PORTFOLIO

IRVIN VAUCHER

ILLUSTRATION / BD

ANIMATION

VIDÉO

SON

GRAPHISME

AUTRE

LIENS

ILLUSTRATION / BD

VEILLEURS

Jeu de société réalisé entièrement, du concept au prototype final, en passant par la mécanique de jeu, l'histoire, les illustrations, etc. Ce projet a été fait dans le cadre du bachelor de la HEAD (Haute École d'Art et de Design de Genève / Communication Visuelle).

Technique: encre et couleurs digitales

" Veilleurs " est un jeu de cartes qui vous plonge aux origines du monde. Après la création de ce dernier, les esprits fondateurs confièrent le contrôle de l'astre à six gardiens, appelés des veilleurs, dont la mission était de maintenir l'équilibre. Ces derniers, avides de pouvoir, faillirent à leur devoir et semèrent le chaos. Conscients de ce qu'ils avaient engendré et de la punition que les esprits leur infligeraient s'ils découvraient ce désastre, chaque veilleur se mit en quête de reconstituer le monde originel avant le réveil des esprits.
Dans ce jeu, vous incarnez donc ces veilleurs prêts à tout pour réparer leurs erreurs.

SOMMAIRE

GRAPHISME

VEILLEURS
IRVIN VAUCHER
2-4
12+
45'
Tous les joueurs passent leur main au joueur adjacent déterminé par la règle « orientation ».
Tour de jeu
1. Retournez votre Veilleur.
2. Récupérez une carte Biome de la défausse.
3. Les joueurs adverses placent leurs Veilleurs.
4. Le joueur principal peut prendre jusqu'à 3 cartes.
5. Les Veilleurs récupèrent leurs cartes.
6. Le joueur principal peut jouer jusqu'à 2 cartes de sa main.
Tour de jeu
1. Le joueur actif retourne son Veilleur face cachée pour signifier que c'est le joueur principal.
2. Récupérez une carte Biome de votre choix dans la défausse (s'il y en a).
Note : Les cartes Biome défaussées forment une pile séparée de la défausse des cartes Présage.
3. Chaque joueur adverse (dans le sens horaire) peut placer, s'il le souhaite, une carte Présage (1), face cachée, de sa main sous la carte Biome de son choix. Il place alors son Veilleur (2) dessus pour signifier que c'est lui qui a posé cette carte (plusieurs joueurs peuvent placer un Présage sous la même carte Biome). Les places laissées libres sont comblées par de nouvelles cartes Présage (3).
4. Le joueur principal peut prendre jusqu'à 3 cartes Biome (4) parmi celles de la table de création, et les placer face visible sur ses terres (celles au dessus des Veilleurs. (5) sont également accessibles). À chaque carte récupérée, le joueur principal doit prendre le Présage qui l'accompagne (6). S'il s'agit d'un Mauvais Présage ou d'un Désastre, le joueur révèle la carte et en applique immédiatement les effets avant de la défausser. S'il s'agit d'un Bon Présage, le joueur le rajoute à sa main (si votre main dépasse 5 cartes, défaussez le surplus).
Note : Toutes les cartes dont les effets ne peuvent pas être appliqués sont défaussées sans effets. (Ex.: « Défaussez 1 carte de votre main » mais votre main est déjà vide.)
Les cartes Bon Présage peuvent être placées sur la table de création ou jouées directement depuis sa main. Les cartes Mauvais Présage et les cartes Désastre ne peuvent être posées que sur la table de création.

z du jeu les
face cachée.
cun place sur
e de création).
Joueur 1

Tour de jeu
1. Retournez votre Veilleur.
2. Récupérez une carte Biome de la défausse.
3. Les joueurs adverses placent leurs Veilleurs.
4. Le joueur principal peut prendre jusqu'à 3 cartes.
5. Les Veilleurs récupèrent leurs cartes.
6. Le joueur principal peut jouer jusqu'à 2 cartes de sa main.

BÊTES DES TERRES D'ENOS

Cet étui contient un bestiaire de créatures étranges décrites par un vagabond anonyme. Une carte des terres d'Enos est également incluse pour vadrouiller en toute quiétude dans ce monde inhospitalier.

Technique: crayon de couleur
Taille: A6

PÂTIS
DES TIRRÉS D'ENOS

SCYPHULE
Je sais même pas pourquoi j'ai accepté ce contrat! Un travail simple et bien payé qu'il disait. J'aurais mieux fait de me barrer avant de signer! Chasser des Scyphules est bien la tâche la plus ingrate qu'on puisse donner à un chevalier de ma trempe. Il n'y a même pas de danger, aucun frisson, c'est juste un enfer à débusquer encore pire pour s'en débarrasser.
À partir du moment où il y en a un dans la maison, c'est fouu. Ces bestioles se reproduisent à la vitesse de la lumière et mettent au monde environ 200 gamins par portée. S'ils ne faisaient que passer, à la limite, ça irait, mais en l'occurrence, ces petits visibles te fauchent tout! De tes chaussettes en armure en passant par ta gnole favorite!

BÊTES
DES TERRES D'ENOS

TERRES D'ENOS
TERRES GELÉES
TERRES INEXPLORÉES
GRANDE ROCHE PRIMAIRE
PORT DES GÉANTS
VILLAGE DE TEZORA
PLAINE D'ABONDANCE
RUINES DE L'ANCIEN MONDE
MONTAGNE DU MENSONGE
MARAIS SULFUREUX
VILLAGE D'EDROZ
FORÊT DE LUMIÈRE
PONT BRÛLÉ
CITÉ DE GELLIOT
FORÊT OUBLIÉE
CITÉ ABANDONNÉE D'OMIR
FORÊT PÉTRIFIÉE
TOUR PÉTRÉE
MER DU CHAGRIN
VILLAGE CÉTRER D'IZAR
CRIQUE DE L'IMPRUDENCE
CITÉ D'AXIOTTE
VILLAGE D'HYLIOR
JUNGLE DE L'ILLUSION
DÉSERT DES ÂMES ERRANTES
PORT D'EGON
ÎLE DE ZOOE
N
O
E
S

projet fanzine

basc

idées : Bestiaire / guide de chasse de créatures fantastiques (ou juste de découverte)

contenu :

- créature
- son environnement (fond des marais, hautes herbes...)
- trace de pas (forme)
- caractéristiques spécifiques (invisibilité, encre noir comme les calamares...)
- points faibles (derrière la nuque, son seul oeil...)
- échelle (taille de la bête par rapport à l'humain)
- légende (une petite histoire à propos de la créature) / mythe
- methode de chasse (masquer son odeur, lui sauter dessus...)
- methode d'évitement (ne pas bouger, crier...)
- caractéristiques technique (vitesse de pointe, alimentation, échelle, solitaire...)

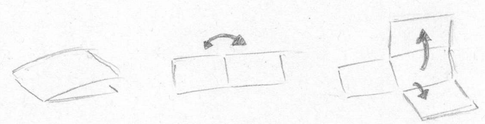
objet dérivé :

- une linogravure
- des autocollants
- une grande carte de territoire

style et forme visuelle :

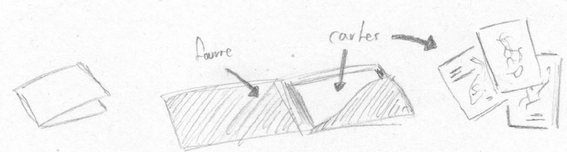
fanzine option 1 :

- petit format A6 horizontale
possibilités de pliage interne



fanzine option 2 :

- petit format A6
fourre qui contient les cartes, chaque carte contient une créature du bestiaire.

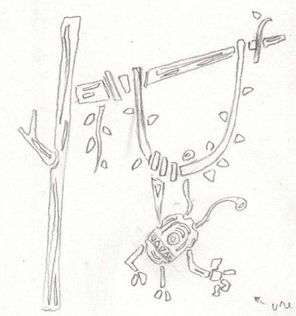


fanzine option 3 :

- pliage
- bouteau

style graphique :

idée 1 : jouer avec un style gravure / armoiries modernisé



une autre couleur pour la créature

une couleur pour le décor

créer des pictos pour les différents éléments de la fiche technique

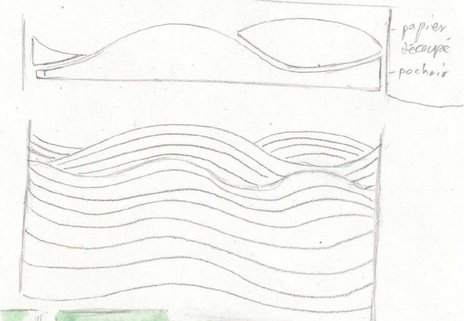
ex :
lieu de vie, nourriture, spécificité

herbivore

vie dans l'eau

technique :
- couverture en linogravure
- cartes imprimé (papier couleur)

utiliser des à plat de paternes

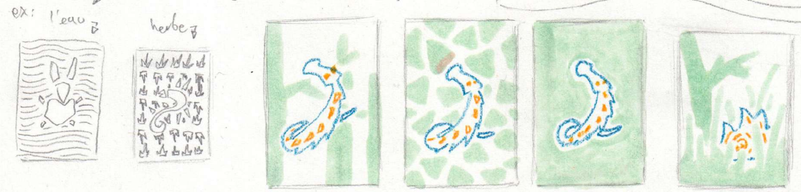


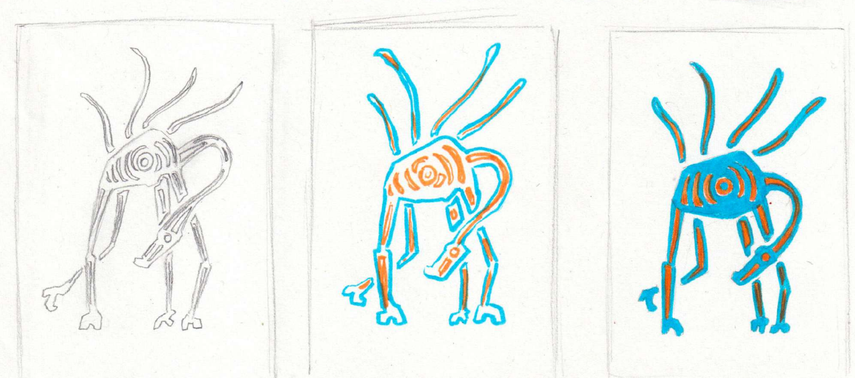
le fond de l'illustration est un patterne qui représente le biome de la créature

ou la mise en scène globale montre la créature dans son environnement

ex : l'eau

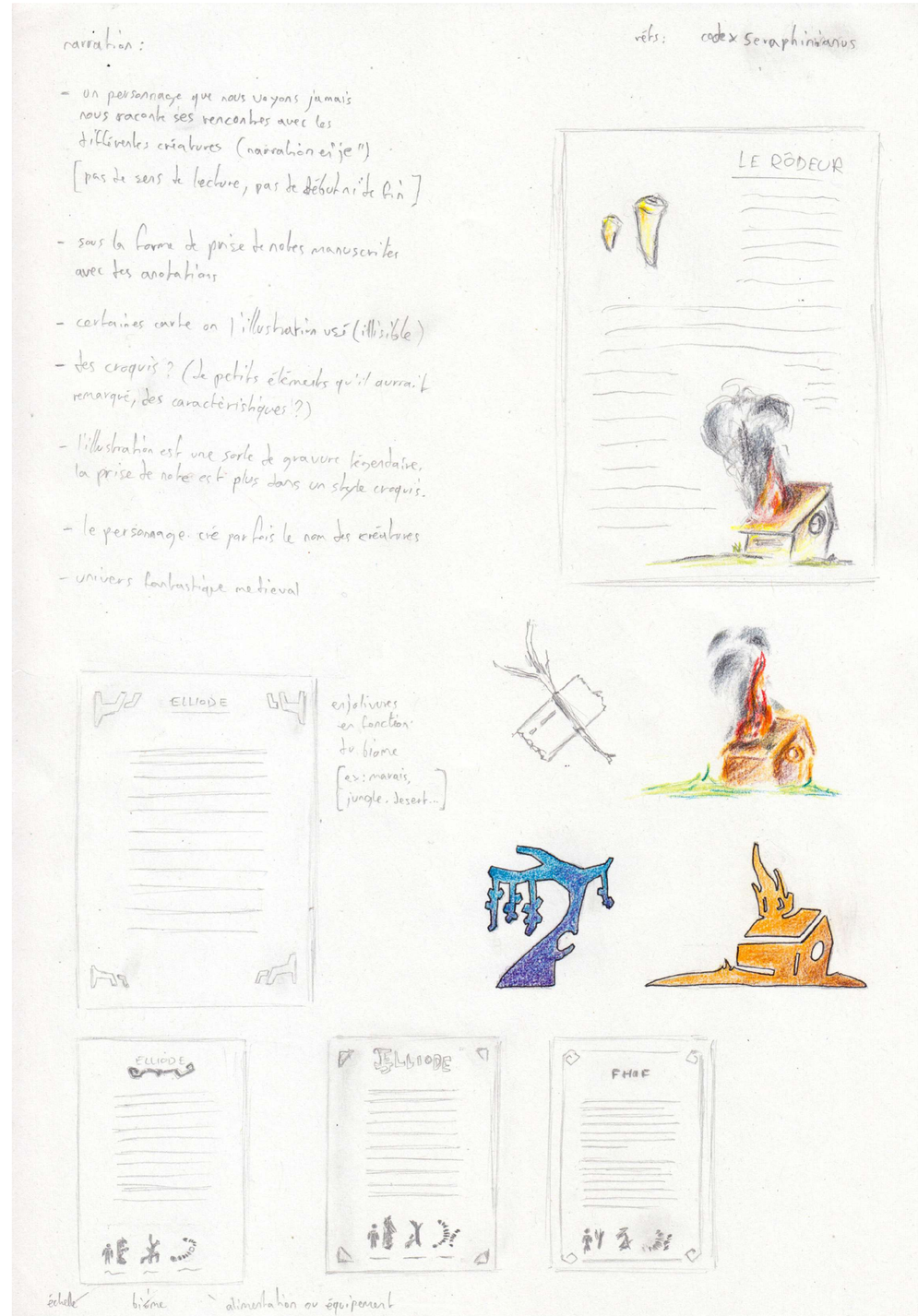
herbe





GRAPHISME

SOMMAIRE


narration :
- un personnage que nous voyons jamais nous raconte ses rencontres avec les différentes créatures (narration en "je")
[pas de sens de lecture, pas de début ni de fin]
- sous la forme de prise de notes manuscrites avec des anotations
- certaines carte on l'illustration vers (illisible)
- des croquis ? (de petits éléments qu'il aurait remarqué, des caractéristiques ?)
- l'illustration est une sorte de gravure légendaire, la prise de notes est plus dans un style croquis.
- le personnage crie parfois le nom des créatures
- univers fantastique medieval
refs : codex Seraphinianus
LE RÔDEUR
ELLIODE
enjolivures en fonction du biome
[ex : marais, jungle, desert...]
ELLIODE
ELLIODE
FHIF
échelle
biome
alimentation ou équipement

un
AGOTTE
grosse bête très territoriale
charge comme un taureau
vision très développé grâce
à ses 6 yeux orientable à
360°, odorat quasi nul.
vie dans les plaines
échelle
un
FHIF
échelle
un
SCYPHULE
petite créature
totalement inoffensive
mais extremement nuisible.
une porté est constituée
d'environ 200 individus.
vie dans les maisons
échelle
se camoufle en
plante
vole comme une méduse
et fond sur ses proies comme
un aigle. il laisse derrière elle
une fumé qui brouille les sens (odorat, vue)
pas très grand, mais sont en groupe.
vie dans la jungle
un
ELLIODE
échelle
un
GRIVE
taille
humaine
cette créature
répugnante peut
à la fois marcher
et manger avec
ses pattes. sa
bouche se trouve
entre ses pattes.
elle possède donc
2 bouches.
vie dans
les marais
bouche
cette créature est très
difficile à débusquer.
elle se camoufle en
rocher dans les criques.
ses pattes sentendurent d'un
paralysant.
elle vous pique
avant de vous
entrainer
tranquillement
au fond de l'eau
pour vous
déguster.
échelle
créature
déploiement
plage

un
MERIOTTE
dents qui
se replient
à l'intérieur
de la gueule
énorme prédateur du ciel
habitué aux chaleurs extrêmes
des canyones désertique

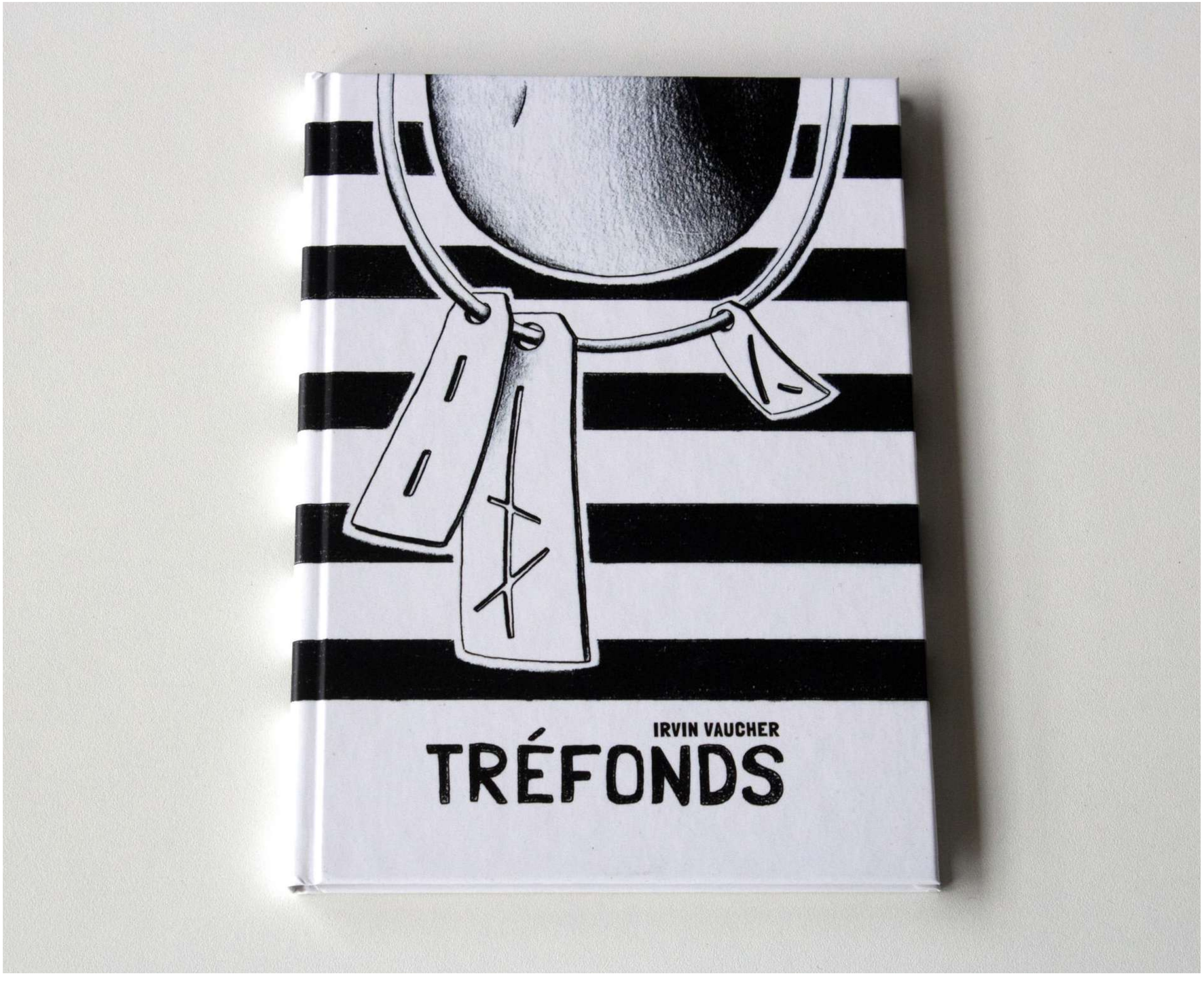
TERRES D'ENOS
18
16
27
29
4
9
17
15
23
22
8
26
1
25
14
11
7
8
6
2
30
13
21
28
5
10
29
3
12
19
20
N
O
E
S

TERRES D'ENOS
TERRE INVESTIGUEE
TERRES CACHEES
PUIT DES GEANTS
VILLAGE DE TEZORA
GORGE DES TREMBLES
GRANDE DOCHE PRIMAIRE
MONTAGNES DE L'AMIRAUTE
RUINES DE L'ANCIENNE MONDE
FORET MORTE
LAC DU SERPENT
FORET DE LUMIERE
CITE DE GRIGIOT
PONT BRULE
VILLAGE D'EDOZ
MARAIS SILENCIEUX
TOUR ROUGE
MER DU CHAGRIN
CITE D'AXIOTTE
COURS DE L'ARCHIVISTE
VILLAGE D'ATER BIZZER
FORET PRIMAIRE
CITE ABANDONNEE D'OMIR
VILLAGE D'ANELIOR
JUNGLE DE L'ILLUSION
DESERT DES RIVIERES ERRANTES
CRATE D'EGOUL
ILE DE ZEDE
N
O
E
S

TRÉFONDS

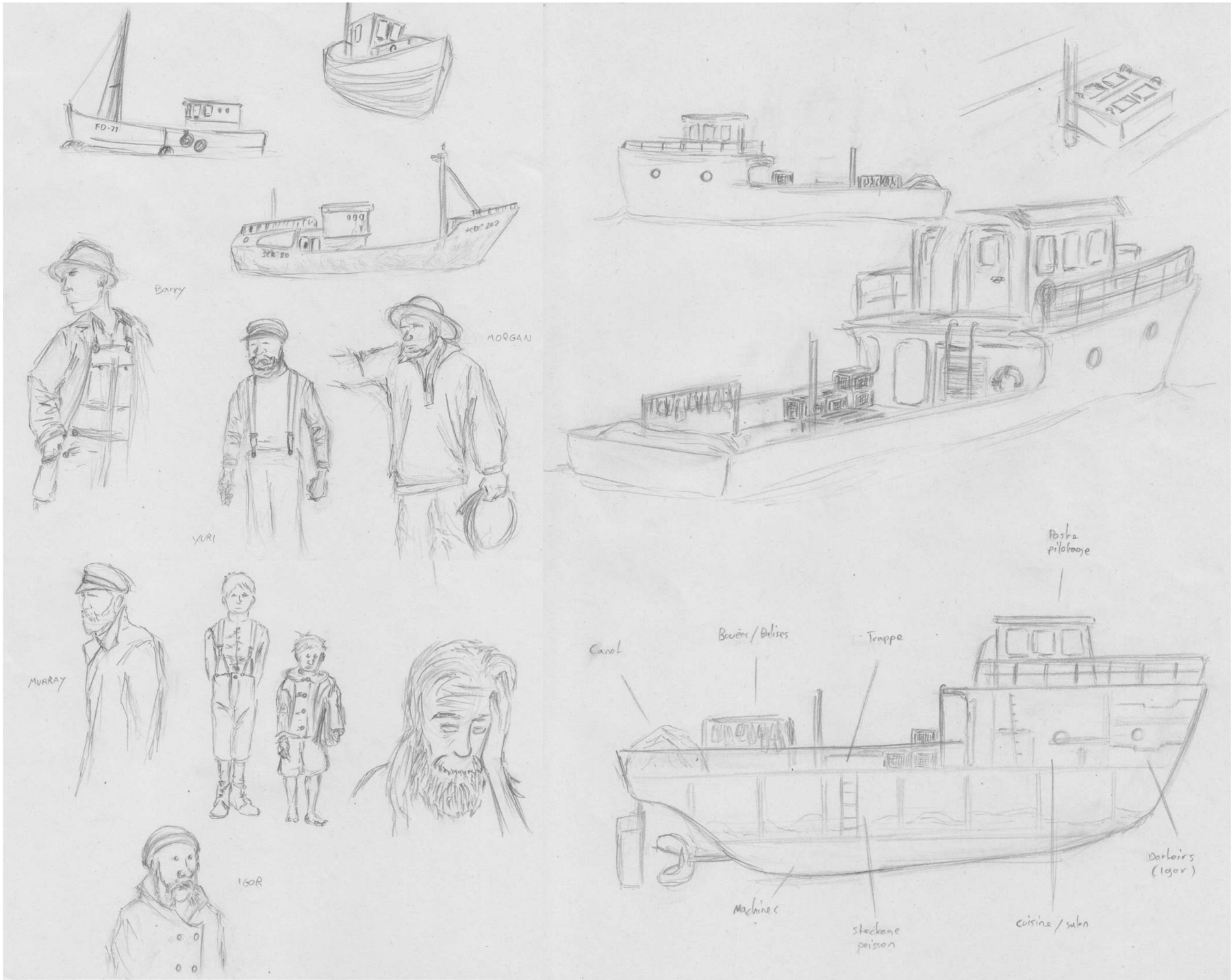
BD de 60 pages réalisée pour le diplôme de l'ESBDI (École Supérieur de Bande Dessinée et Illustration de Genève).

Technique: encre et crayon
Taille: A5



À 13 ans, Igor noie son frère involontairement qui devient une sorte de fantôme. Il est rongé par la culpabilité et a peur que son frère revienne se venger. 25 ans plus tard, sa peur s'est transformée en folie et en hallucinations. Il travaille, entouré de talismans protecteurs, sur un bateau de pêche. Une nuit, l'équipage détruit les talismans en pensant le délivrer de sa folie, mais l'effet n'est pas tout à fait celui escompté.

