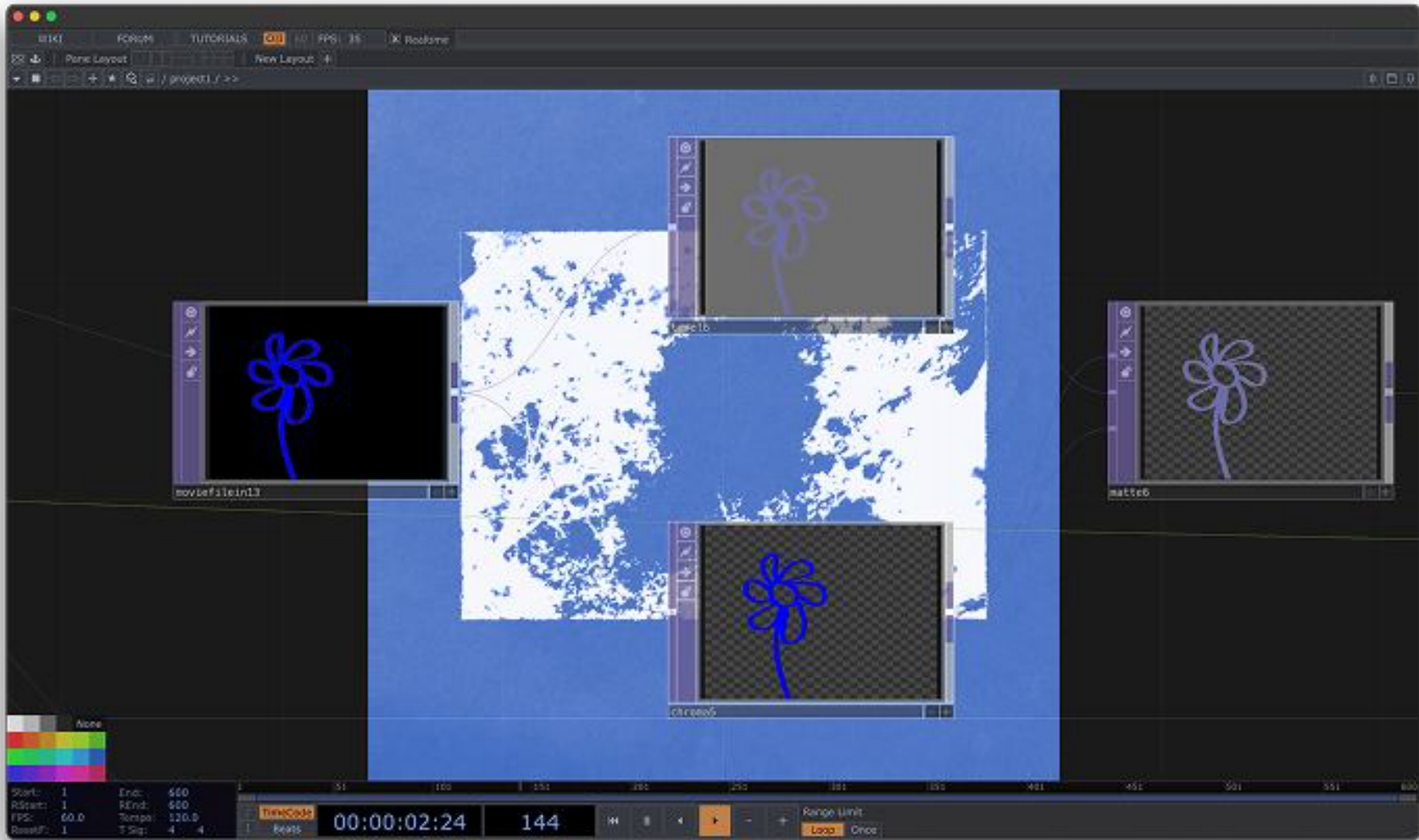
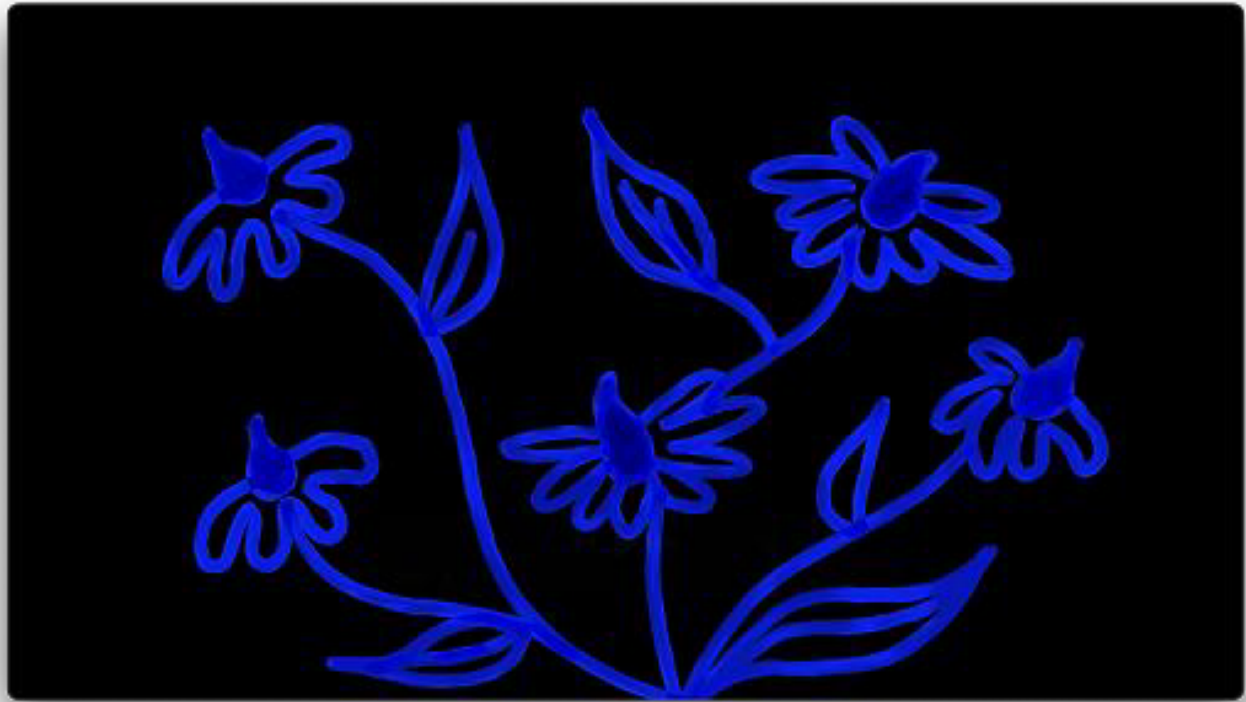


FLEUR BLEUE

2026

TOUCHDESIGNER
PERFORMANCE

Fleur Bleue interprète la mélancolie d'Antonio* à travers un système visuel interactif. Des illustrations de fleurs, aux formes organiques et naïves inspirées du cyanotype, racontent l'histoire du morceau. Conçue sur TouchDesigner, cette composition accompagne les musiciennes en live, traduisant les sonorités en direct pour immerger le public dans une performance sensible où l'image fusionne avec le son.



[Voir la performance](#)





ARTICLE

2026

HTML / CSS / JS

**[RE] construire
de nouveaux
récits.**

Ce support interactif, présente mon article de recherche sur la (Re)construction des représentations visuelles de la Caraïbe. Entre fond et forme, j'y analyse comment le design graphique déconstruit les clichés de la « carte postale » pour restaurer une souveraineté narrative à travers une interface immersive et résiliente.