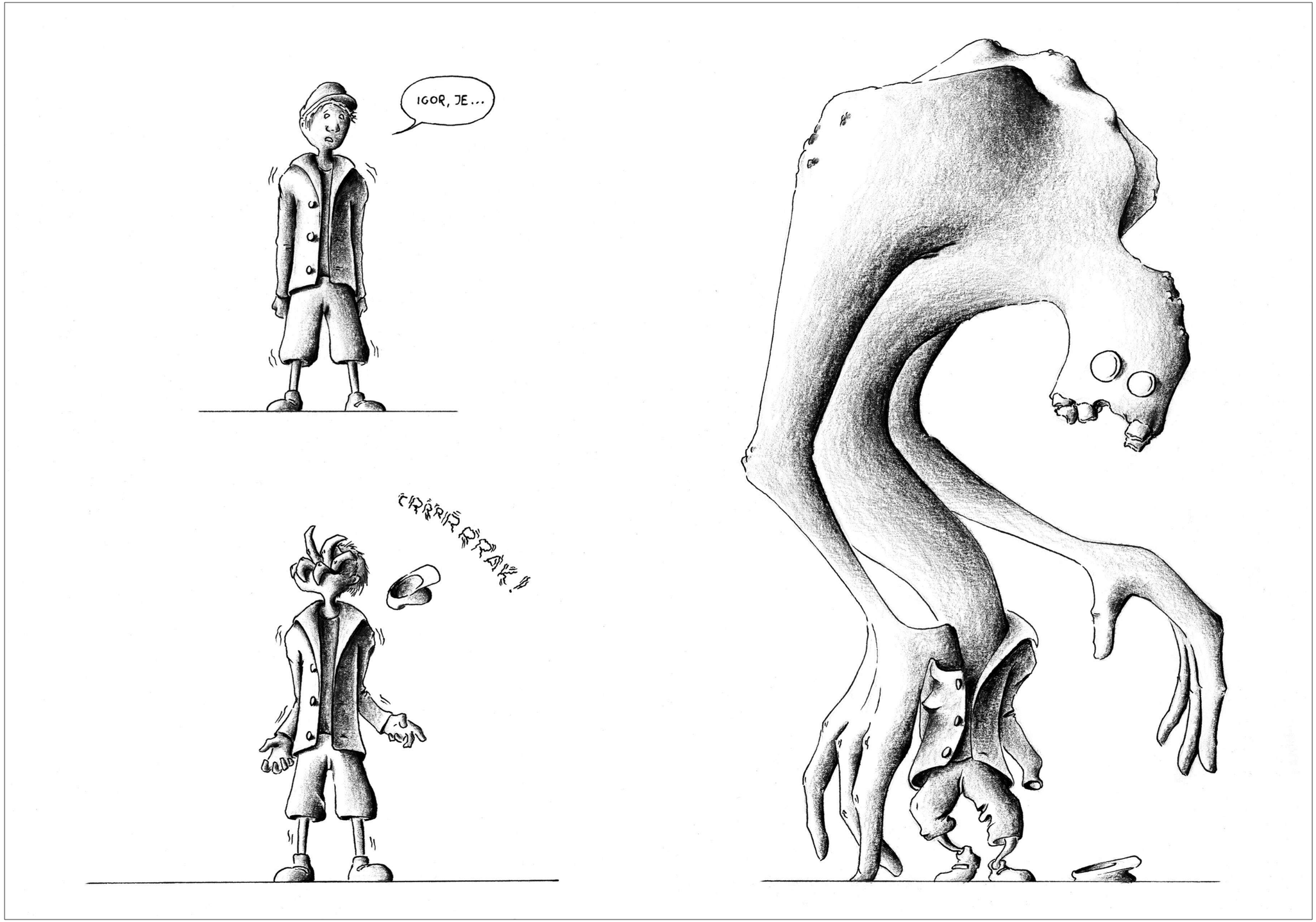
J'ARRIVE
J'ARRIVE
IL FAUDRAIT UN MIR
PA
GUID

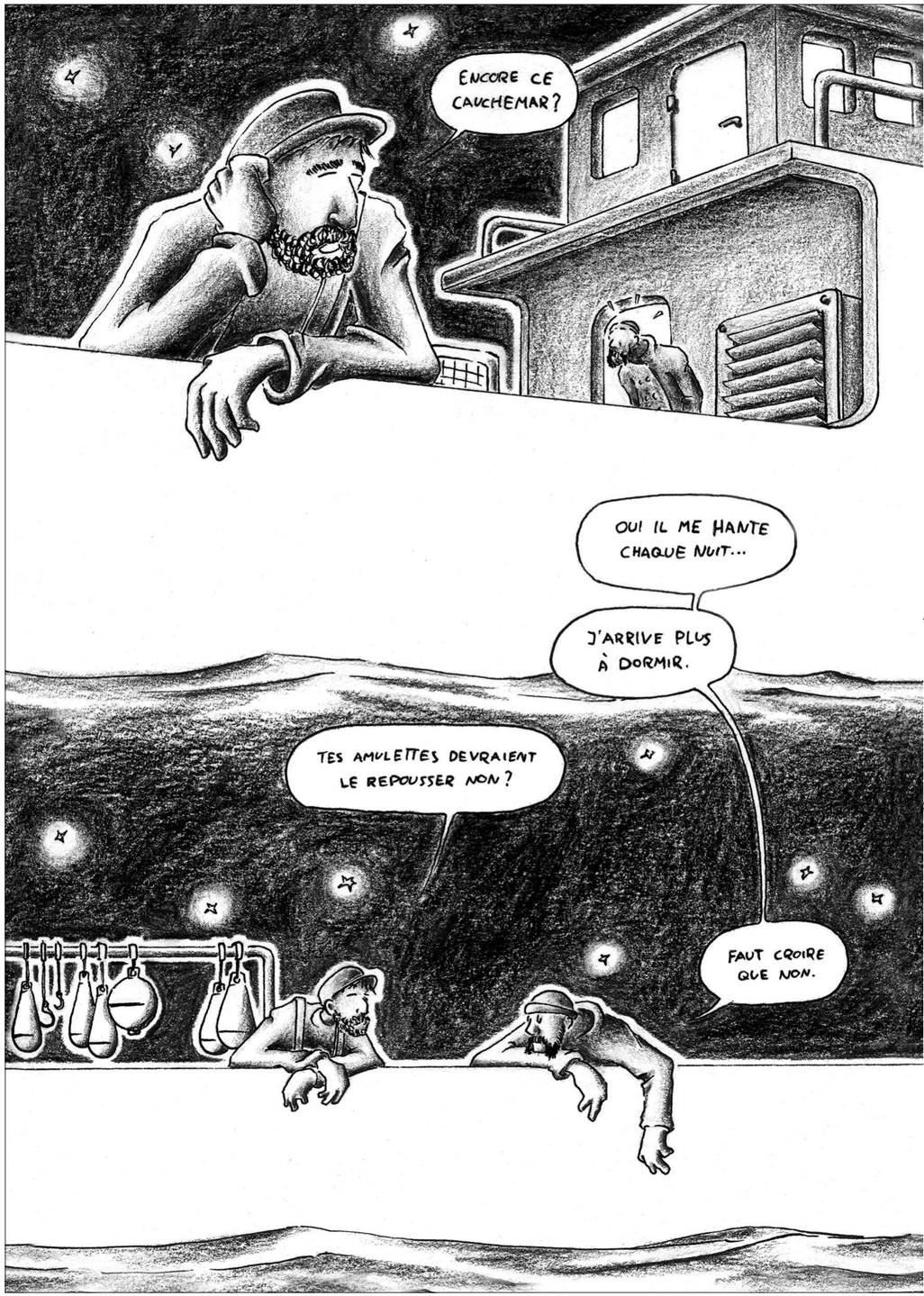

FD-71
Barry
MORGAN
YURI
MURRAY
IGOR
Poste pilotage
Canot
Bouées / balises
Trappe
Dortoirs (Igor)
Machines
stockage poisson
cuisine / salon

APERÇU DU DÉCOUPAGE

APERÇU DU CRAYONNÉ

ENCORE CE CAUCHEMAR ?
OUI, IL ME HANTE CHAQUE NUIT...
J'ARRIVE PLUS À DORMIR.
TES AMULETTES DEVRAIENT LE REPOUSSER NON ?
FAUT CROIRE QUE NON.
ÇA ME REND FOU YURI ! REGARDE TOUTE CETTE EAU, ON EST À MILLE LIEUES DE TOUTE TERRE.
FAITS COMME DES RATS ...
... SANS AUCUNE ÉCHAPPATOIRE !
JE SUIS SÛR QU'IVAN EST QUELQUE PART LÀ-DESSOUS... ATTENDANT PATIEMMENT UNE OCCASION POUR SE VENGER.
C'ÉTAIT IL Y A 25 ANS IGOR, TU NE PENSES PAS QU'IL SERAIT TEMPS DE PASSER À AUTRE CHOSE.


IGOR, JE...
CRRRIRRRAK!

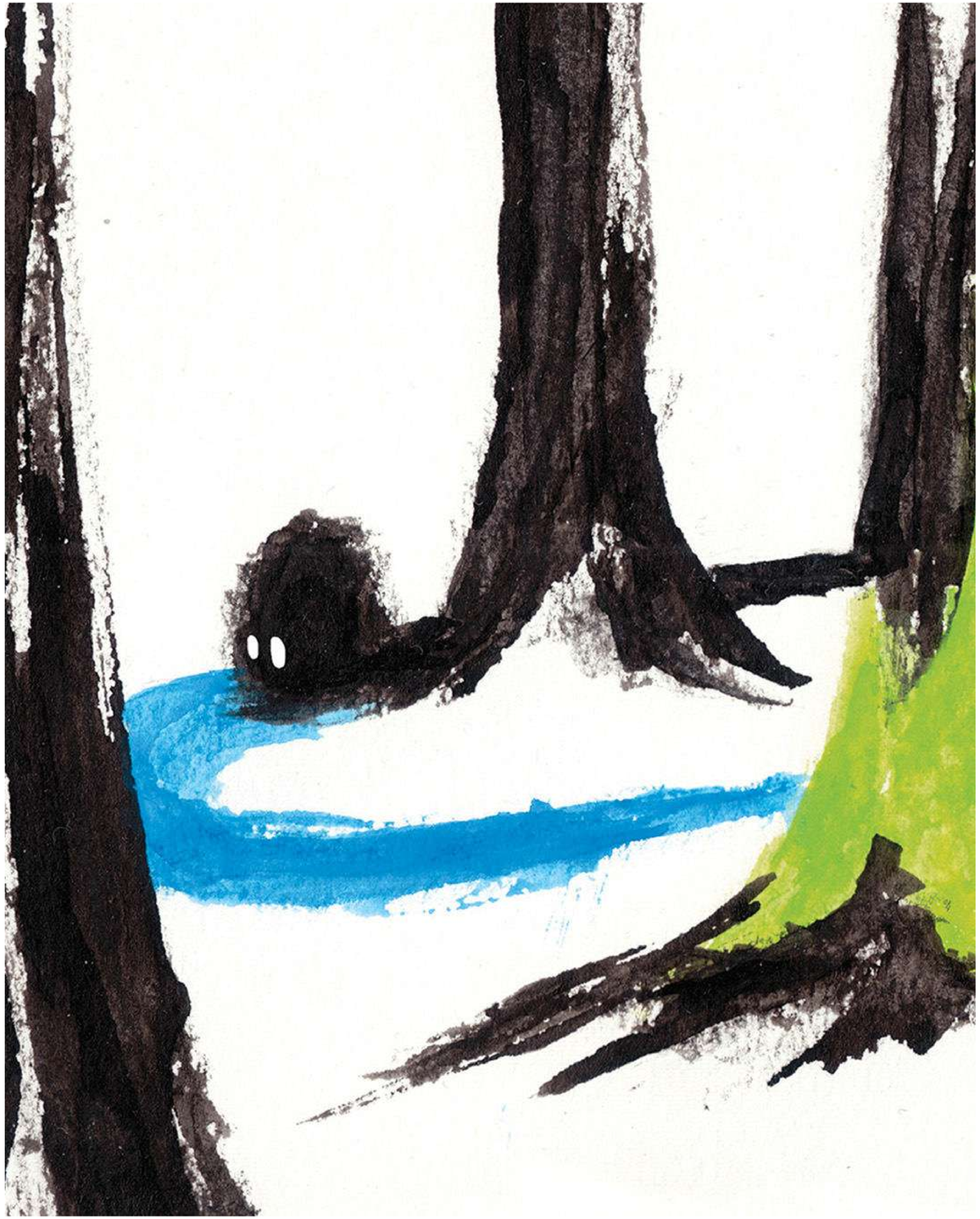

ENCORE CE CAUCHEMAR ?
OUI IL ME HANTE CHAQUE NUIT...
J'ARRIVE PLUS À DORMIR.
TES AMULETTES DEVRAIENT LE REPOUSSER NON ?
FAUT CROIRE QUE NON.

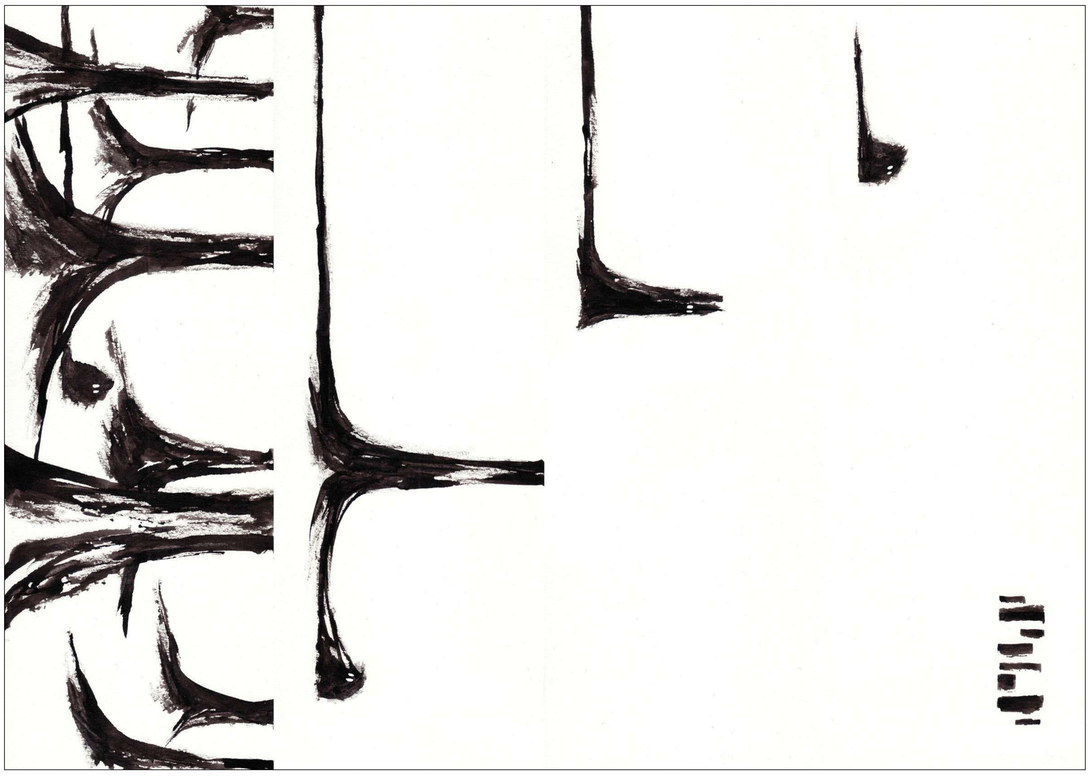
ÇA ME REND FOU YURI ! REGARDE TOUTE CETTE EAU, ON EST À MILLE LIEUES DE TOUTE TERRE.
FAITS COMME DES RATS...
SANS AUCUNE ÉCHAPPATOIRE !
JE SUIS SÛR QU'IVAN EST QUELQUE PART LÀ-DESSOUS.
C'ÉTAIT IL Y A 31 ANS IGOR, TU NE PENSES PAS QU'IL SERAIT TEMPS DE PASSER À AUTRE CHOSE.

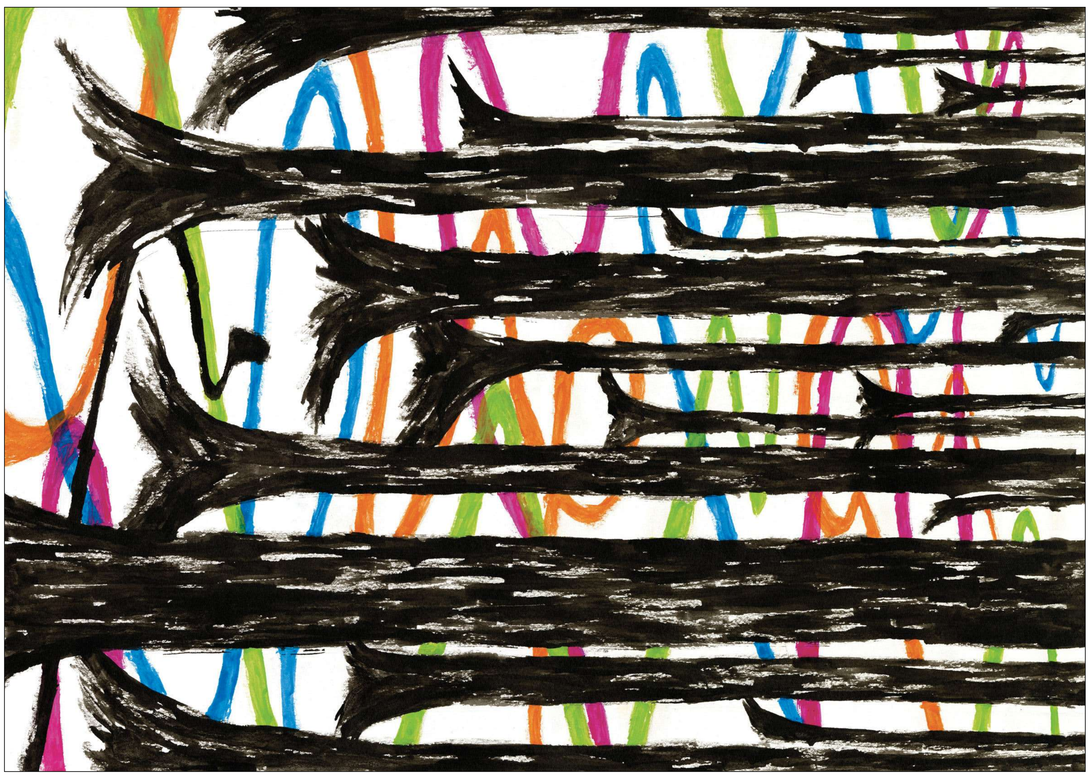
LA TACHE

3 planches de BD réalisées pour le concours jeune talent d'Angoulême.

Technique: expérimentation d'encre étalée au cure-dent.
Taille: A3



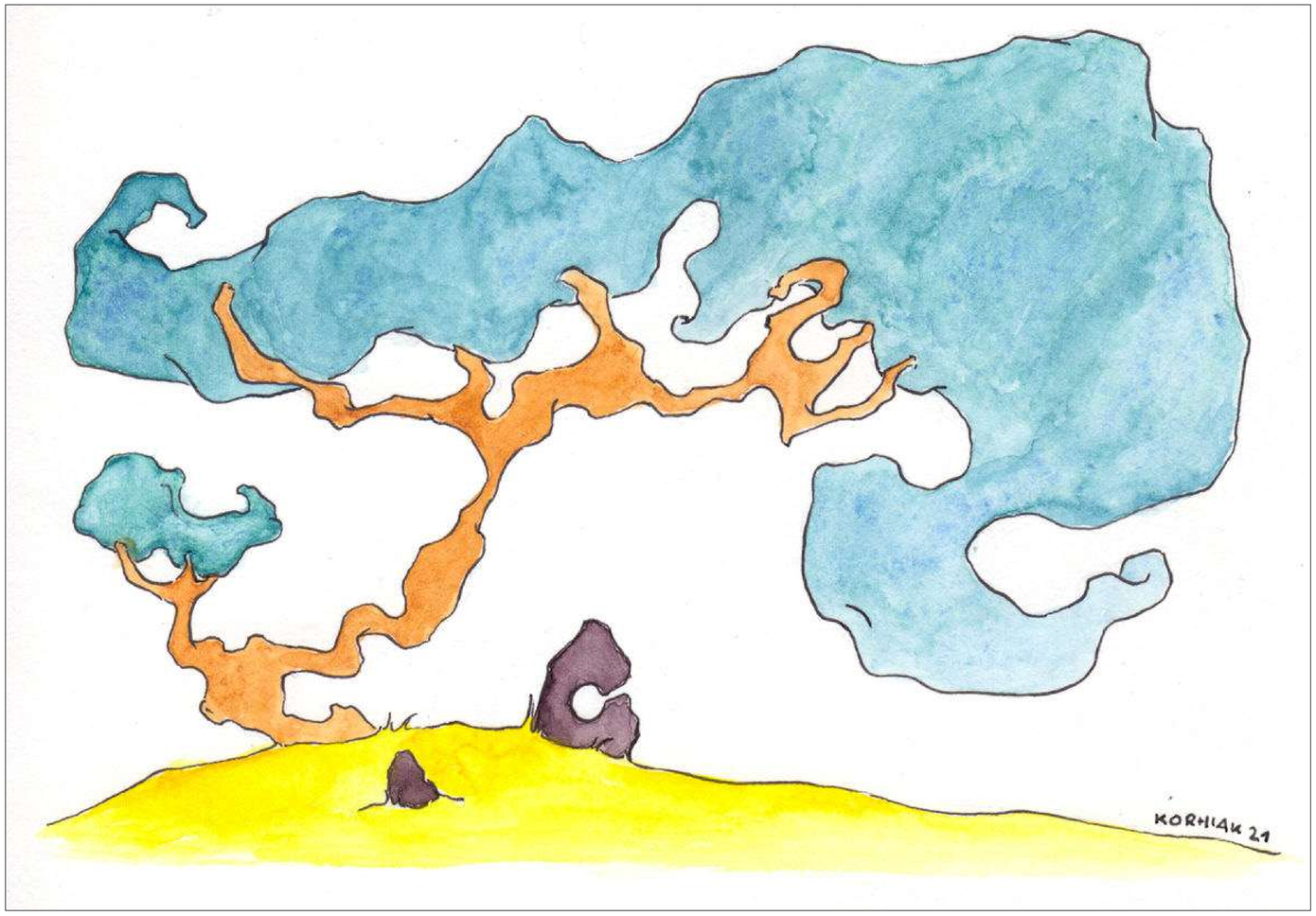


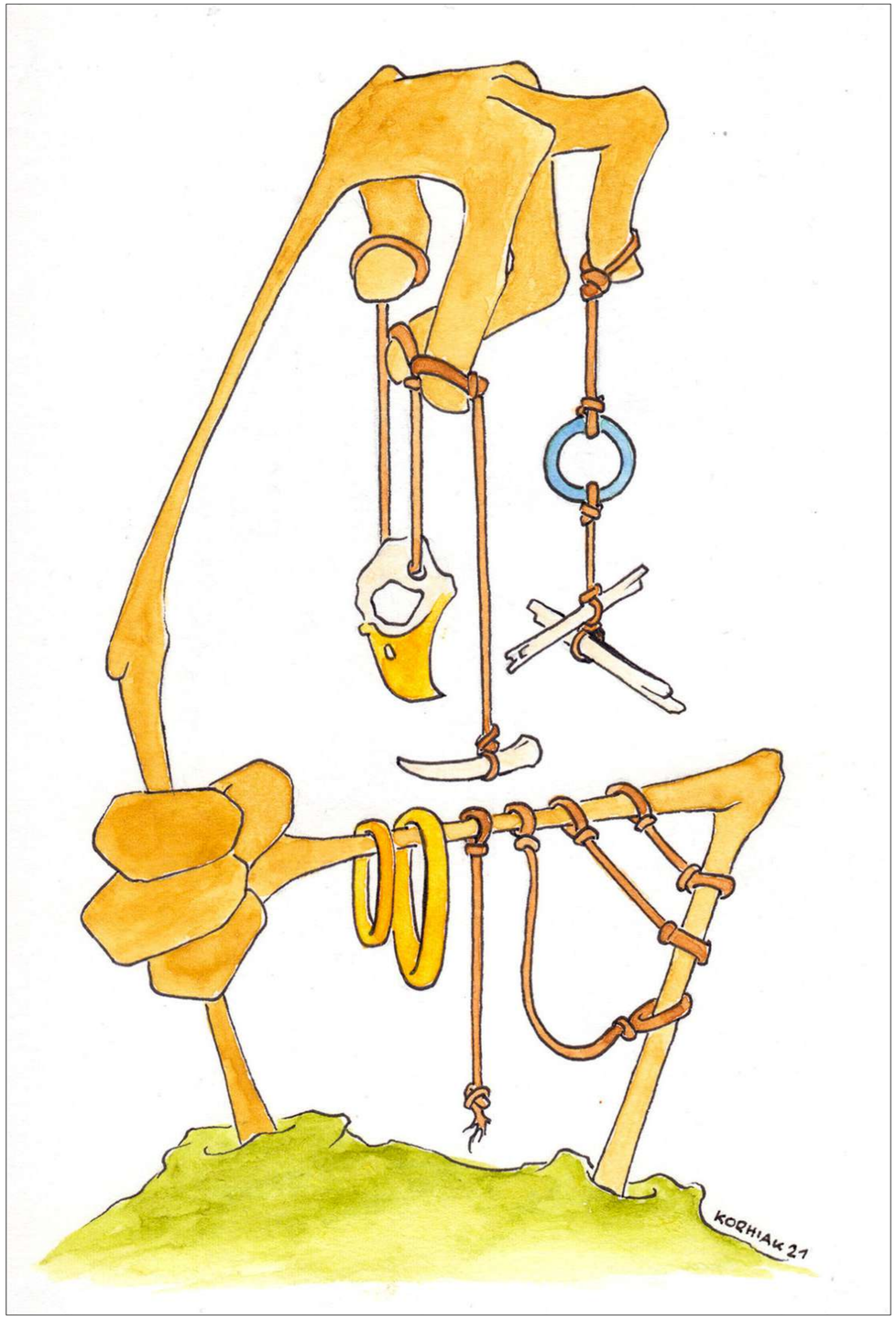


ILLUSIONS

Série d'illustrations libre.

Technique: encre et aquarelle
Taille: A5





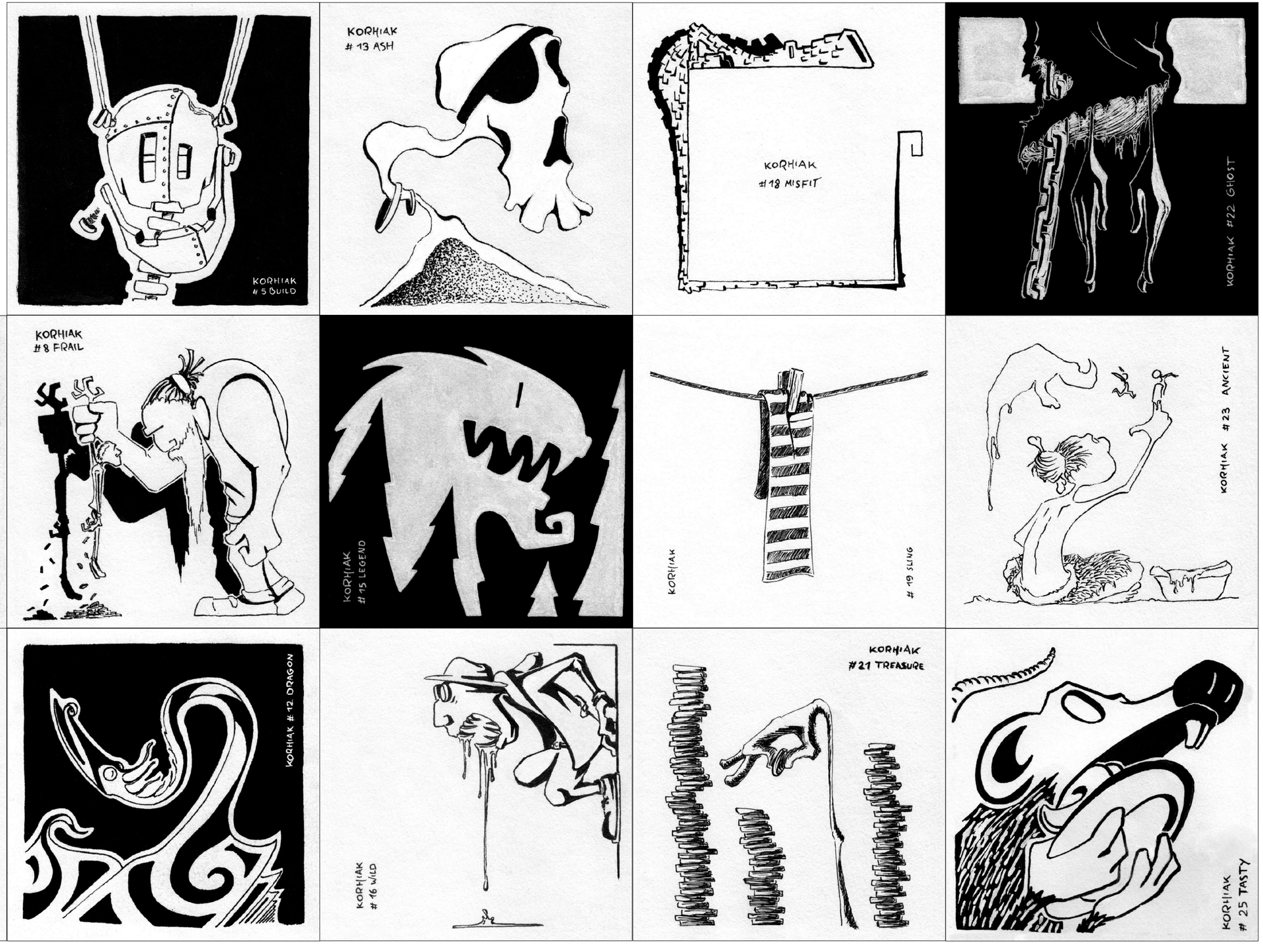
KORHIAK 21

KORHIAK 21

INKTOBER 2019

Défi Instagram durant le mois d'octobre. Un encrage par jour sur un thème donné.

Technique: encre
Taille: 10 x 10 cm



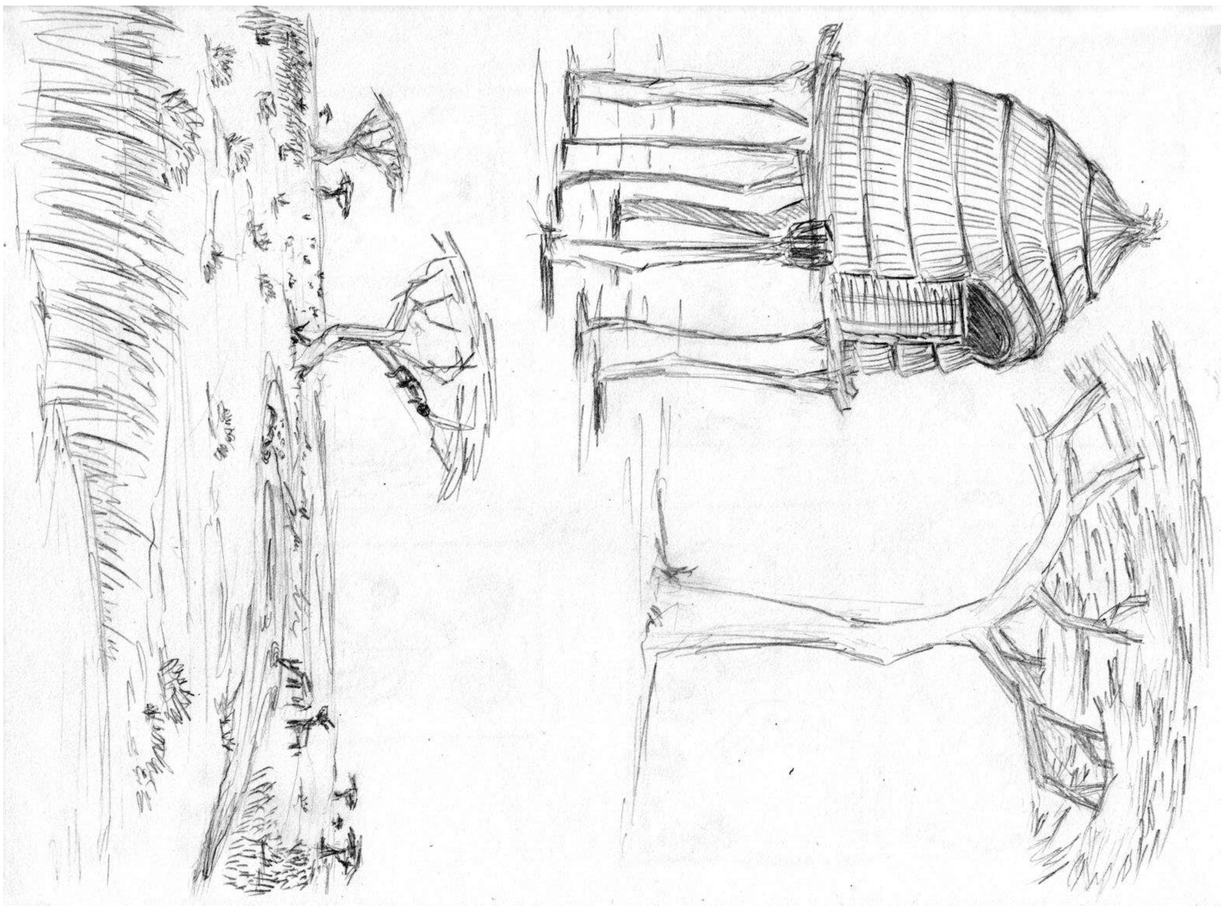
SOMMAIRE

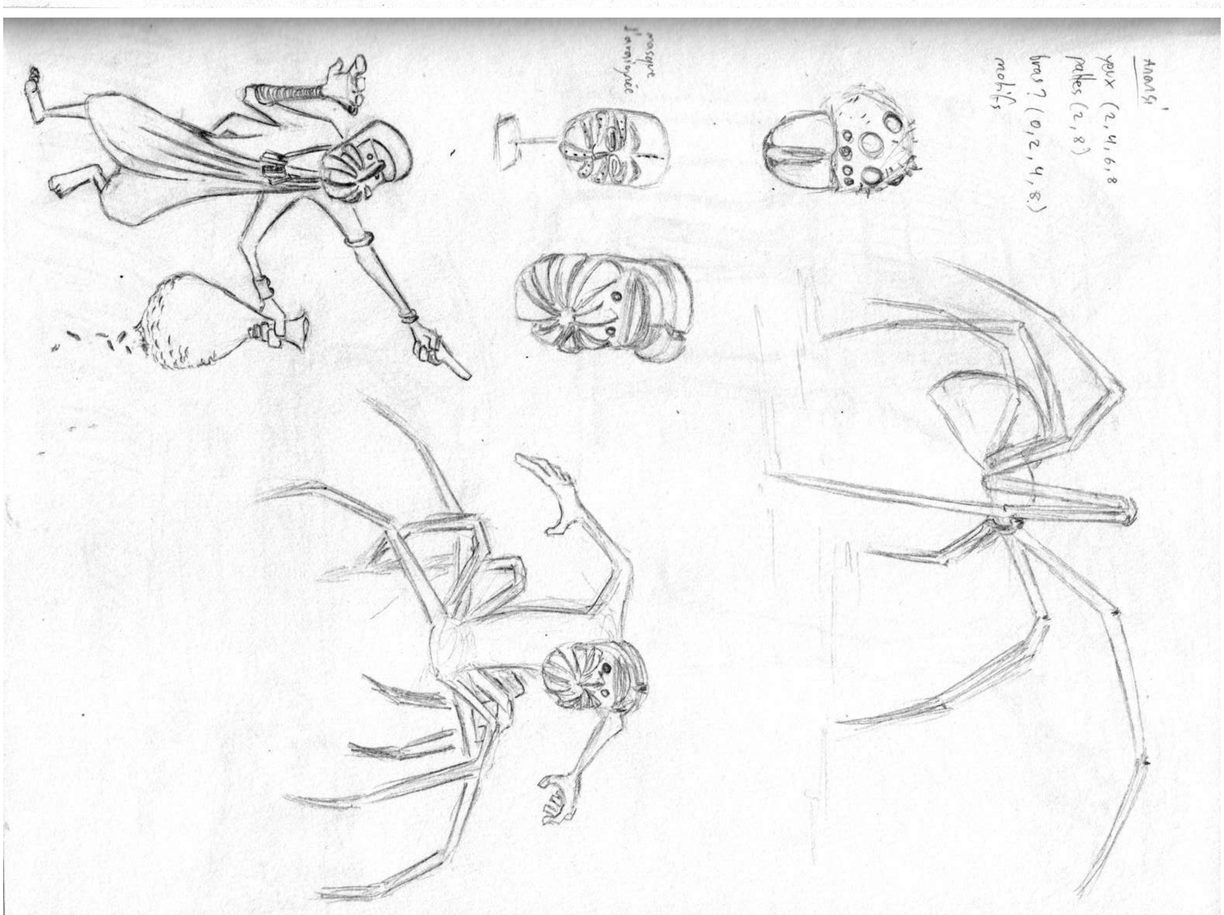
CONTE

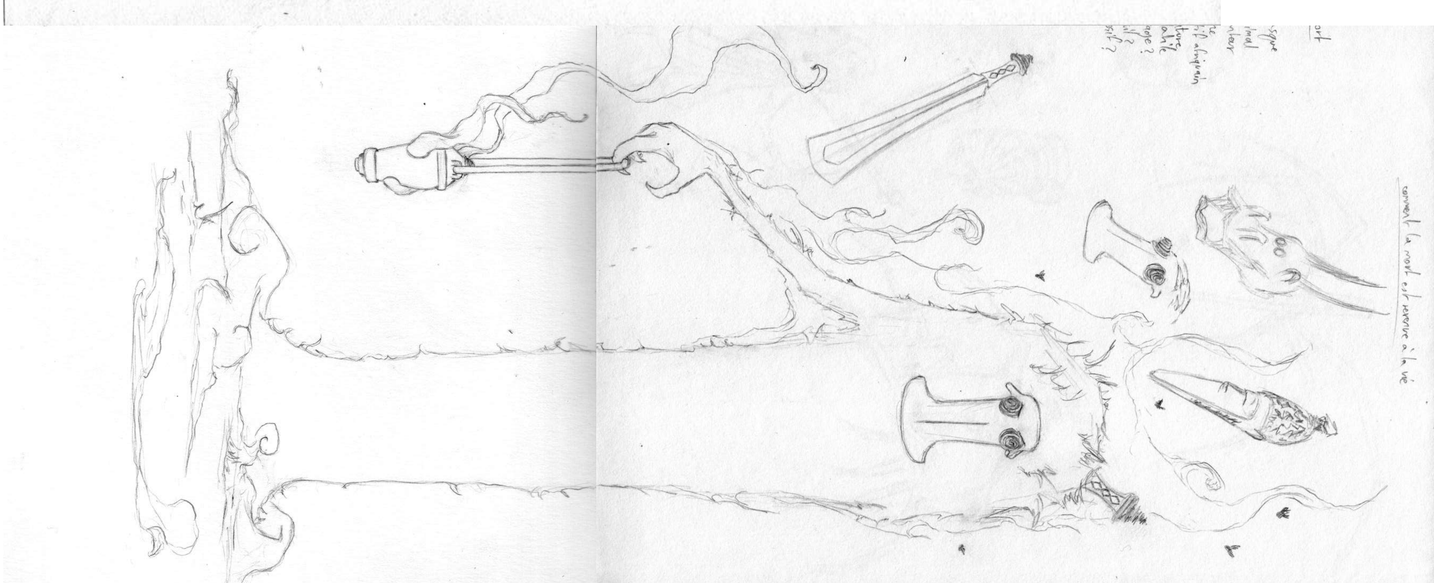
Illustration d'une couverture et d'une double page d'un conte africain "Comment la mort est revenue à la vie". Travail réalisé dans le cadre de l'ESBDI

Technique: encre, digital et acrylique
Taille: A3

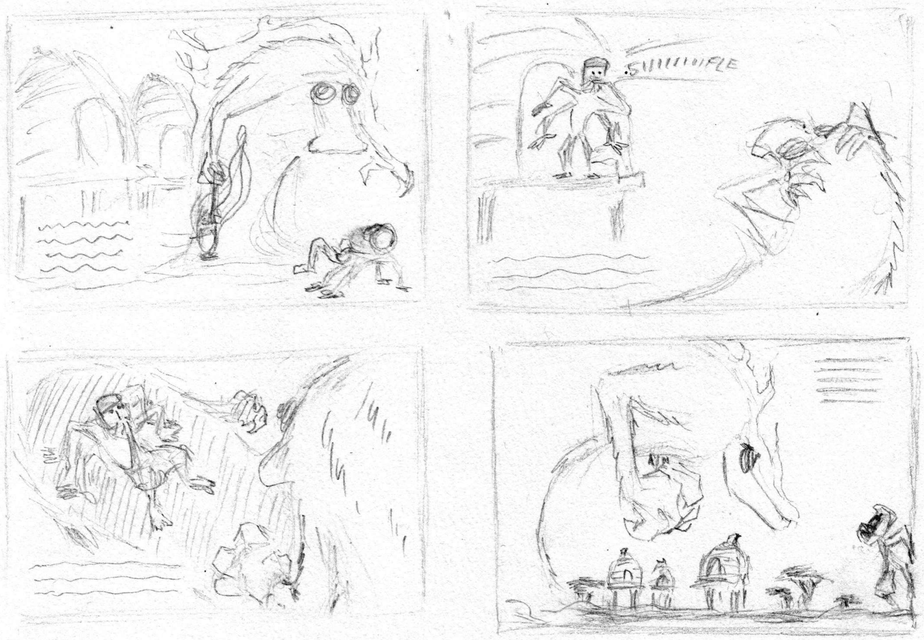
Comment la Mort
Est revenue à la Vie




Analysi
yeux (2, 4, 6, 8
pattes (2, 8)
bras? (0, 2, 4, 8)
mobiles
masque d'anatomie


comment la mort est parvenue à la vie

double page



couverture [comment la mort est revenue à la vie]

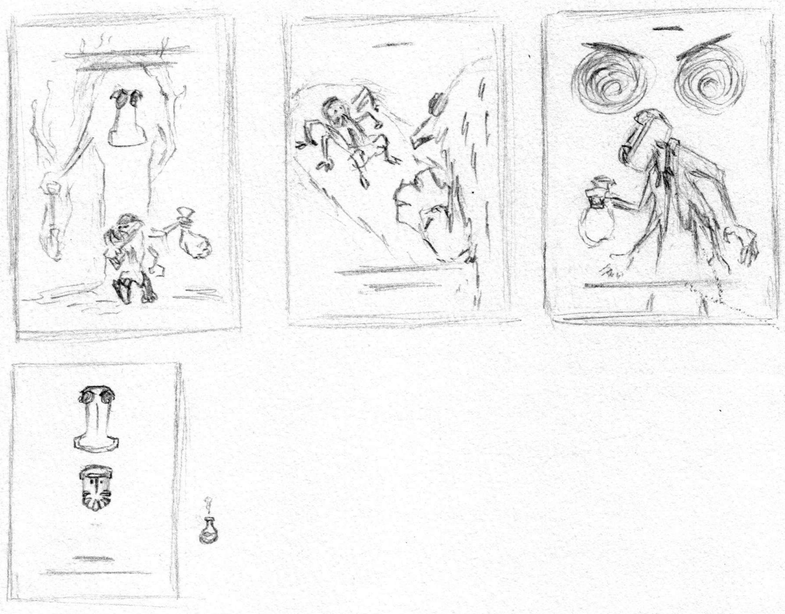


ILLUSTRATION / BD

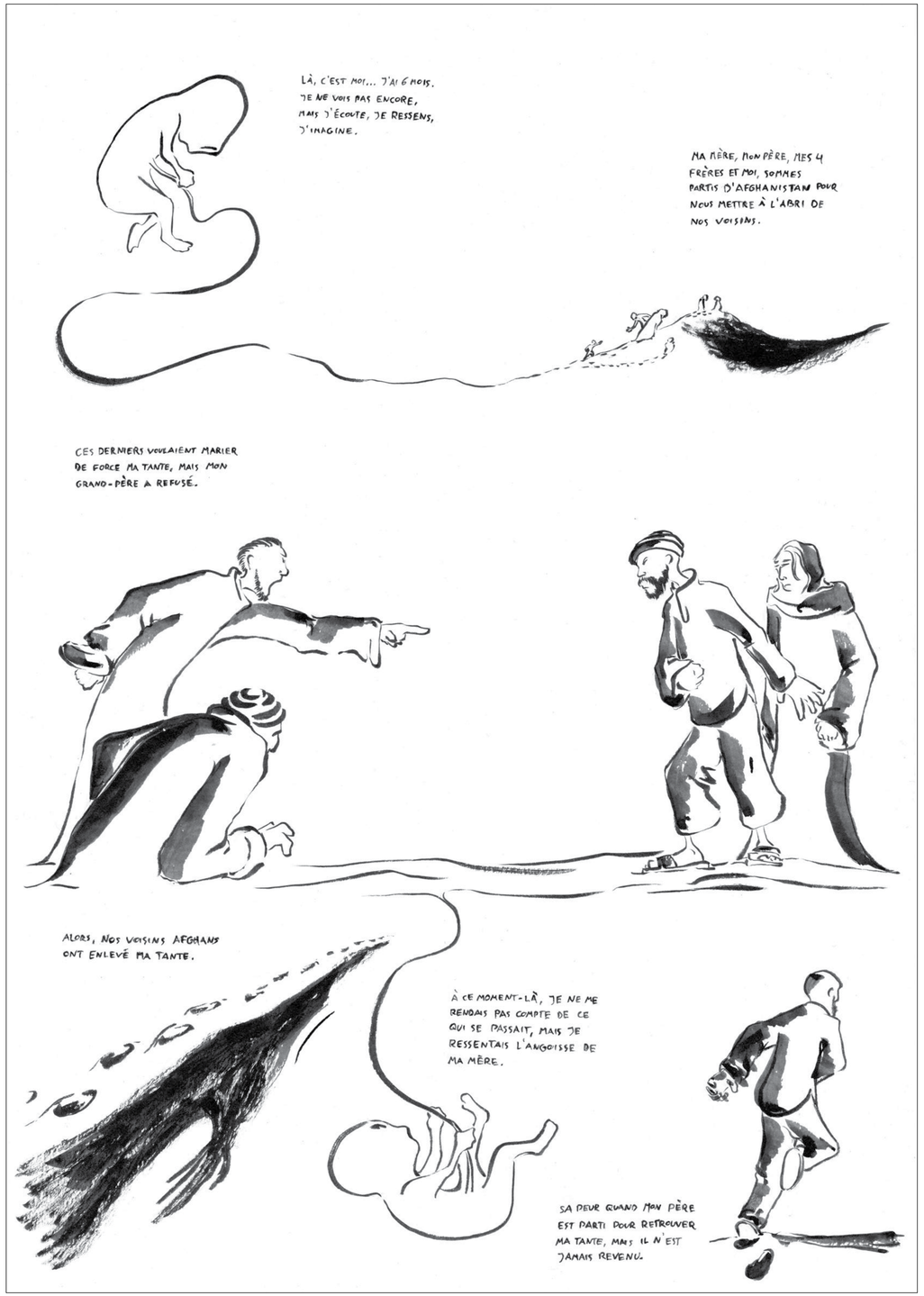
SOMMAIRE

MIGRANTS

Workshop de 3 jours avec "Joe Sacco" dans le cadre de l'ESBDI. Nous avons interviewé des migrants et avons retranscrit leurs histoires en 3 planches de BD.

Technique: encre de Chine
Taille: A3

@loguiraud_foto



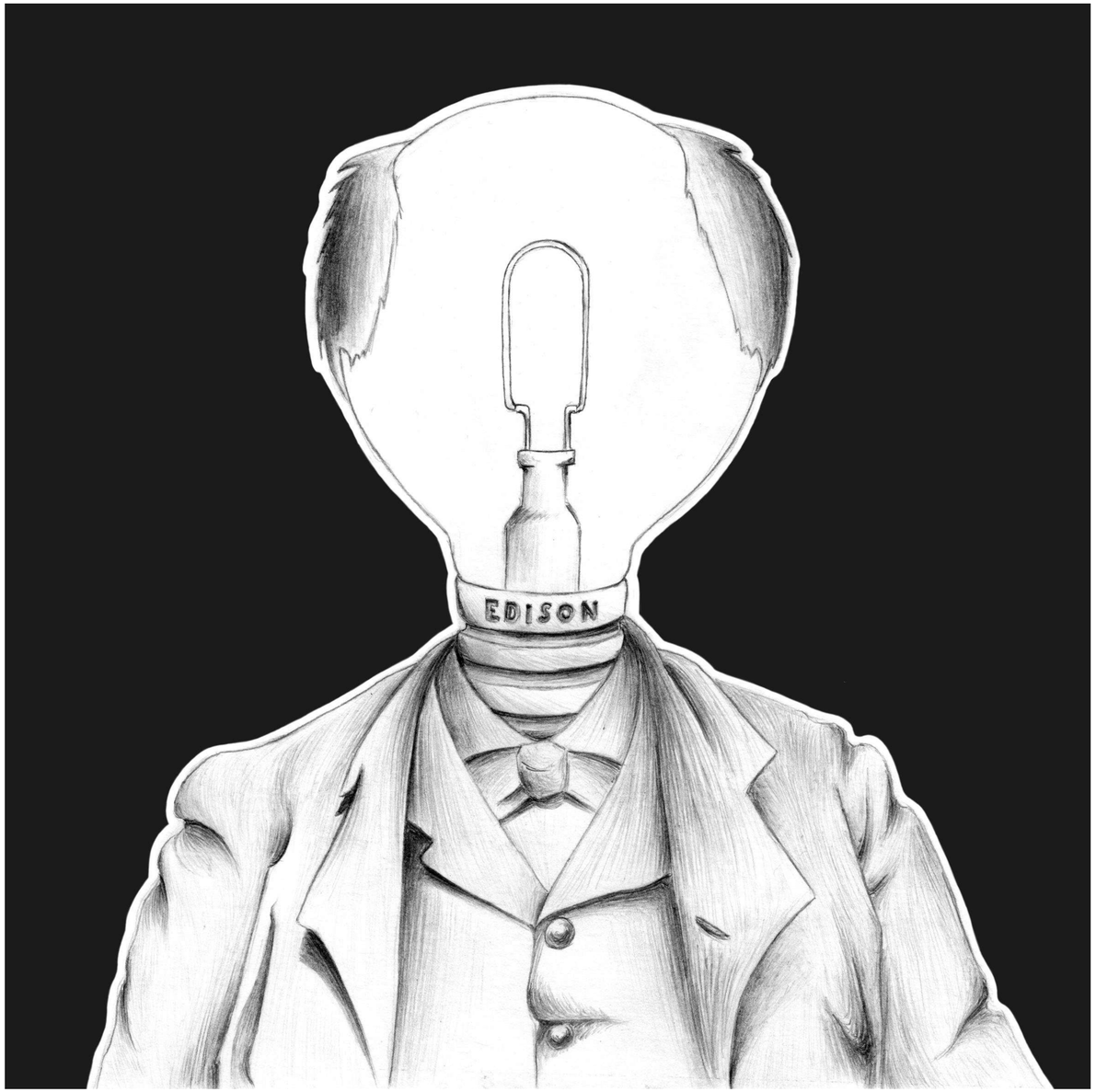
SA TRISTESSE QUAND, PLUSIEURS MOIS PLUS TARD, ELLE A SU QU'IL S'ÉTAIT FAIT TUER PAR LES VOISINS.
SON HORREUR QUAND MA TANTE S'EST IMMOLÉE POUR LEUR ÉCHAPPER.
C'EST APRÈS CETTE VAGUE DE VIOLENCE QUE J'AI FINALEMENT VU LE JOUR EN IRAN.
J'AIMERAIS POUVOIR VOUS DIRE QUE TOUT S'EST BIEN PASSÉ À PARTIR DE LÀ, MAIS CE N'EST PAS VRAIMENT LE CAS.
MA MÈRE ÉTAIT DÉSORMAIS SEULE POUR SUBVENIR AUX BESOINS DE MES FRÈRES ET MOI.
"EN IRAN, IL FALLAIT AVOIR DES CARTES POUR TRAVAILLER. MA MÈRE N'AVAIT PAS ASSEZ D'ARGENT POUR PAYER LES CARTES. À UN MOMENT, ELLE N'A PLUS PAYÉ. SANS CARTE, SI ON SORTAIT, ILS NOUS RENVOYAIENT EN AFGHANISTAN!"
MA MÈRE AVAIT PEUR D'Y RETOURNER À CAUSE DES VOISINS, ALORS, ON A DÉCIDÉ D'ALLER EN SUISSE. J'AVAIS 9 ANS.

ON EST PARTIS DE MECHHED POUR PLUSIEURS JOURS DE VOITURE EN DIRECTION D'OURMIA. DE LÀ, ON S'EST HABILLÉS CHAUDEMENT ET ON A AFFRONTÉ 10H DE MARCHE DANS LES MONTAGNES ENNEIGÉES AFIN DE REJOINDRE LA FRONTIÈRE TURQUE.
APRÈS PLUSIEURS SEMAINES DE VOYAGE À TRAVERS LA TURQUIE, ON ARRIVE PRÈS D'ISTANBUL POUR PRENDRE LA MER. 12H DANS UN PETIT BATEAU GONFLABLE AVEC 45 AUTRES MIGRANTS. ON ARRIVE EN GRÈCE.
NOUS PASSONS PRESQUE 2 ANS LÀ-BAS AVANT QUE L'AÎNÉ DE MES FRÈRES, DÉJÀ INSTALLÉ EN SUISSE, PUISSE VENIR NOUS CHERCHER EN AVION. "C'ÉTAIT LA PREMIÈRE FOIS QUE JE MONTAIS DANS UN AVION."
MAINTENANT, J'AI 16 ANS, JE SUIS DANS UN FOYER À GENÈVE AVEC MES FRÈRES ET MA MÈRE.
ET COMMENT TU VOIS LA SUITE ?
"J'AIMERAIS ÊTRE HÔTESSE DE L'AIR... OU DENTISTE AHAHAH."

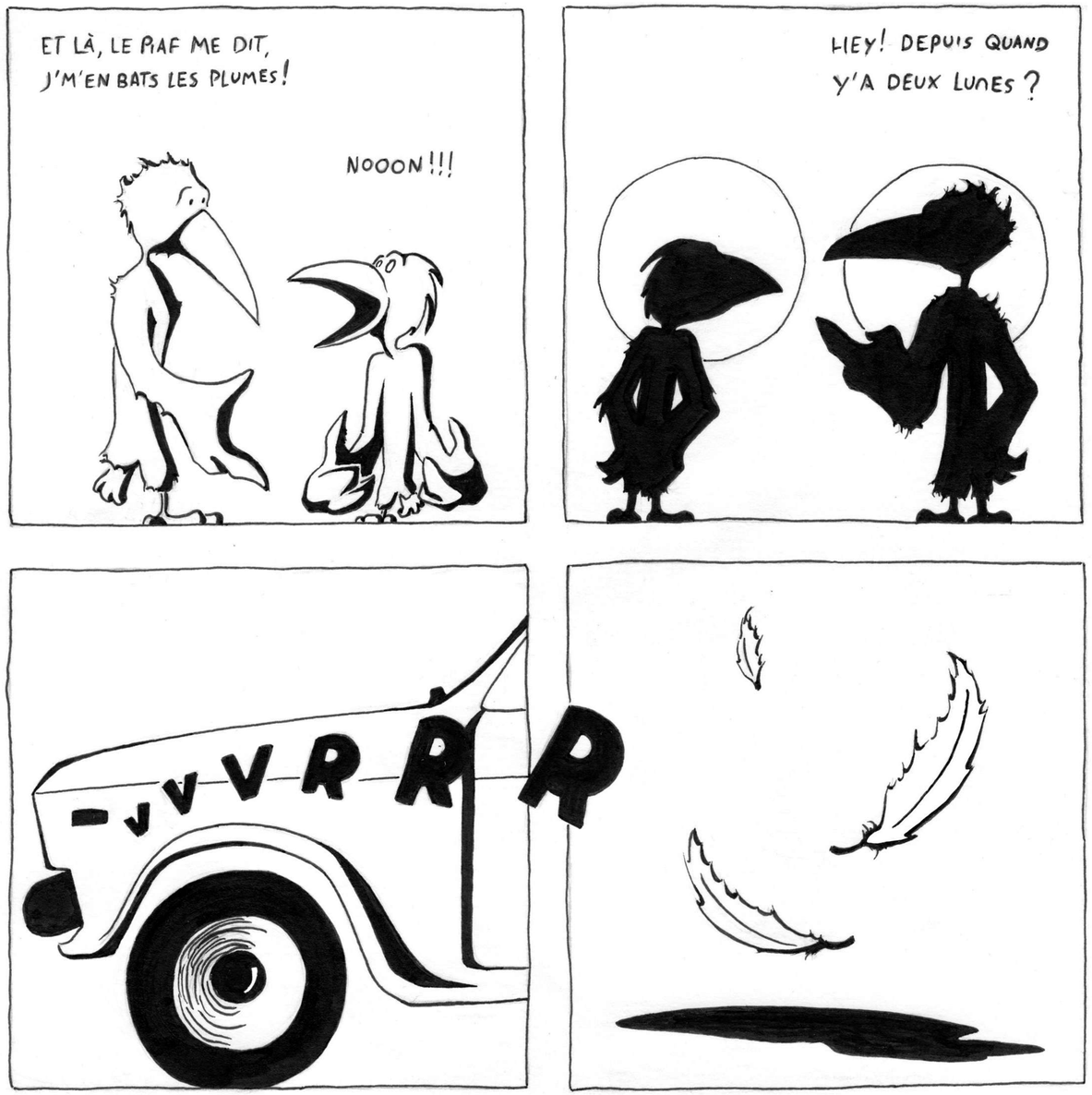
NOIR C'EST NOIR

Mandat du Muséum d'Histoire Naturelle de Genève.
Illustrations sur la pollution lumineuse
publiées dans le livre "Noir c'est Noir",
édité aux Éditions "Good Heidi Production".

Technique: crayon et digital / Taille: 20 x 20 cm



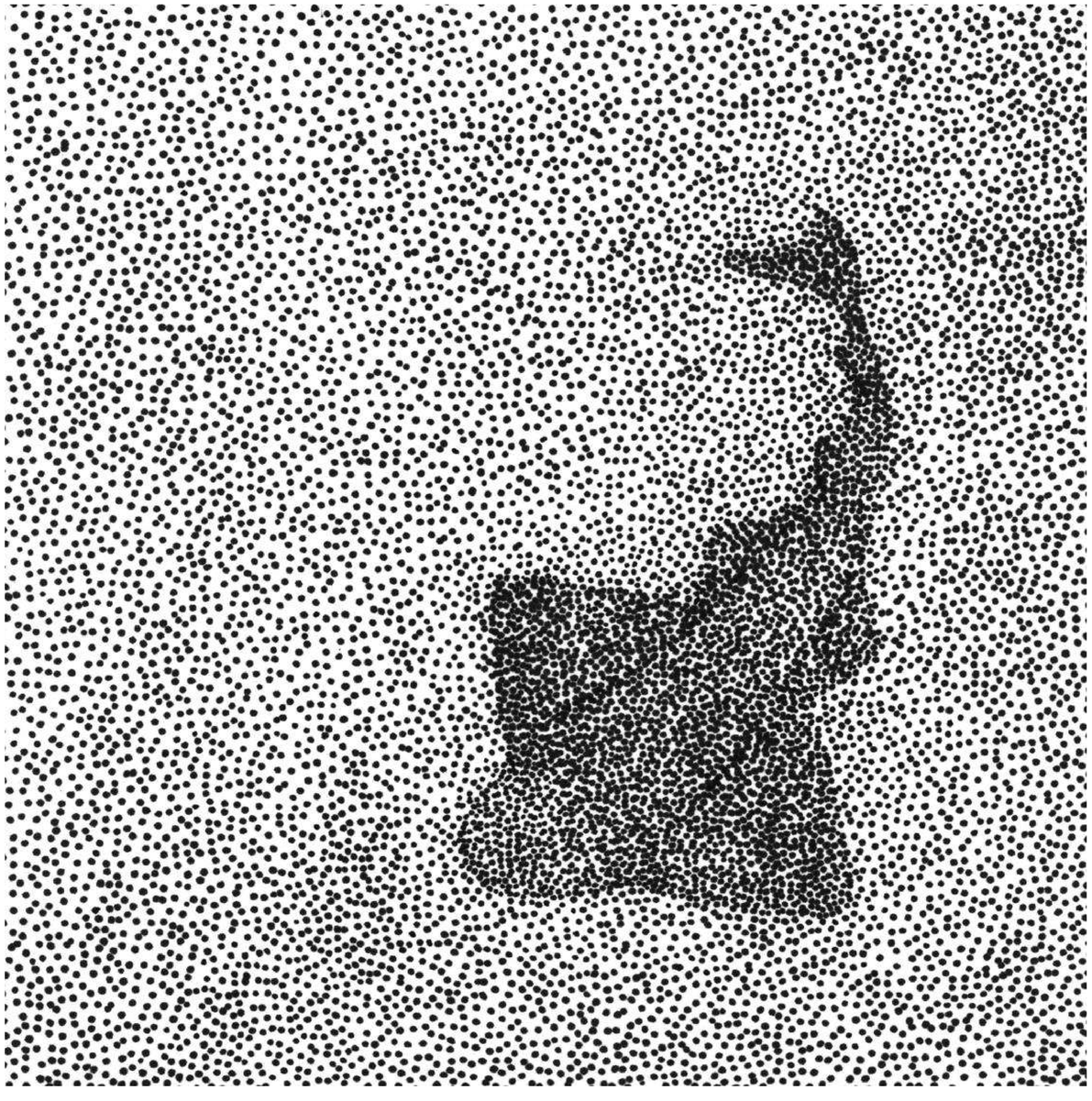
Technique: encre

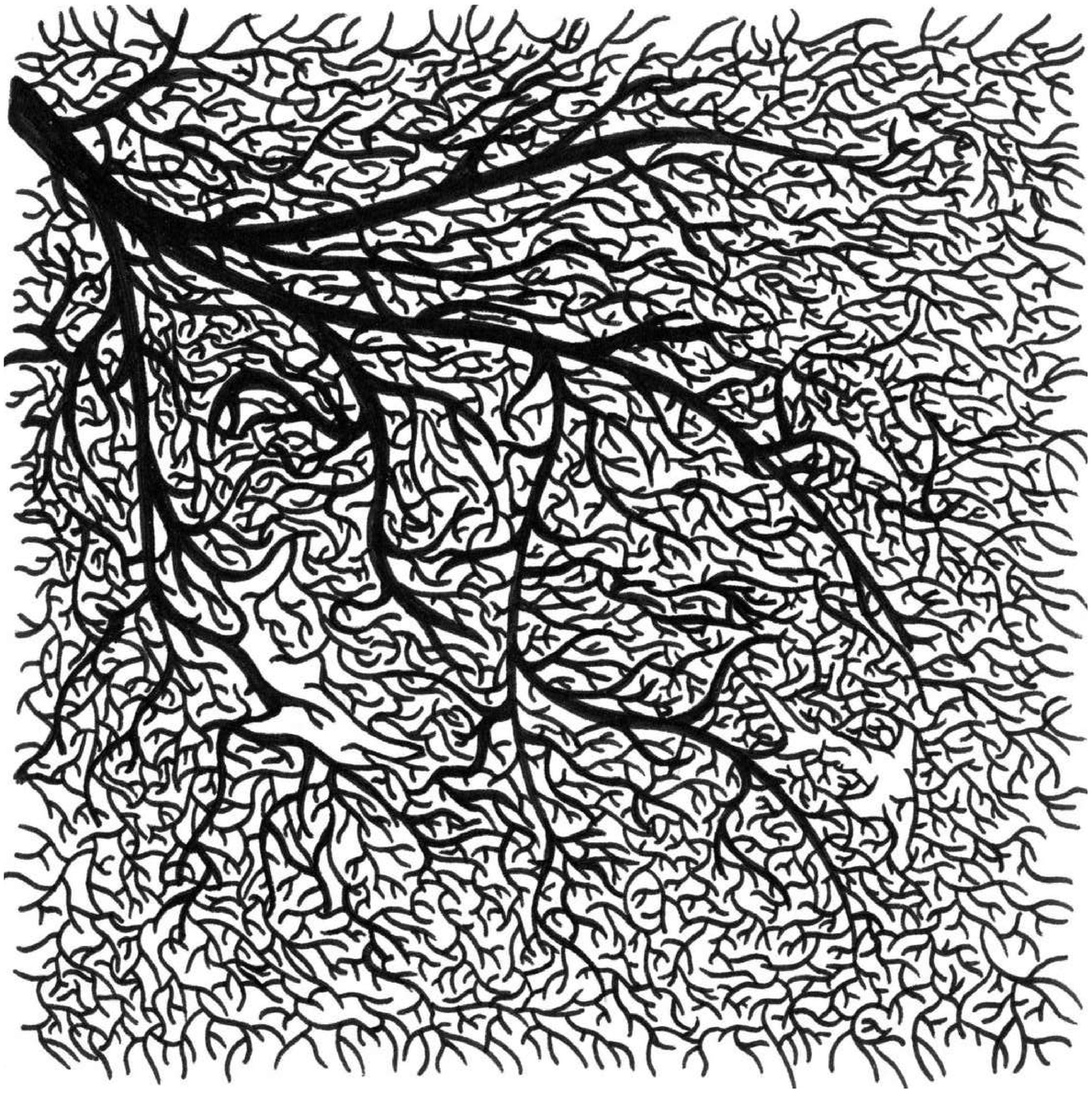


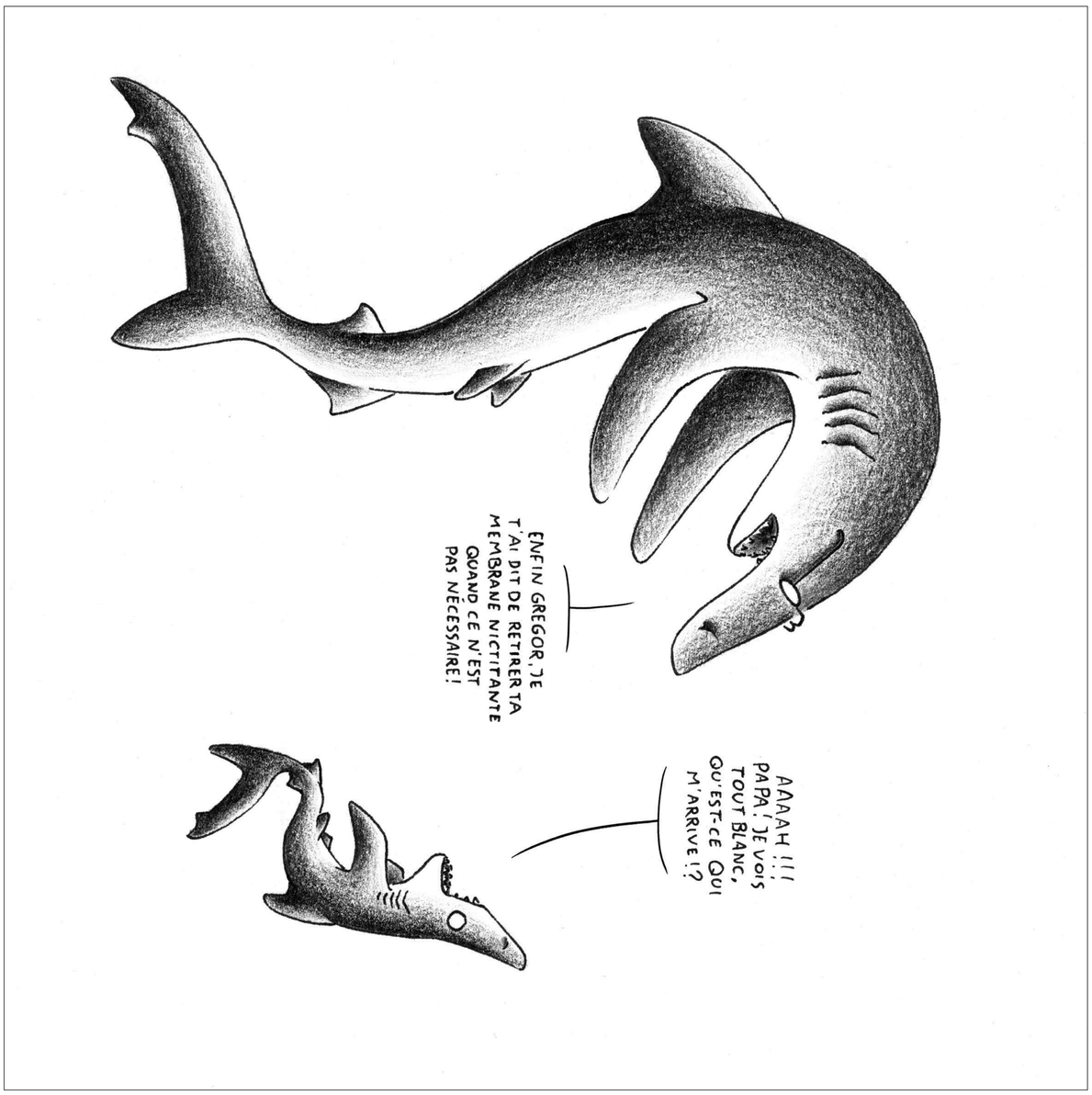
SOS (SAVE OUR SHARKS)

Mandat de la fondation Save Our Seas.
Illustrations sur les requins publiées
dans le livre "Sos",
édité aux Éditions "Good Heidi Production".

Technique: encre et crayon / Taille: 20 x 20 cm



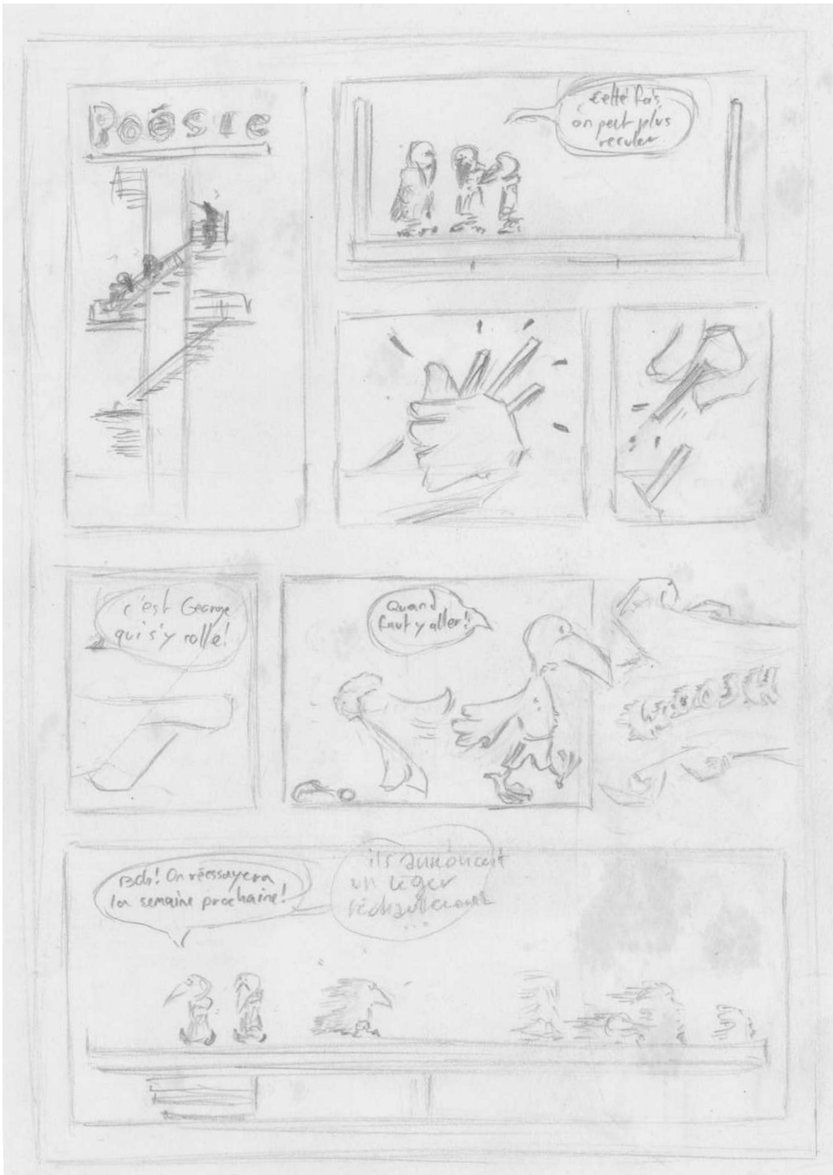


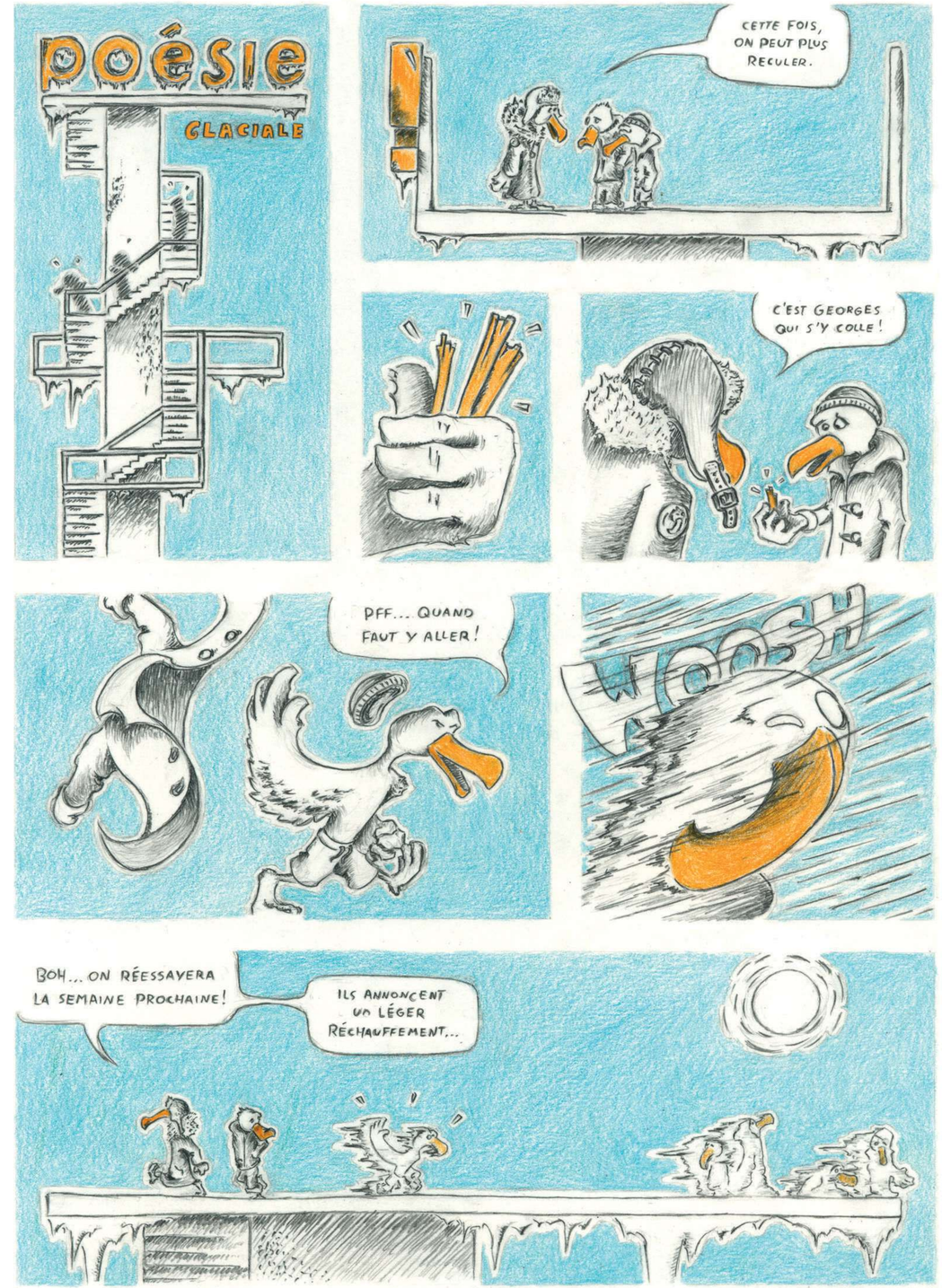

AAAAH !!!
PAPA ! JE VOIS
TOUT BLANC,
QU'EST-CE QUI
M'ARRIVE !?
ENFIN GREGOR, JE
T'AI DIT DE RETIRER TA
MEMBRANE NICTITANTE
QUAND CE N'EST
PAS NÉCESSAIRE !

BAINS DES PÂQUIS

Participation au concours 2019
du journal des bains des Pâquis.
Travail réalisé dans le cadre de l'ESBDI

Technique: crayon gris et crayon de couleur
Taille: A4

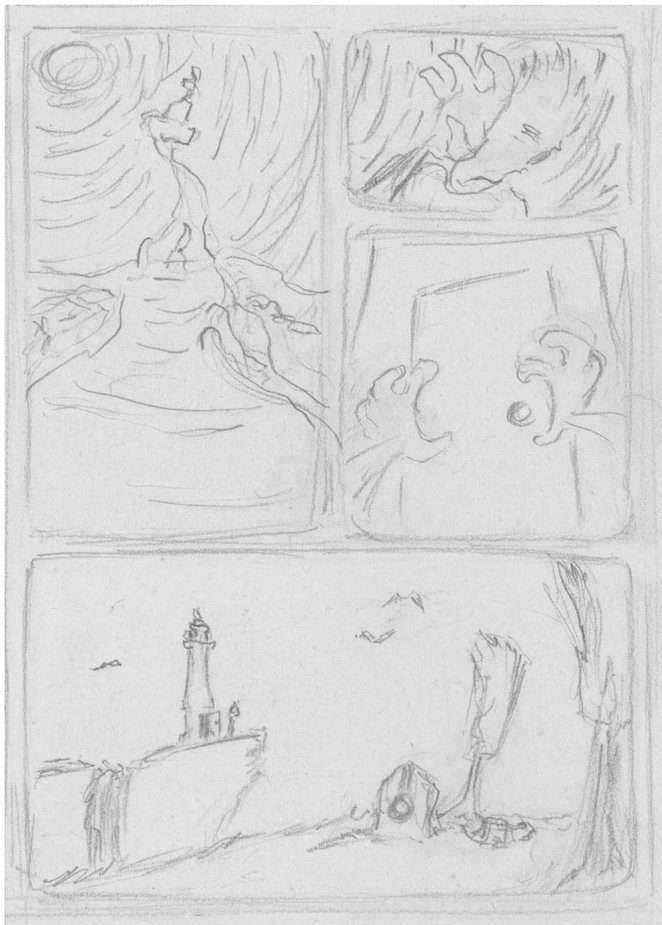


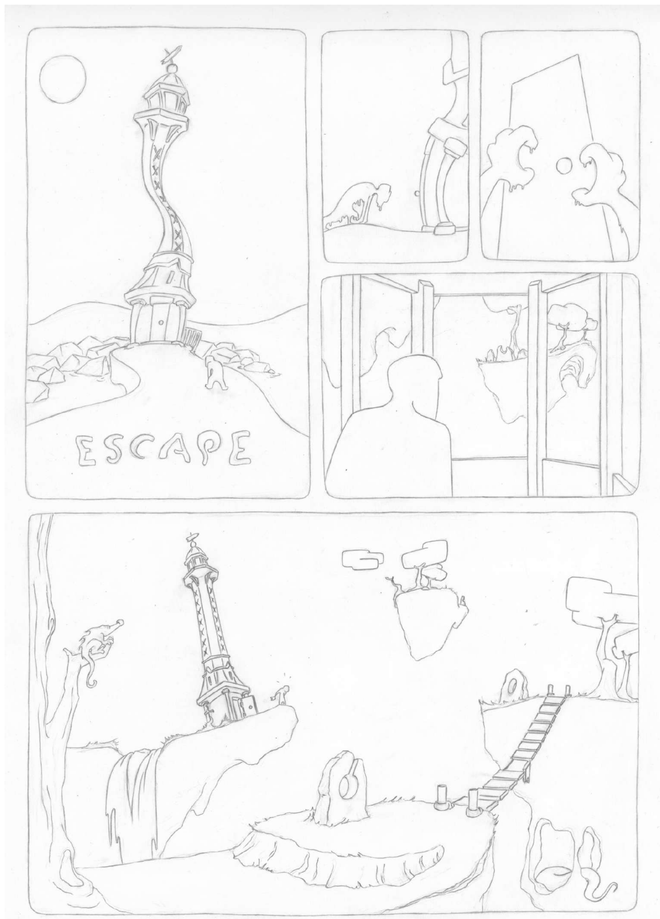


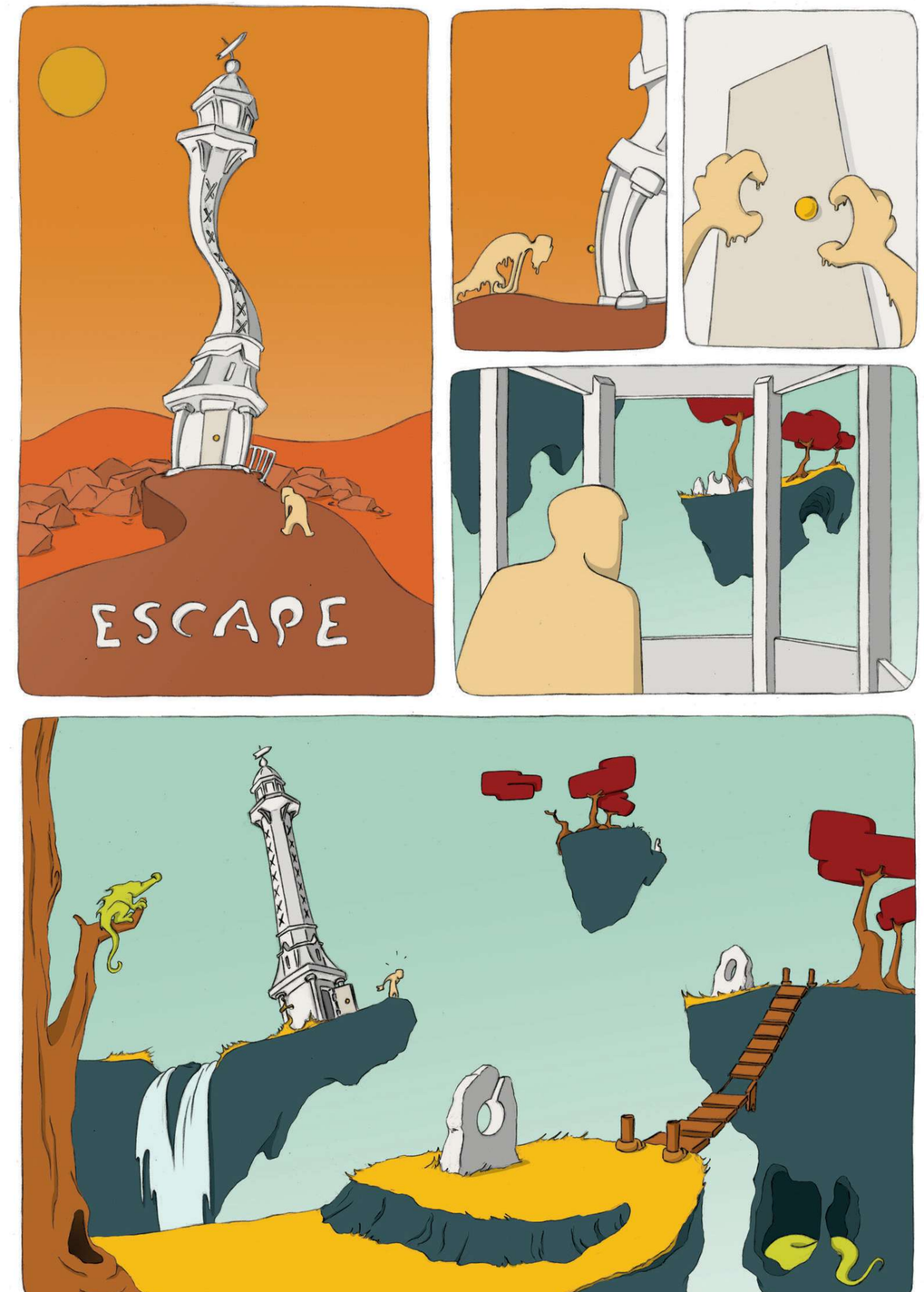
BAINS DES PÂQUIS

Participation au concours 2020
du journal des bains des Pâquis.
Travail réalisé dans le cadre de l'ESBDI

Technique: crayon et digital
Taille: A3



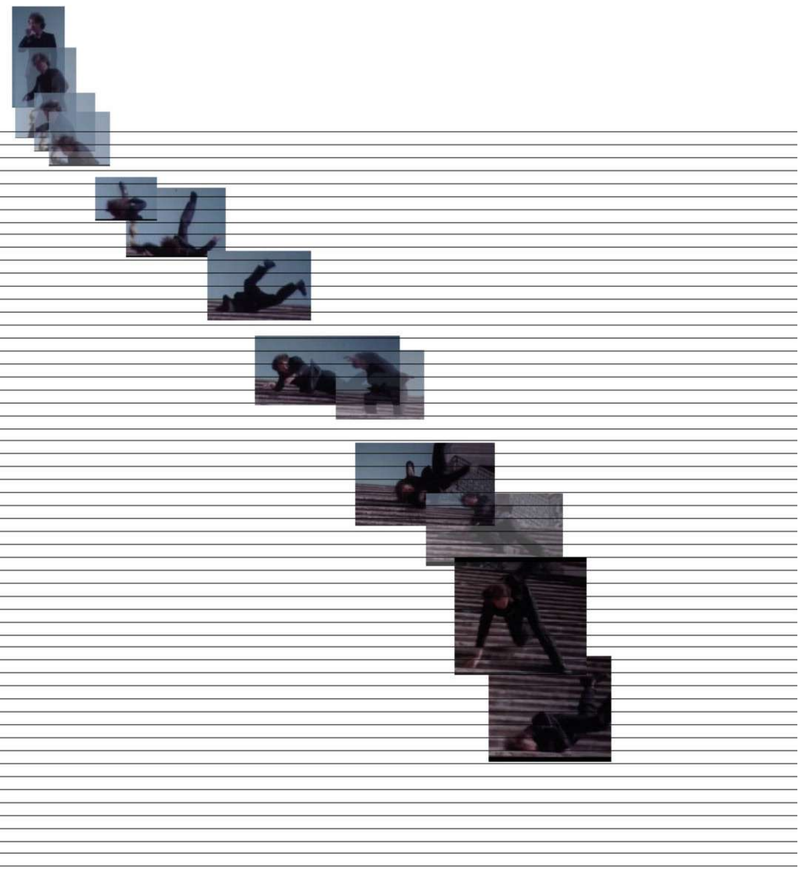


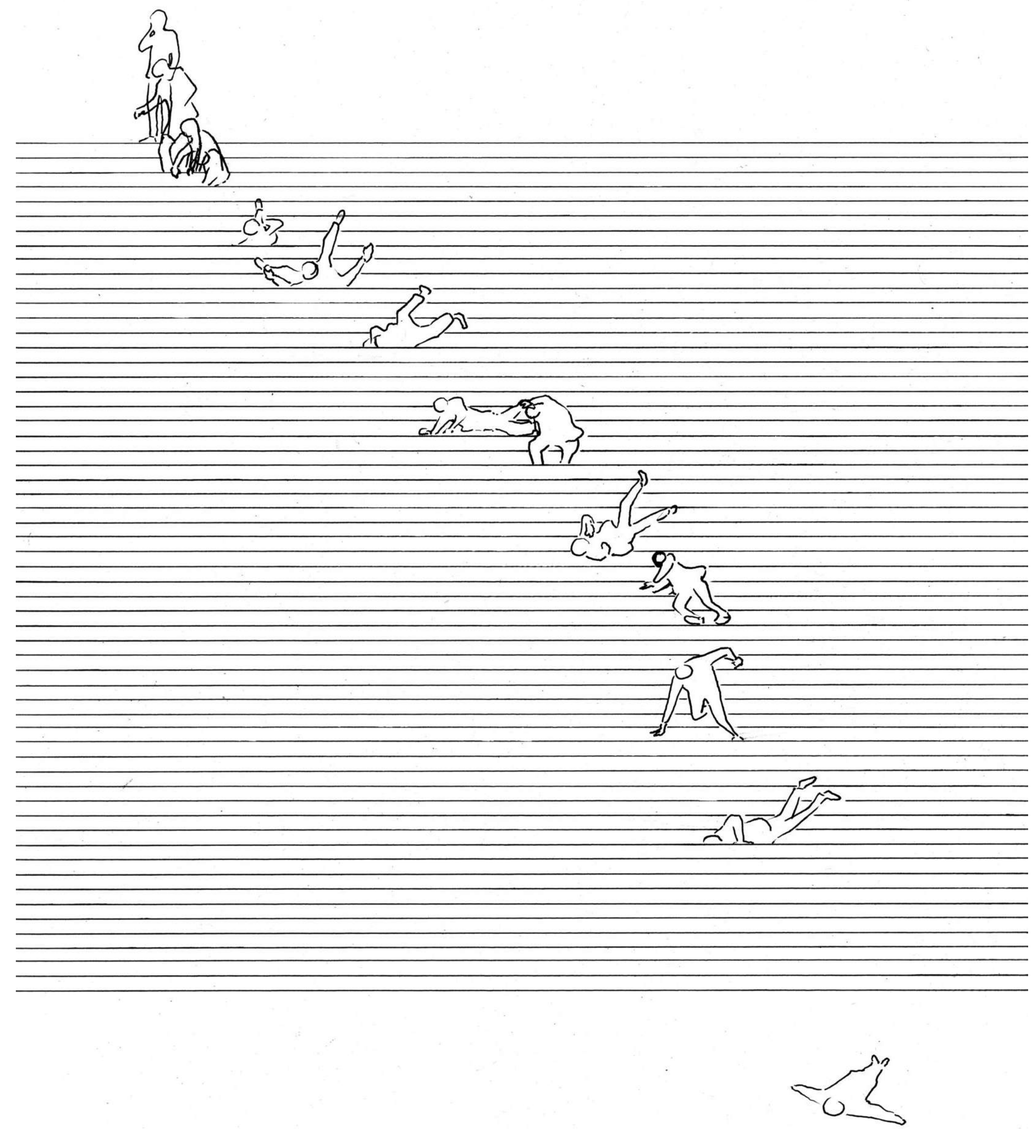


LA CHUTE

Exercice avec "David Prudhomme"
dans le cadre d'un workshop à l'ESBDI.

Technique: encre
Taille: A3

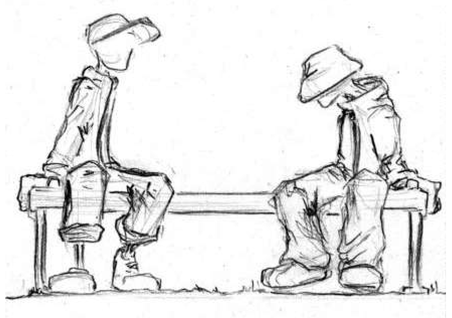


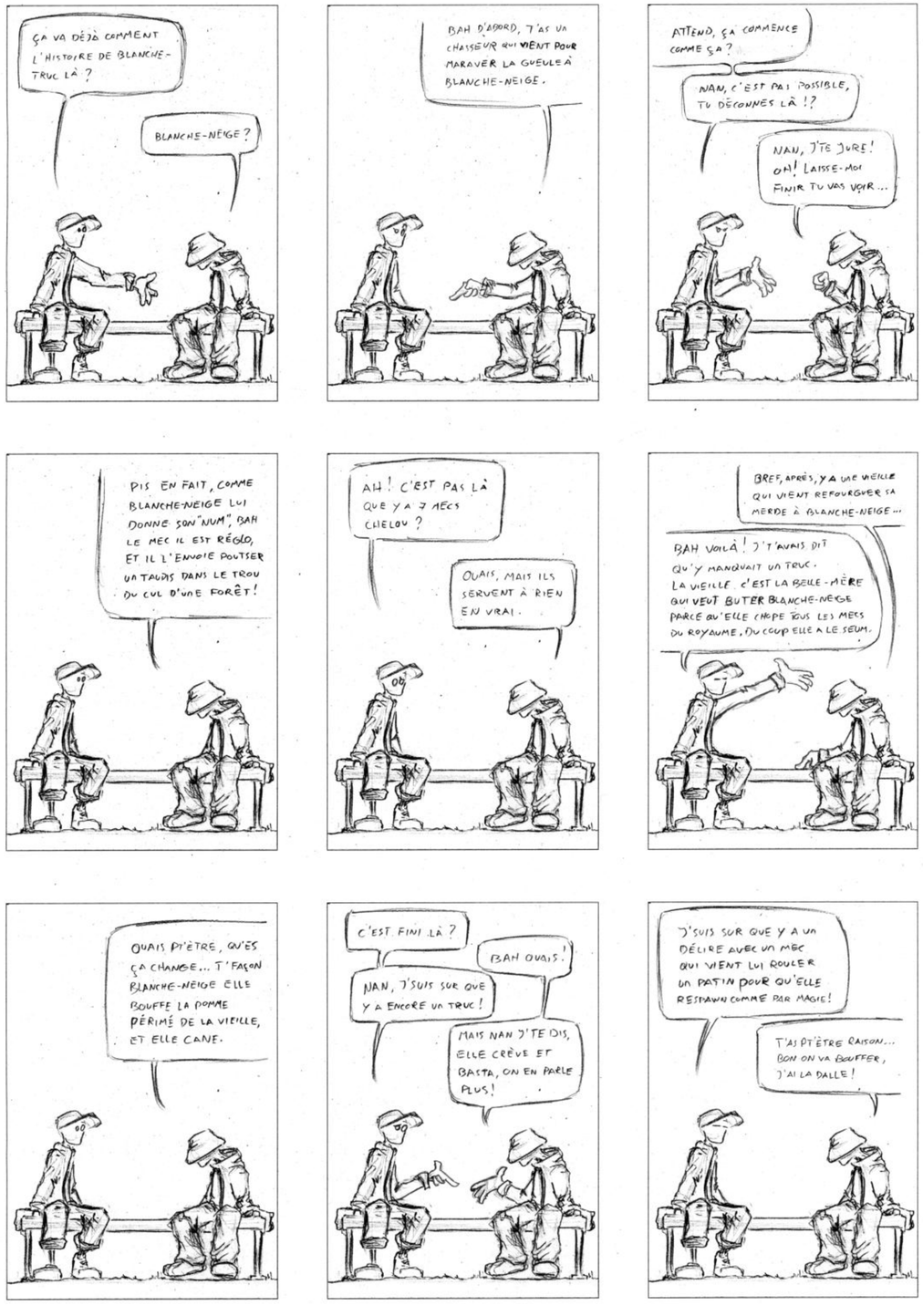


BLANCHE-TRUC LÀ...

Résumer "Blanche-Neige" en 9 cases.
Exercice avec "Anouk Ricard et Blutch"
dans le cadre d'un workshop à l'ESBDI.

Technique: crayon et scan
Taille: A3

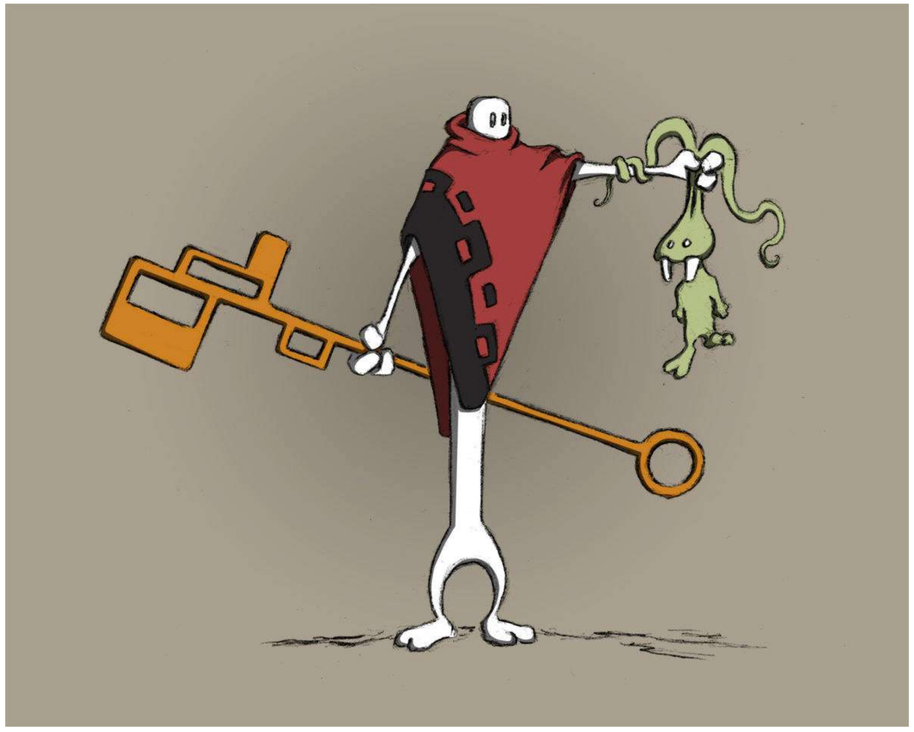




PIXEL ART

Illustration libre en pixel art sur la base d'une autre de mes illustrations "Le chasseur d'illusions".

Technique: digital



ANIMATION

SCREENSHOTS

Création d'un clip en stop motion sur la base d'une musique libre de droits. Ce travail est réalisé entièrement à base de screenshots.

https://www.youtube.com/watch?v=BSBP-pb-pDg

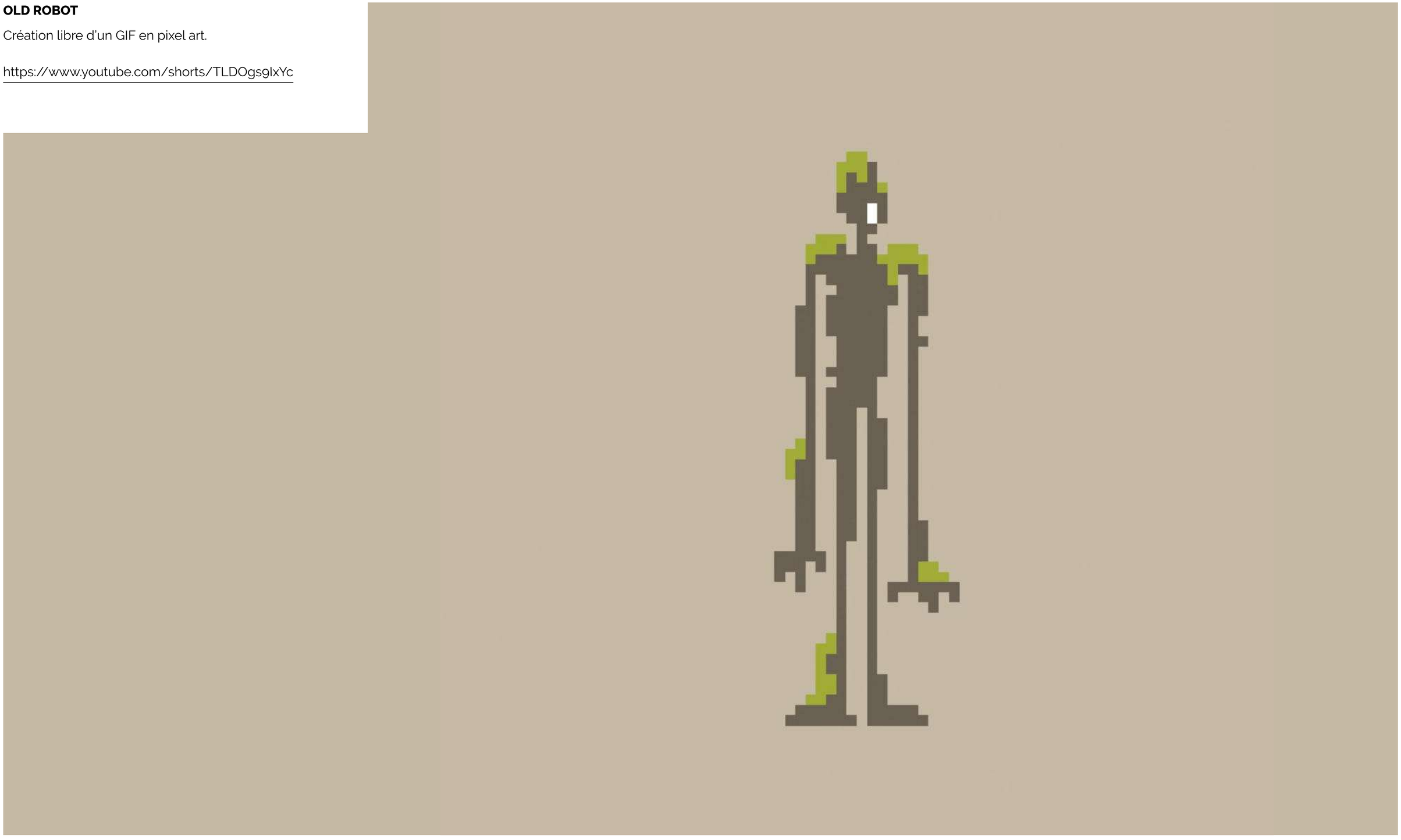
Aperçu Fichier Édition Présentation Aller Outils Fenêtre Aide
Capture d'écran 2021-12-01 à 13.39.51
Capture d'écran 2021-12-01 à 13.27.05
Capture d'écran 2021-12-01 à 15.30.43
Capture d'écran 2021-12-01 à 13.

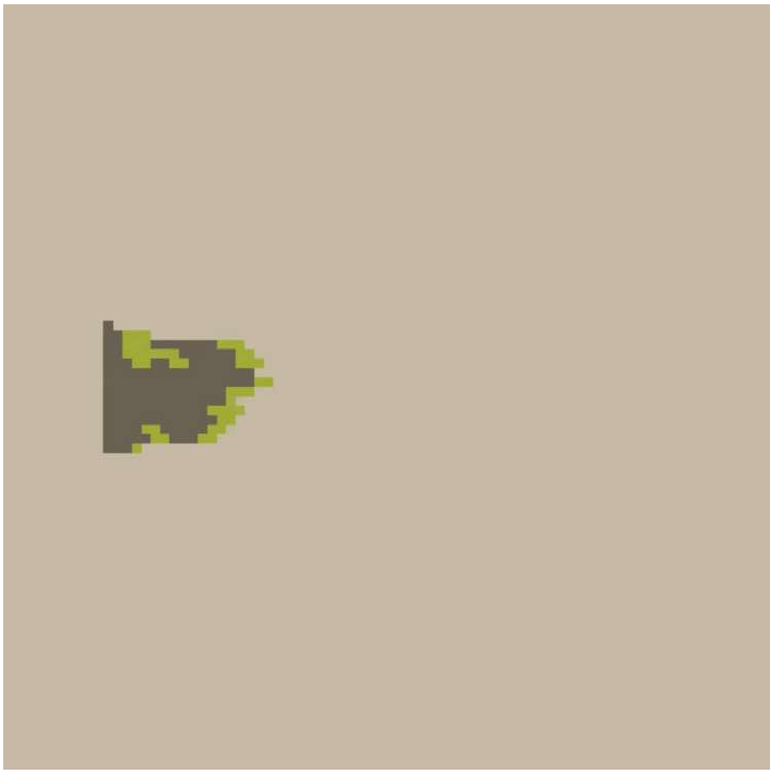
Détails

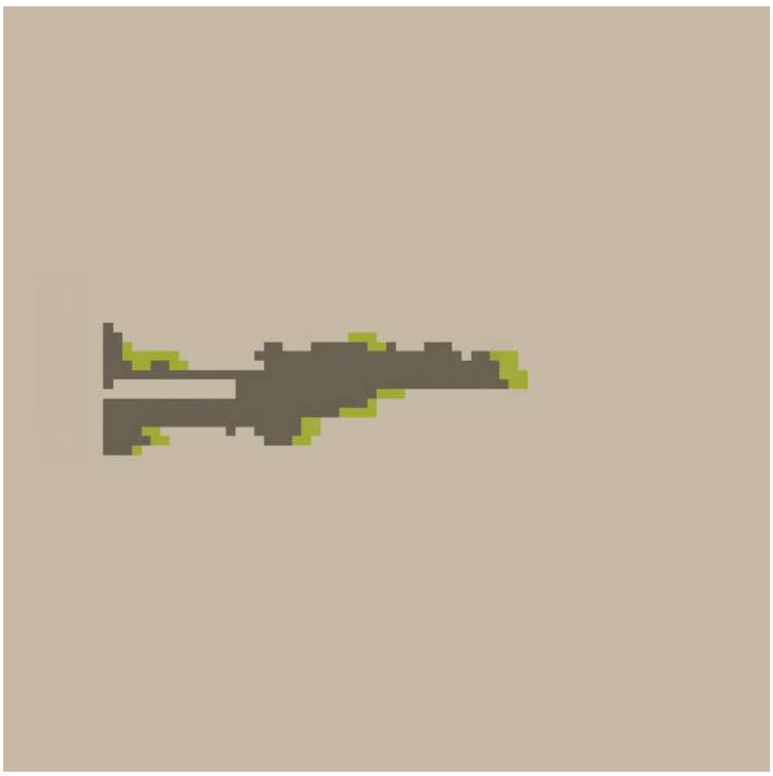
OLD ROBOT

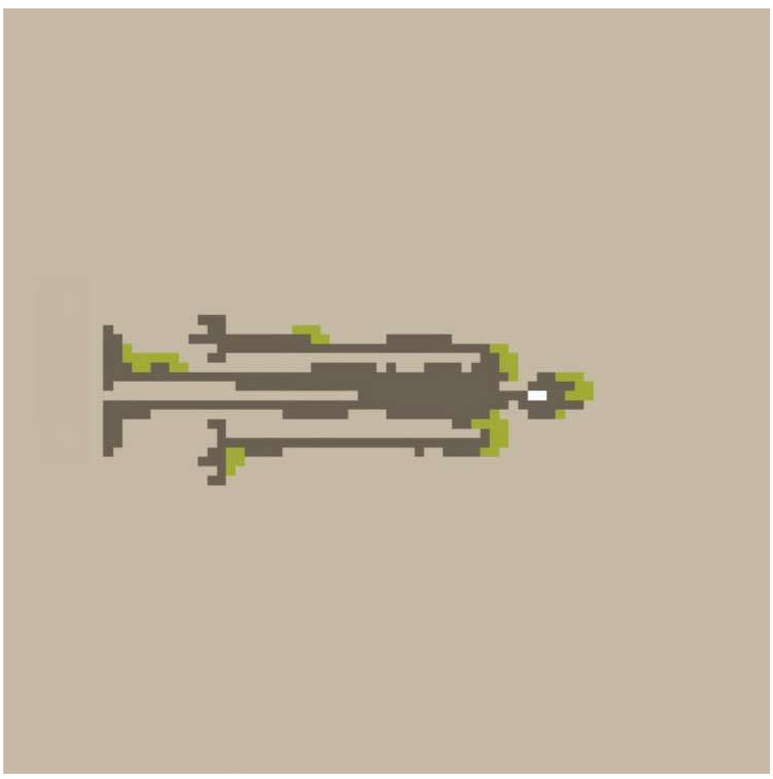
Création libre d'un GIF en pixel art.

https://www.youtube.com/shorts/TLDOgs9IxYc





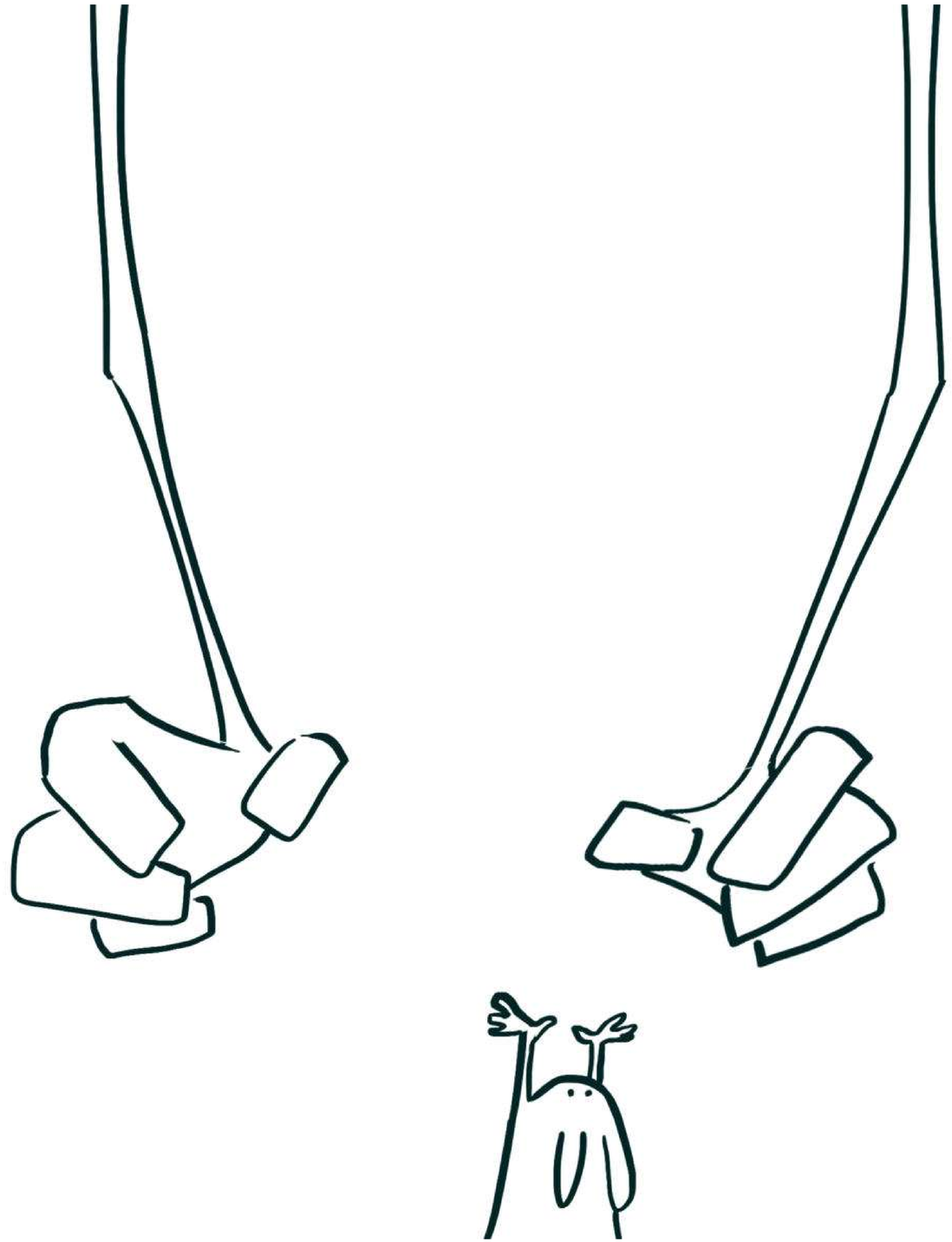


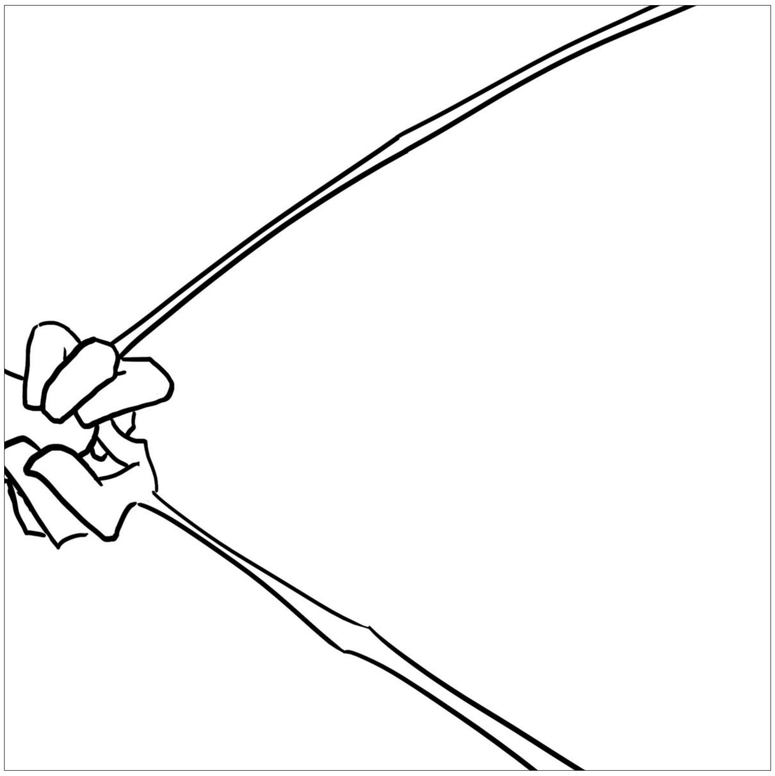


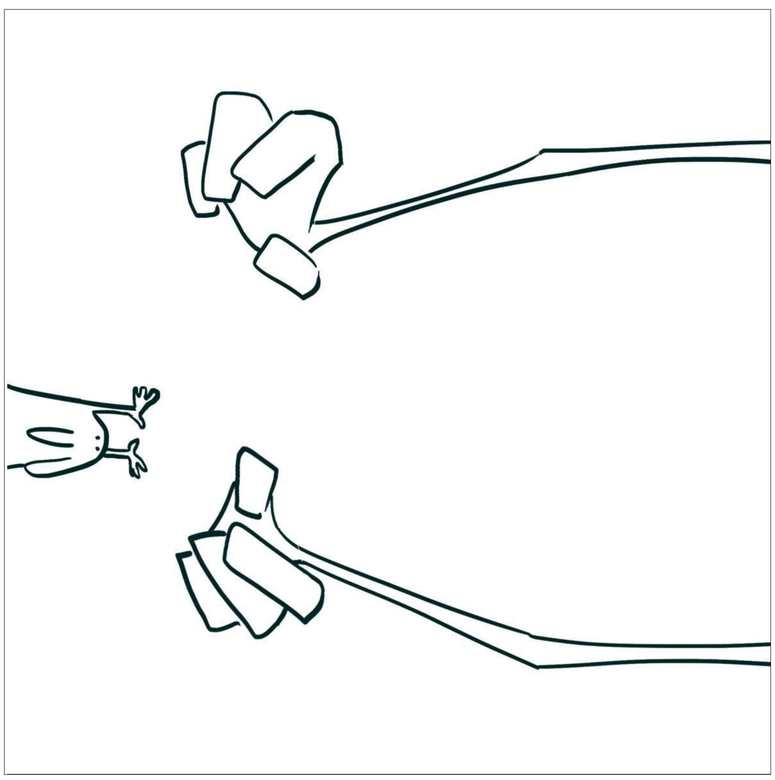
CRÉATEUR

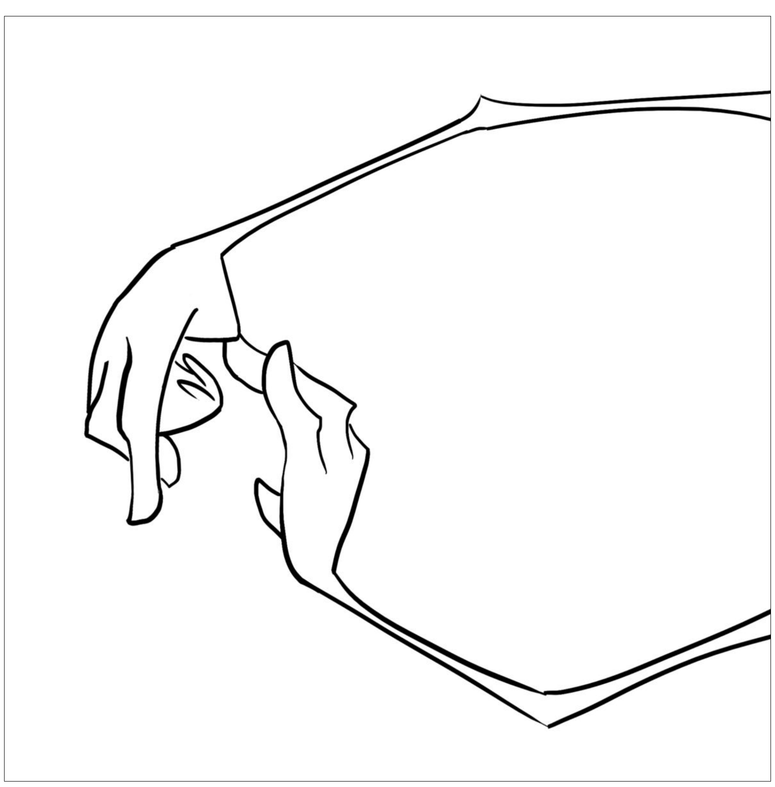
Création d'un GIF dans le cadre d'un cours d'animation à la HEAD.

https://www.youtube.com/shorts/27eZsTYSRnI









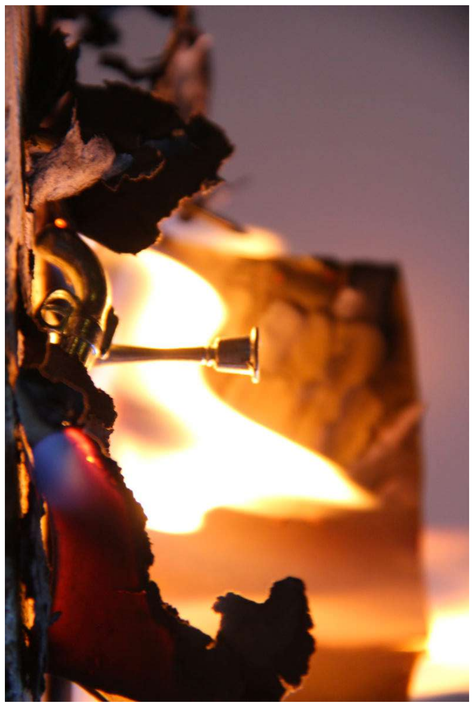
VIDÉO

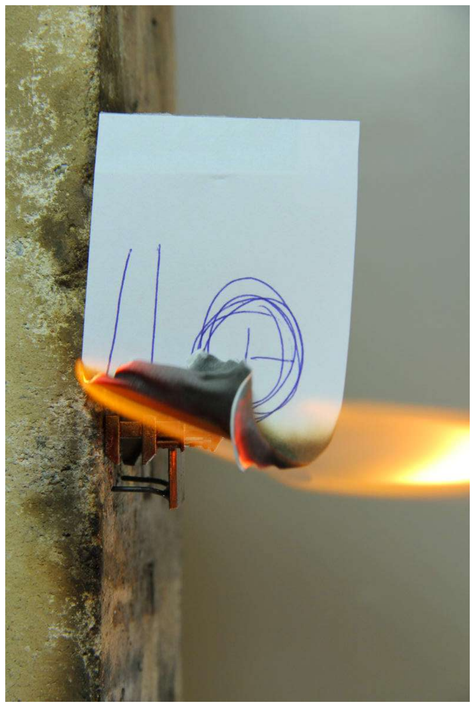
QUAIS DU POLAR

Création d'une bande-annonce fictive pour le festival "Quais du Polar". Travail réalisé dans le cadre de l'EAA (École d'Arts Appliqués de La Chaux-de-Fonds / Interactive Media Design)

https://www.youtube.com/watch?v=DuvWuad4uNo

FESTIV



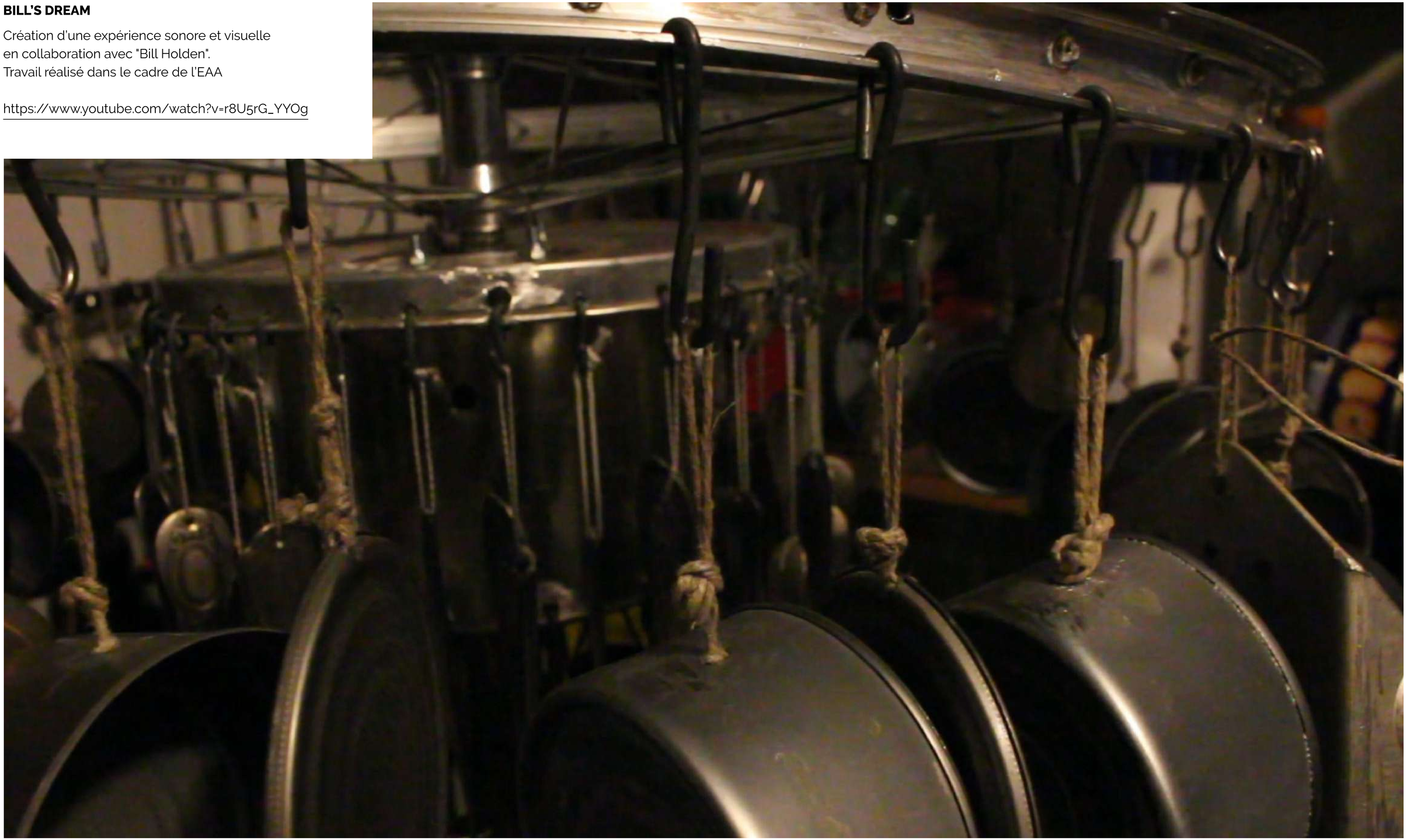


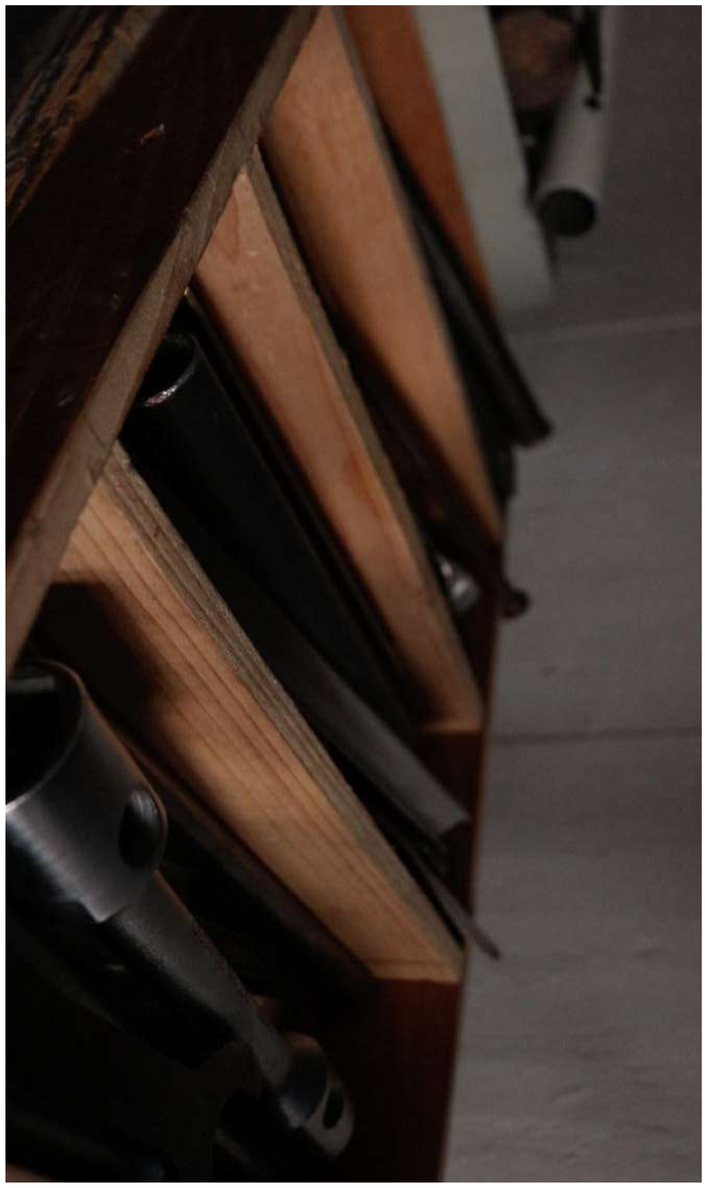
Canon

BILL'S DREAM

Création d'une expérience sonore et visuelle
en collaboration avec "Bill Holden".
Travail réalisé dans le cadre de l'EAA

https://www.youtube.com/watch?v=r8U5rG_YYOg

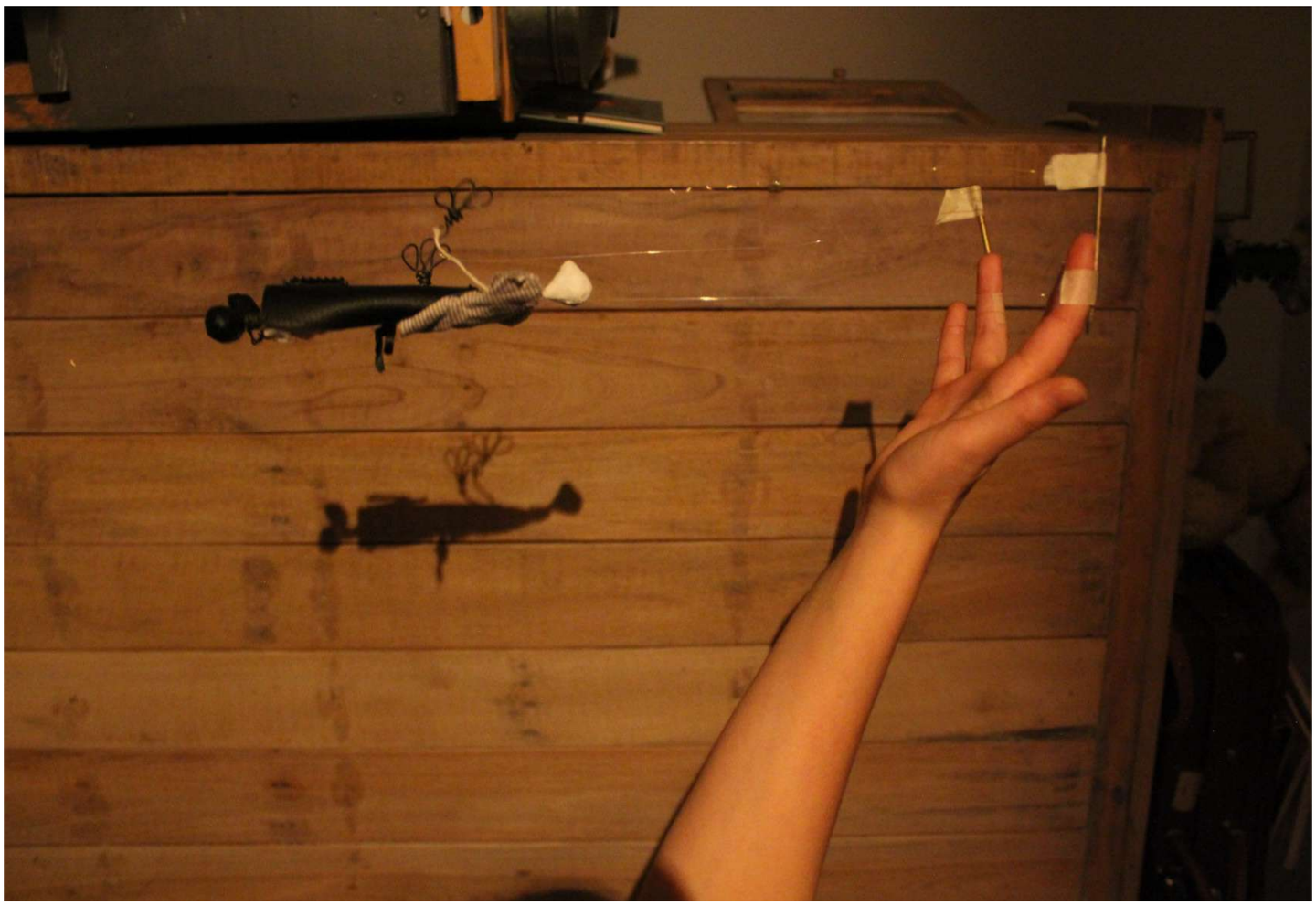


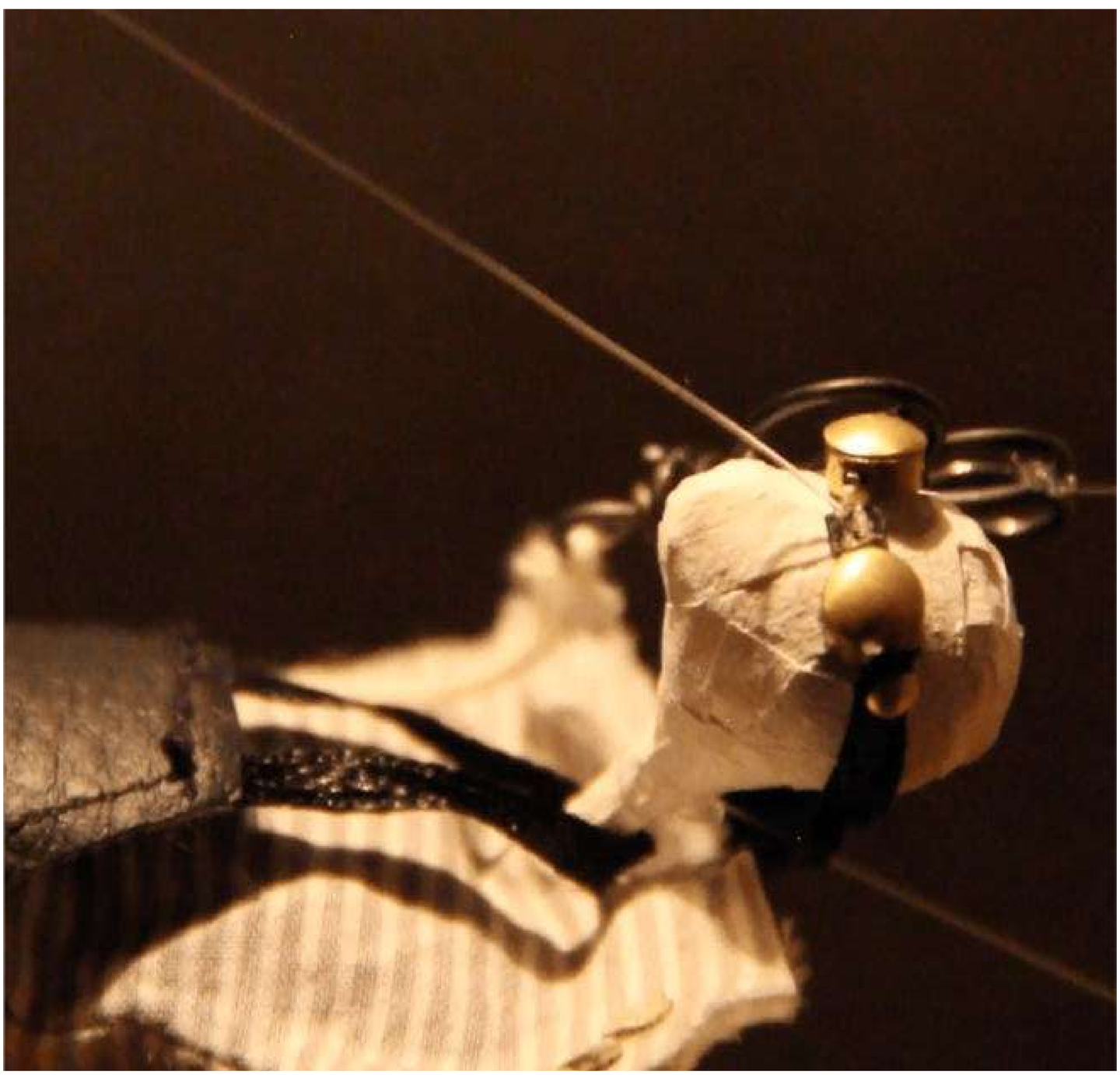


EQUINOX

Création d'un court métrage "Equinox"
en collaboration avec Esther Vaucher.

https://www.youtube.com/watch?v=R2r5zXyvbL8



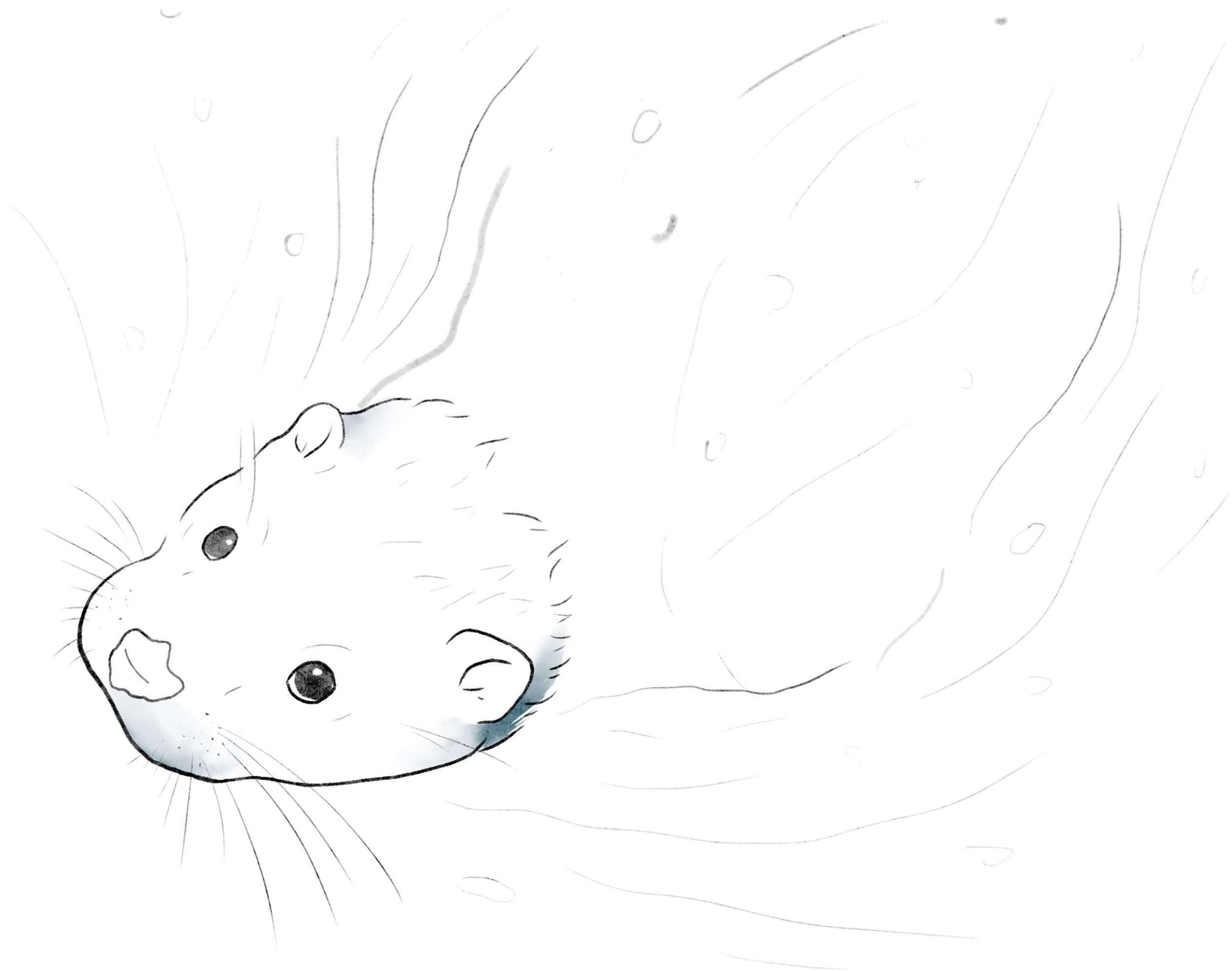


SON

LA GARENNE

Sonorisation d'une animation réalisée
par Aliona Pribytkova et Chloé Châtelain.

https://youtu.be/osHFX8ohvnQ



FLÈCHE - MAN

Sonorisation d'une animation réalisée par Dylan Iacovelli.

https://youtu.be/NgbocZ6OY38

SKRITCH

Workshop d'expérimentation sonore à la HEAD autour de la prise de son. Travail de doublage sonore sur un clip déjà existant.

https://www.youtube.com/watch?v=hK1DOSsXh64

L'AUTRE MONDE

Travail d'écriture expérimental composé de divers textes écrits durant de courts exercices d'écriture à la HEAD. Le tout est enregistré et mis en scène.

LA RUELLE

Workshop d'expérimentation sonore autour de la prise de son.

GRAPHISME

AZUR

Création d'un logo pour
le groupe de jazz "Azur".

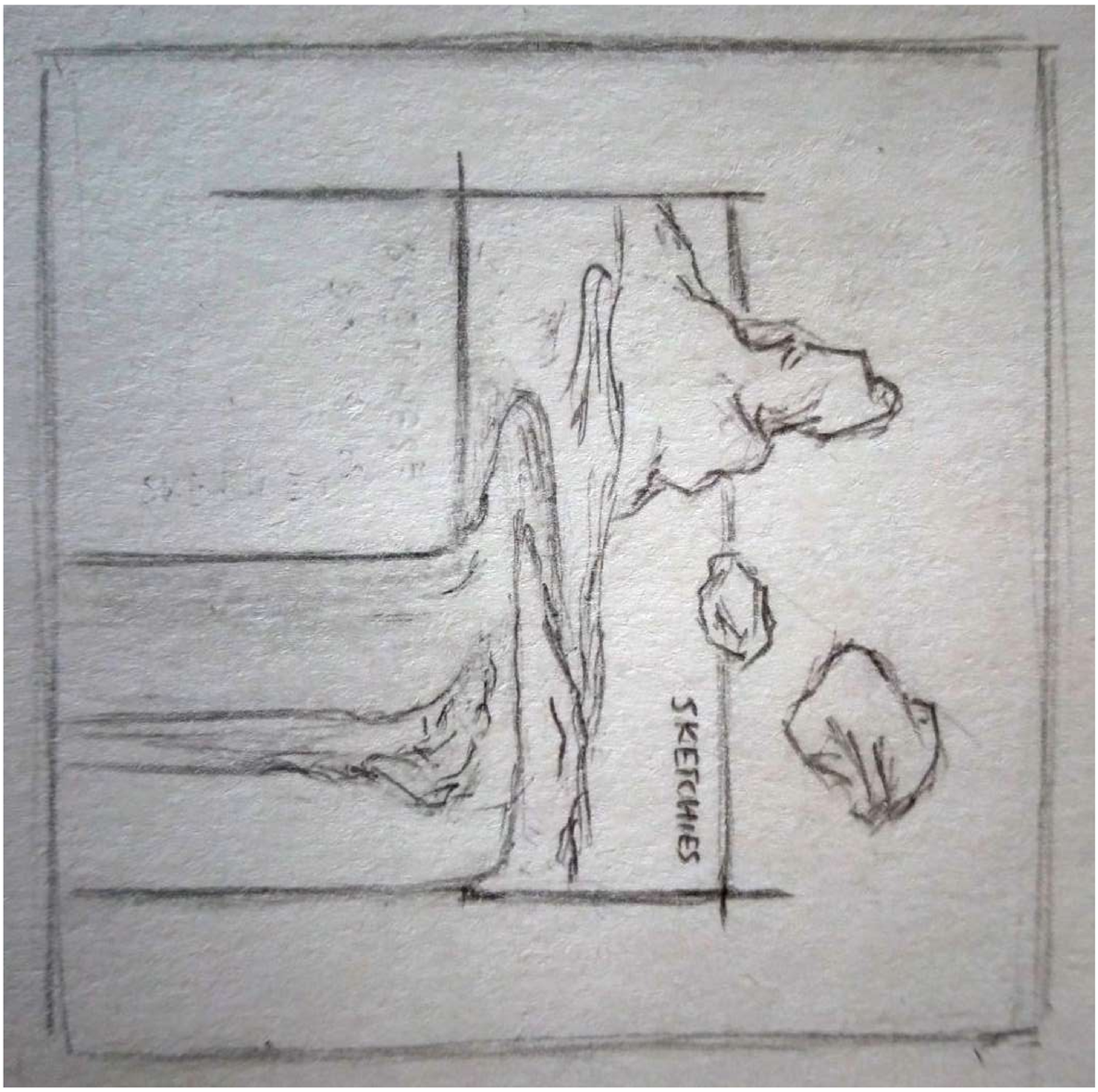
SKETCHES

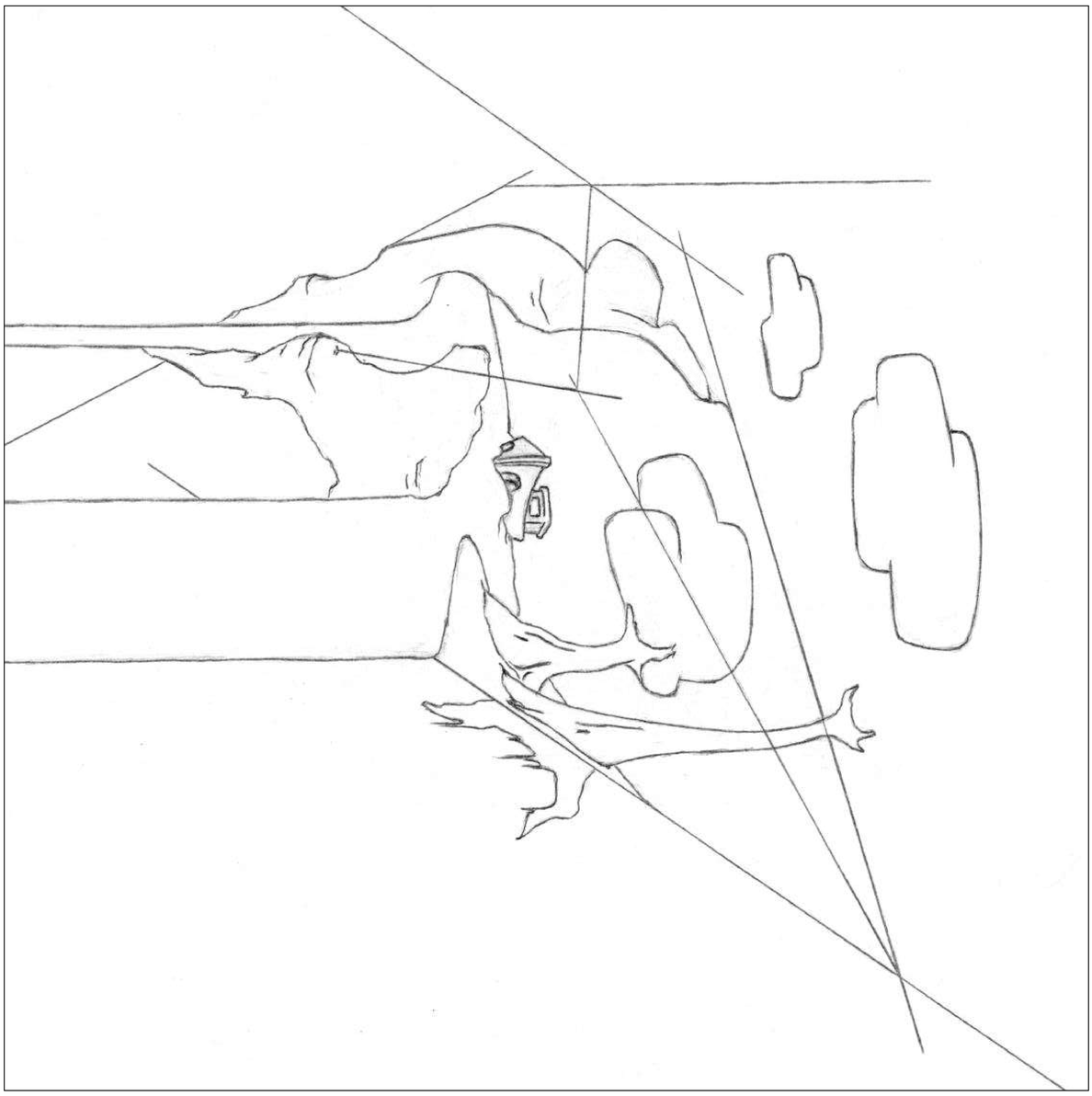
Création d'une pochette pour le premier album du groupe de Jazz "Azur".

SKETCHES

SKETCHES

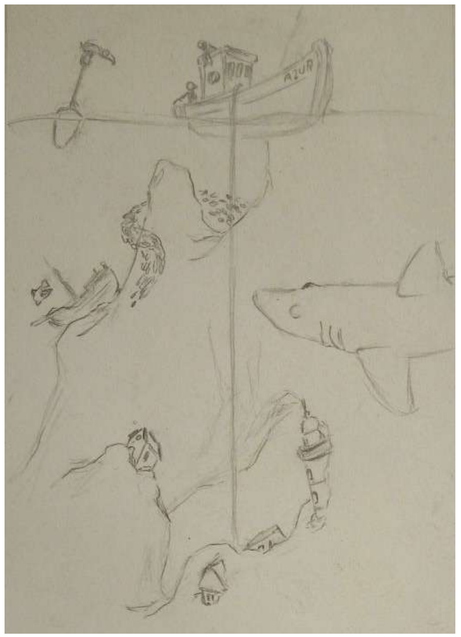
CAMPEROADING - 03:55
CROSSROADS - 04:16
HIBISCUS - 05:16
EXOPLANÈTE - 04:12
POUR MONA - 04:34
Youssry Martin Taha - Basse Électrique
Maroussia Maurice - Piano
Esther Vaucher - Saxophone Alto
Nathan Triquet - Batterie
Compositions
CAMPEROADING / CROSSROADS / HIBISCUS - Maroussia Maurice
EXOPLANÈTE / POUR MONA - Youssry Martin Taha
Mixage / Enregistrement
David Weber - Studio Forces Motrices
Mastering
Evidence Music
Graphisme / Illustration
Irvin Vaucher
© SOMSQUAD RECORDS 2019
AZUR

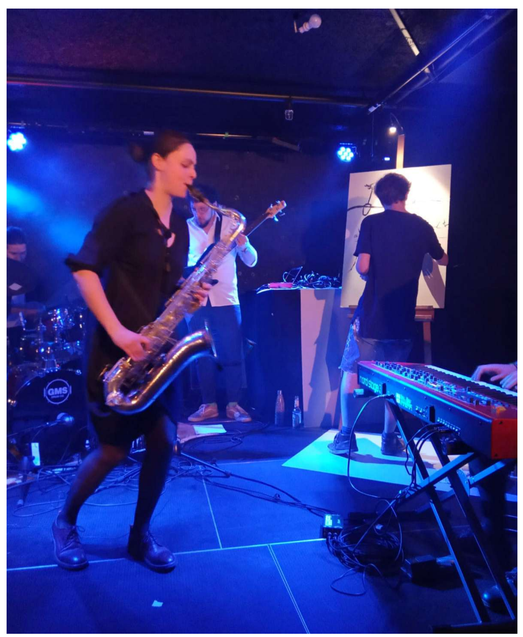

SKETCHES



CONCERT DESSINÉ

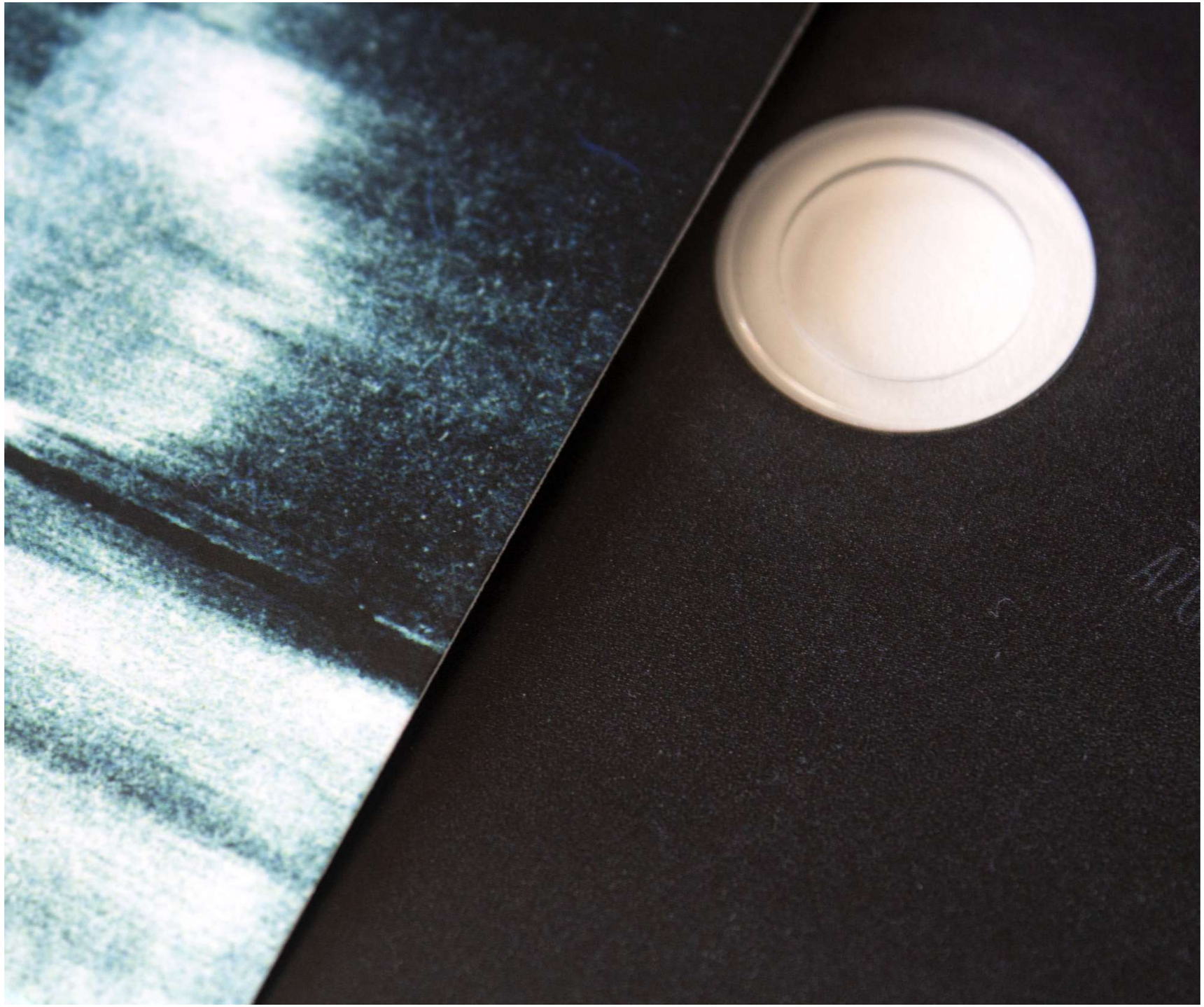
Concert dessiné au bar "La Jonquille" pour le vernissage du premier album d'Azur.

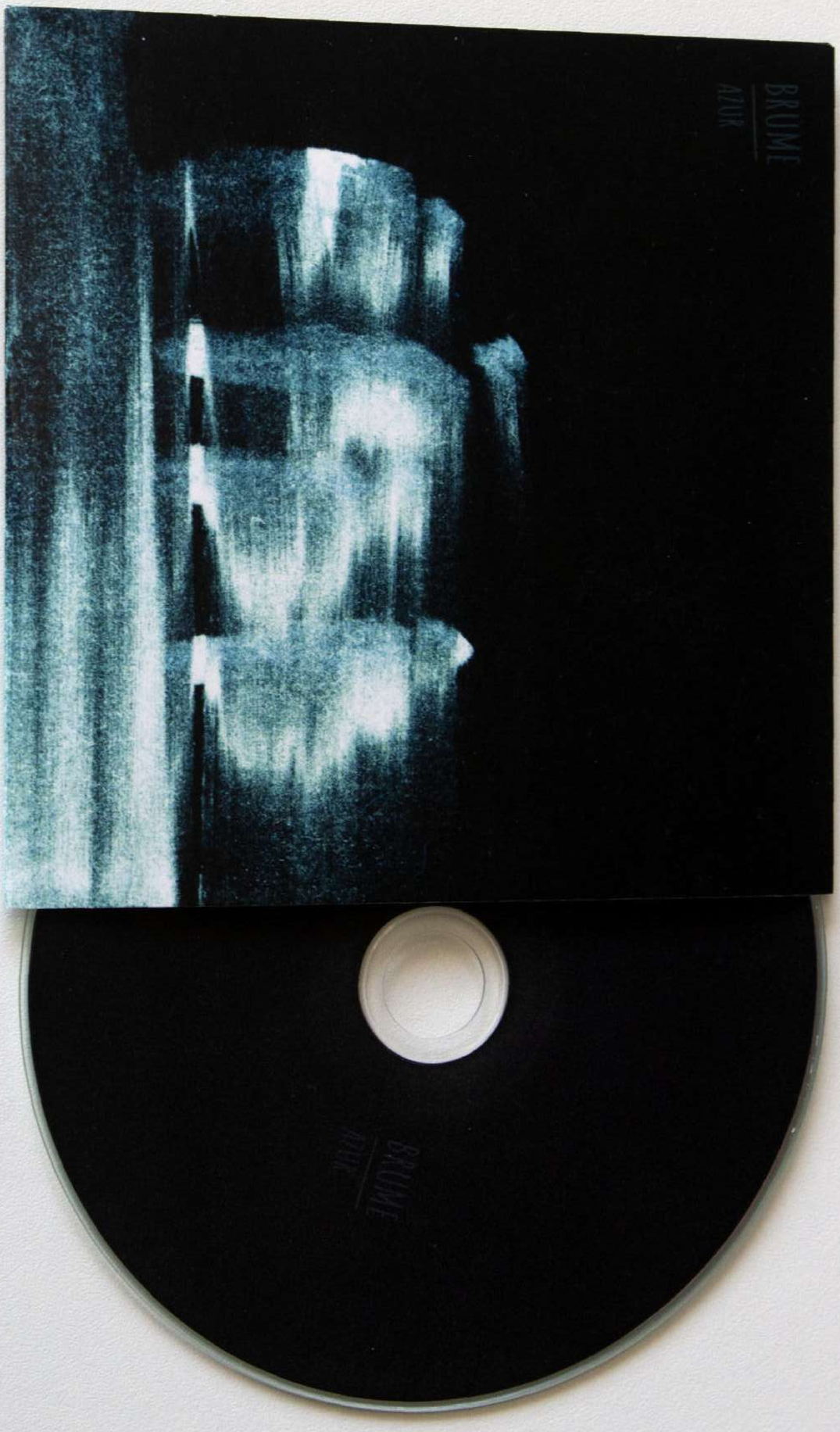


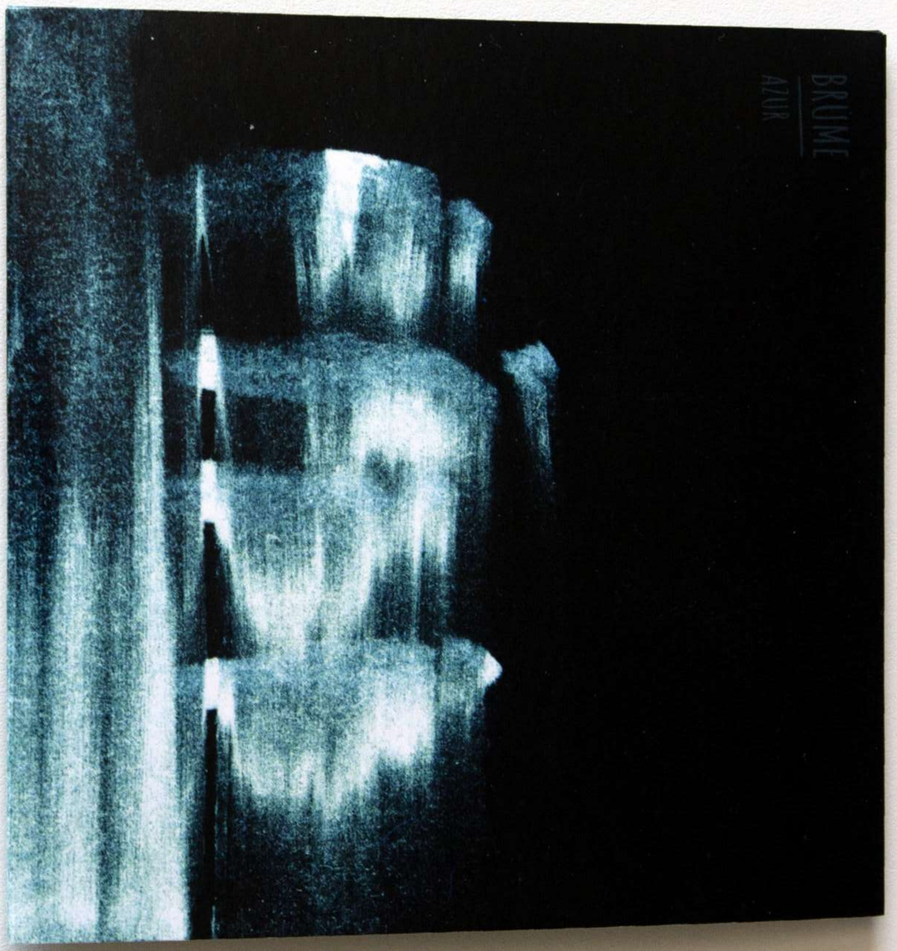


BRUME

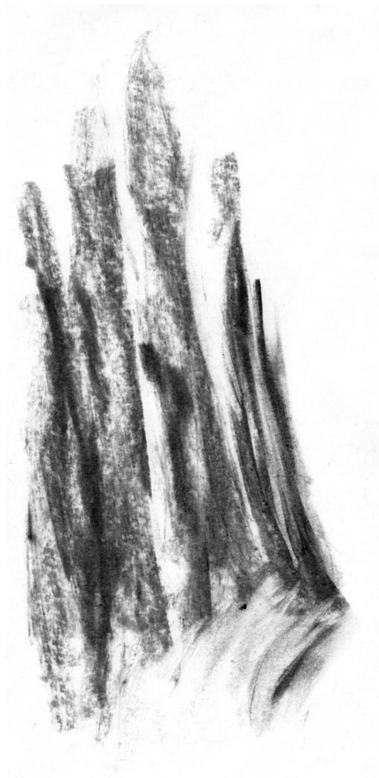
Création de la pochette pour le deuxième album d'Azur.

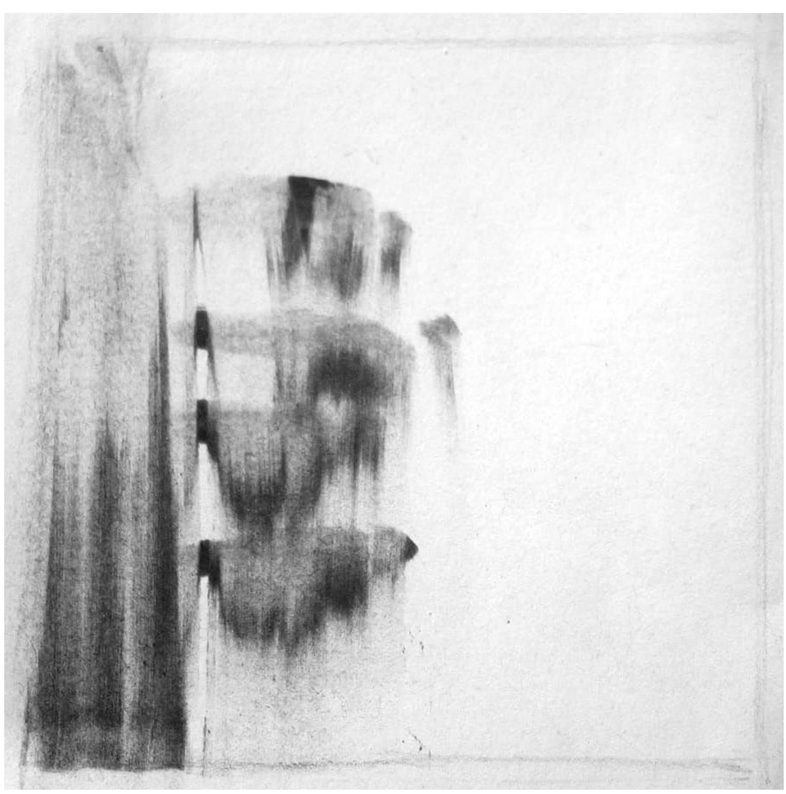


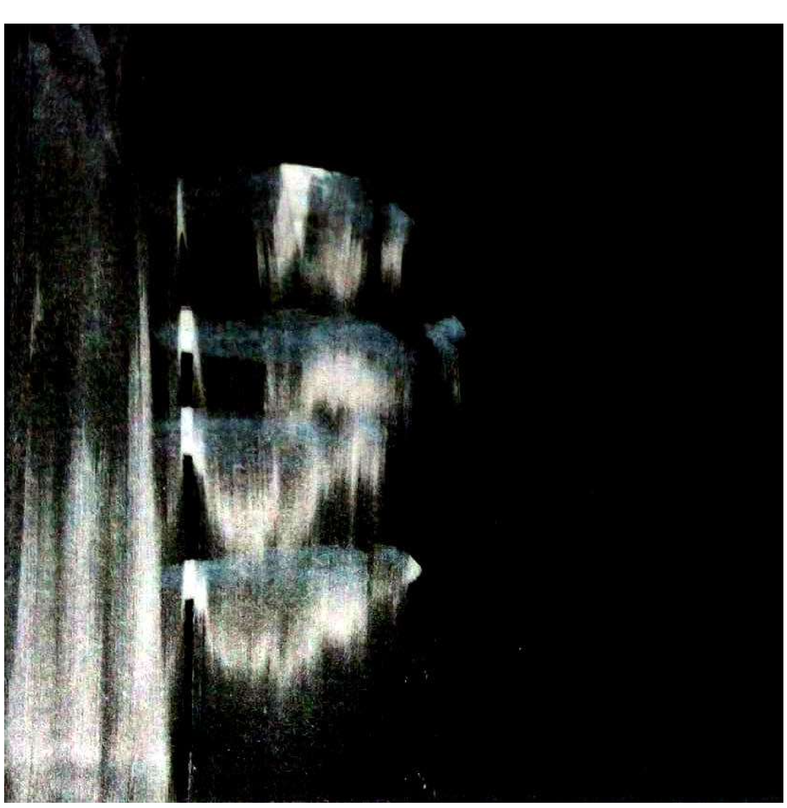

BRUME
AZUR
BRUME
AZUR


BRUME
AZUR

ESTACADE 6:23 E. VAUCHER
BARBERINE 7:14 M. MAURICE
THE END OF SPRING 10:24 E. VAUCHER
IRRIDESCENCE 7:08 E. VAUCHER
SACAPOCHE 4:43 M. MAURICE
BRUME 2:20 E. VAUCHER
ESTHER VAUCHER SAXOPHONE ALTO / TENOR
MARGUERITE MAURICE PIANO / SYNTHETISEUR
ETIENNE LOUPOT BASSE ELECTRIQUE / CONTREBASSE
HUGO MATILE BATTERIE
ENREGISTRÉ AU BLEND STUDIO
LUTRY / MARS 2021 ©
SUISA ©
AUDIOVISIONS
VILLE DE GENÈVE



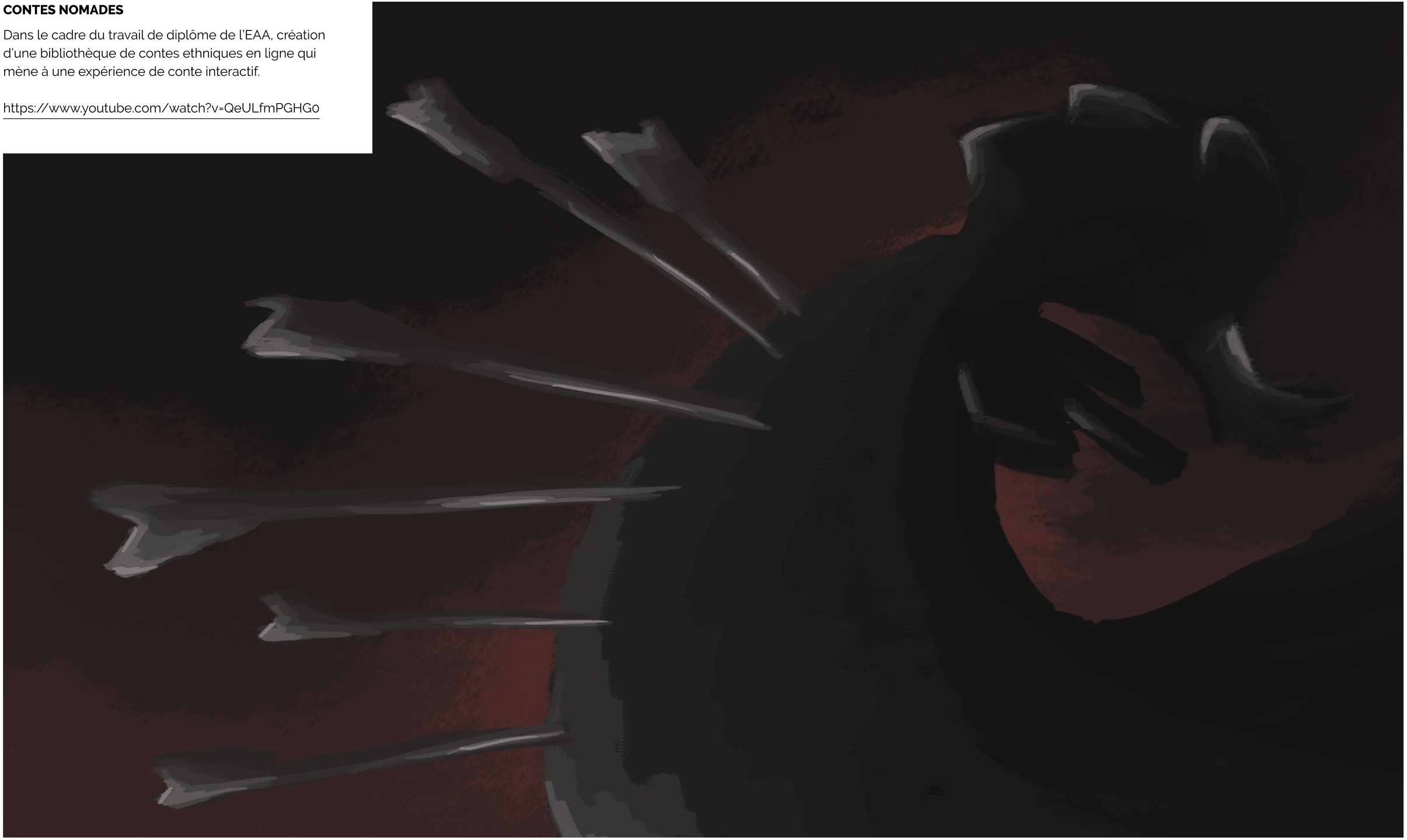


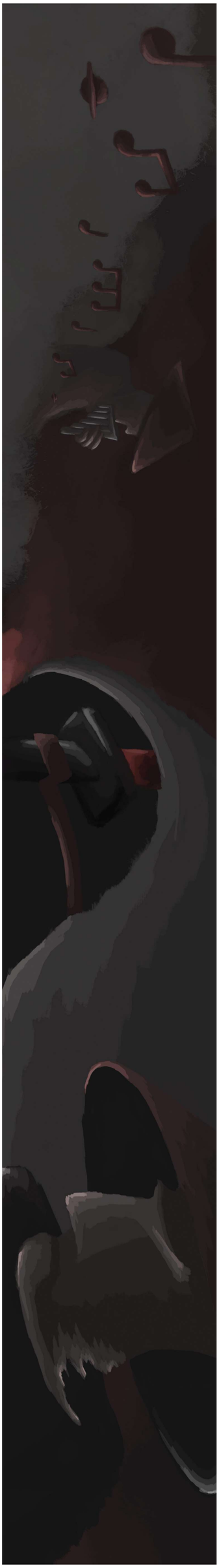


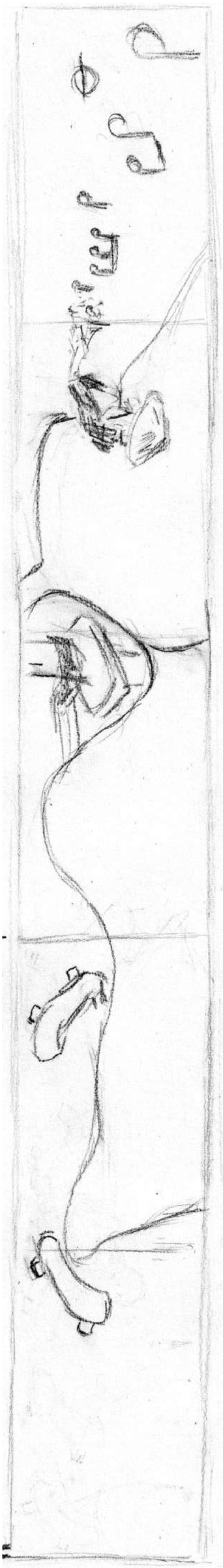
CONTES NOMADES

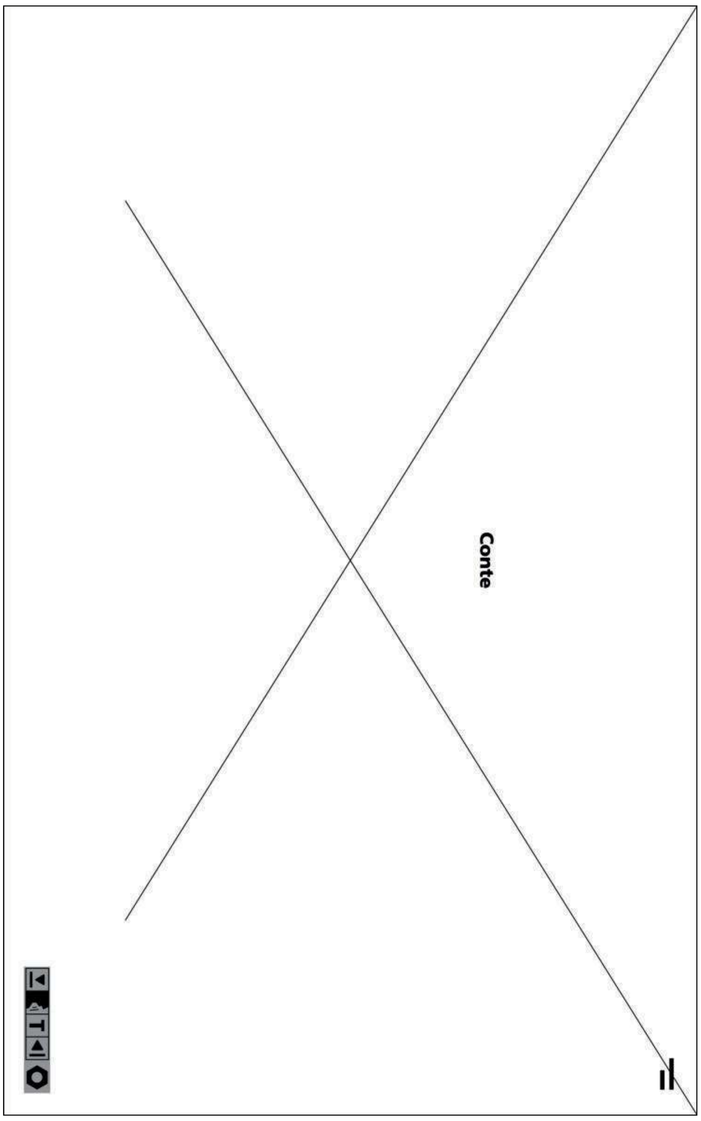
Dans le cadre du travail de diplôme de l'EAA, création d'une bibliothèque de contes ethniques en ligne qui mène à une expérience de conte interactif.

https://www.youtube.com/watch?v=QeULfmPGHG0







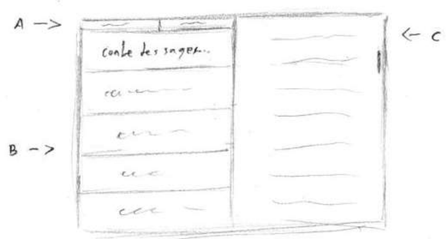

Conte

Interface e-bibliothèque

Tri des contes

2. Ne pas utiliser le visuel déjà présent des livres mais plutôt des couleurs que l'on retrouvera dans les contes du même recueil.

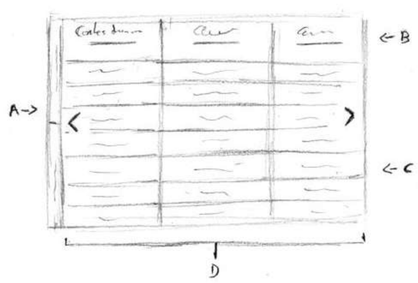
A. Choix de la collection
B. Choix du recueil de contes
C. Choix du conte



D. On clique sur un conte
E. Un aperçu du conte prend toute la hauteur et il y a un bouton pour le lancer.

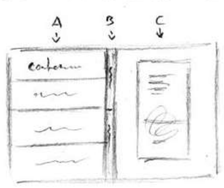
3. Avoir tout en une fois

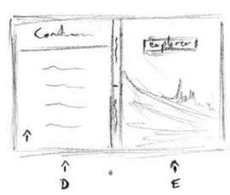
A. Choix de la collection
B. Titre du recueil de contes
C. Choix du conte
D. carrousel des recueils



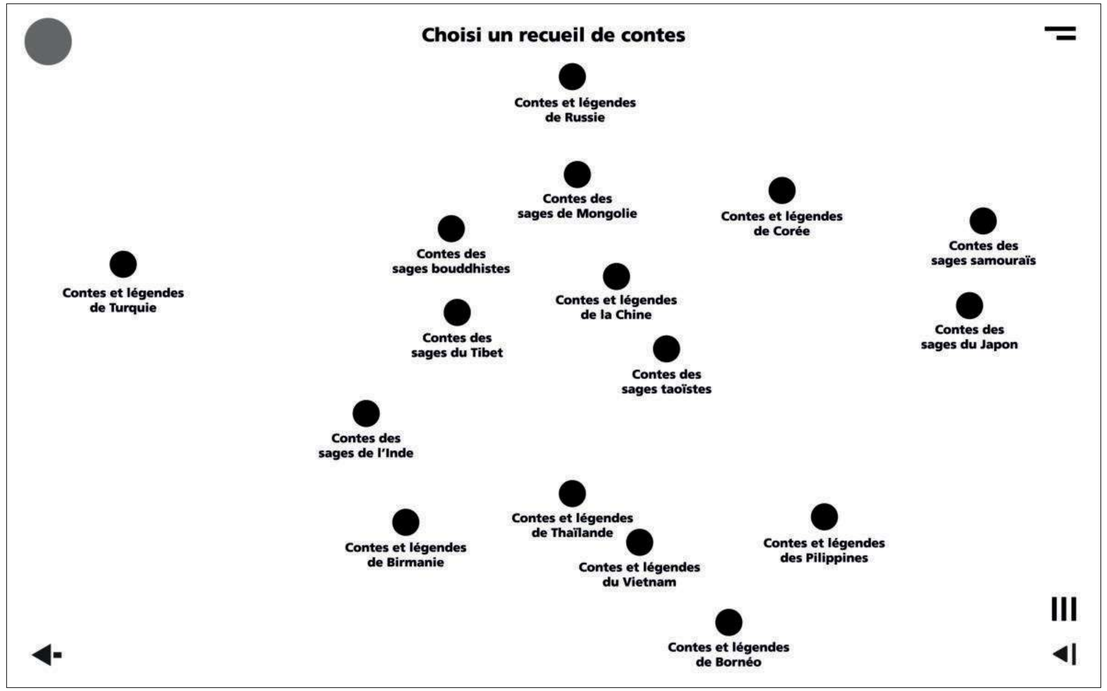
4. Avoir la sélection sous forme de menu déroulant

A. Choix du recueil
B. Choix de la collection
C. Aperçu du recueil

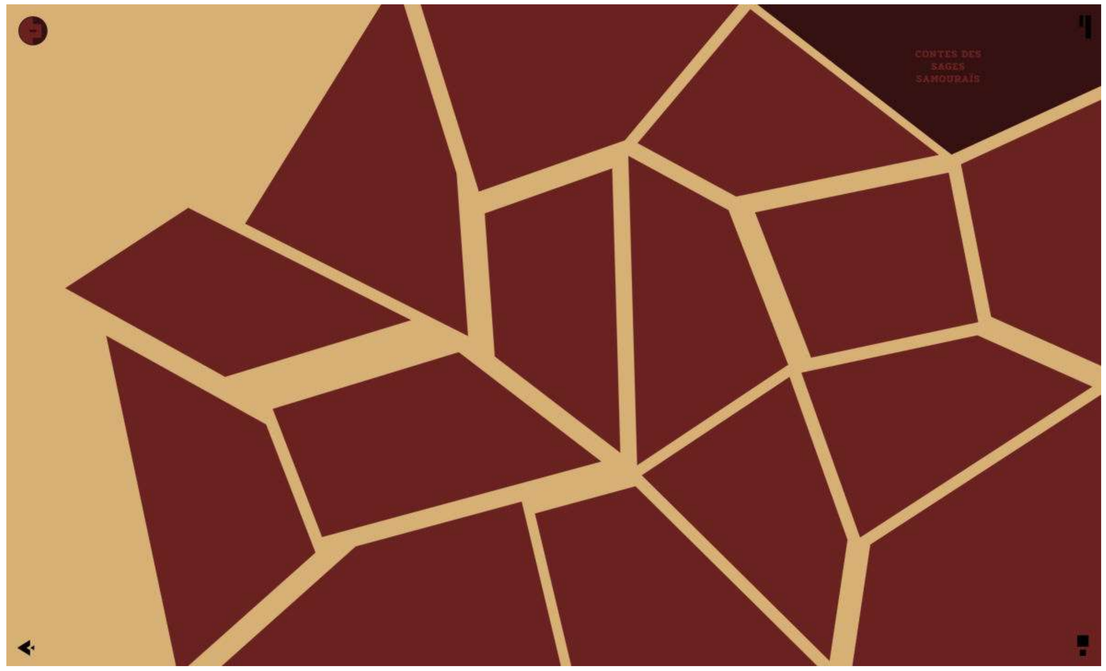


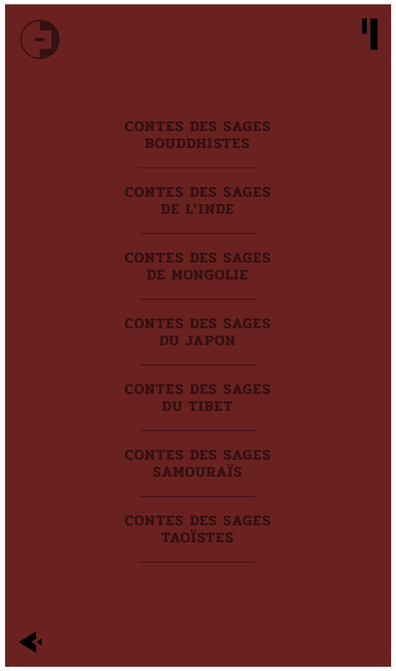


D. Choix du conte
E. Aperçu du conte + bouton pour lancer le conte



GRAPHISME





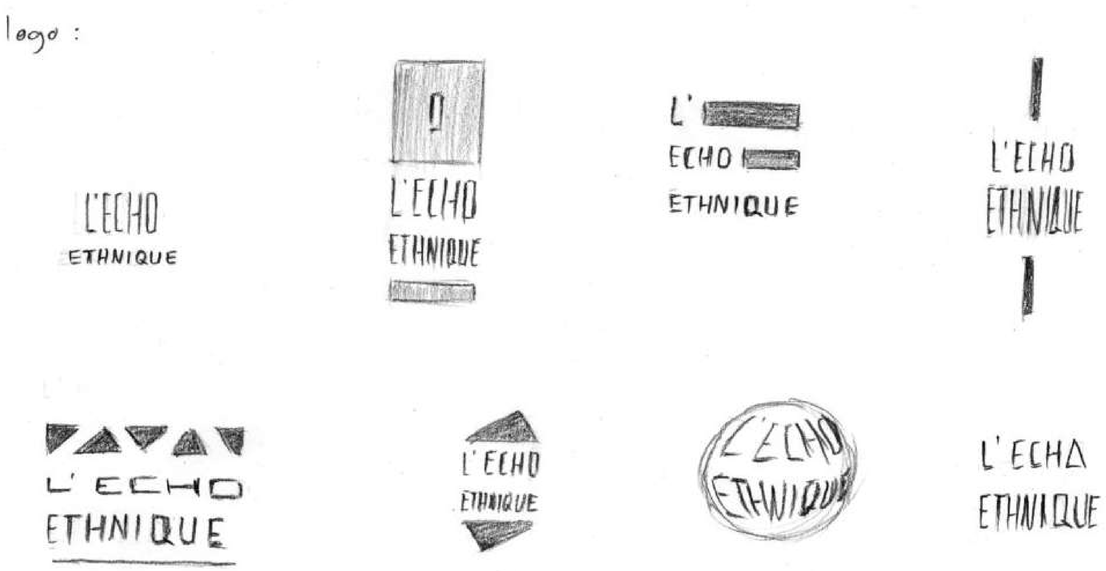
SOMMAIRE

CONTES
NOMADES

CONTES
NOMADES

CONTES
NOMADES

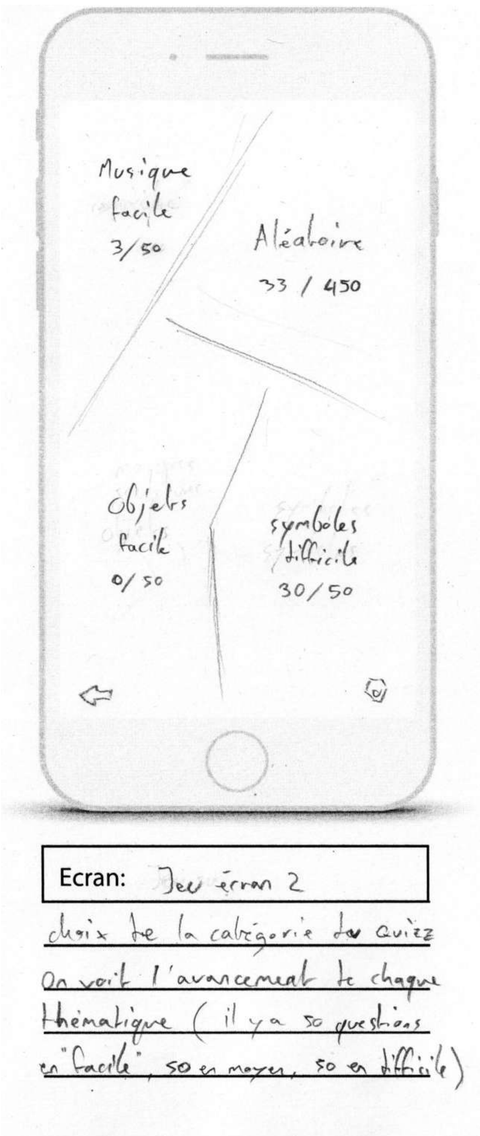
CONTES
NOMADES

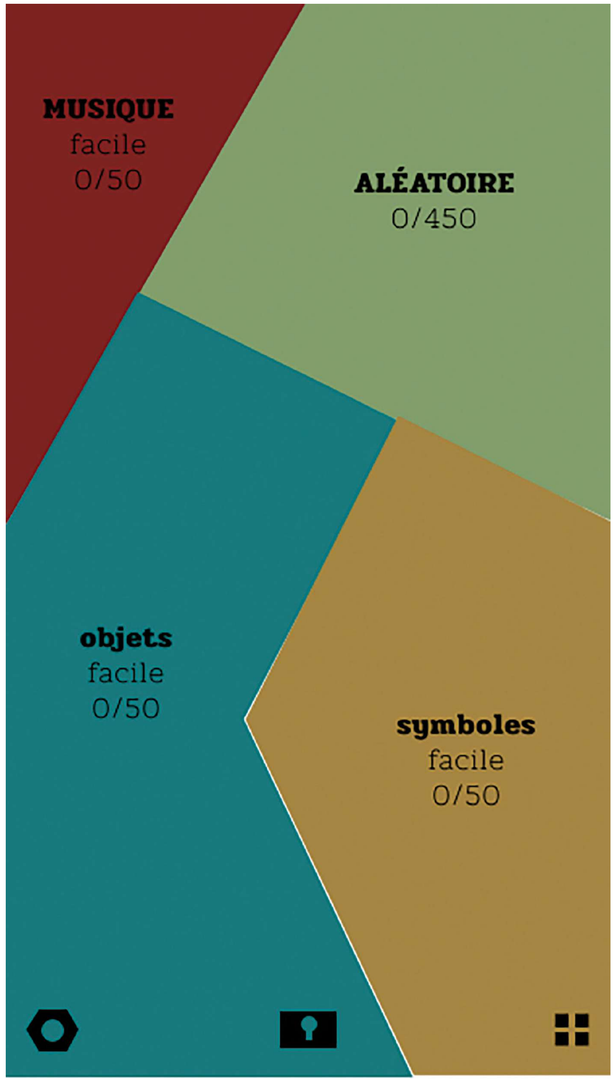


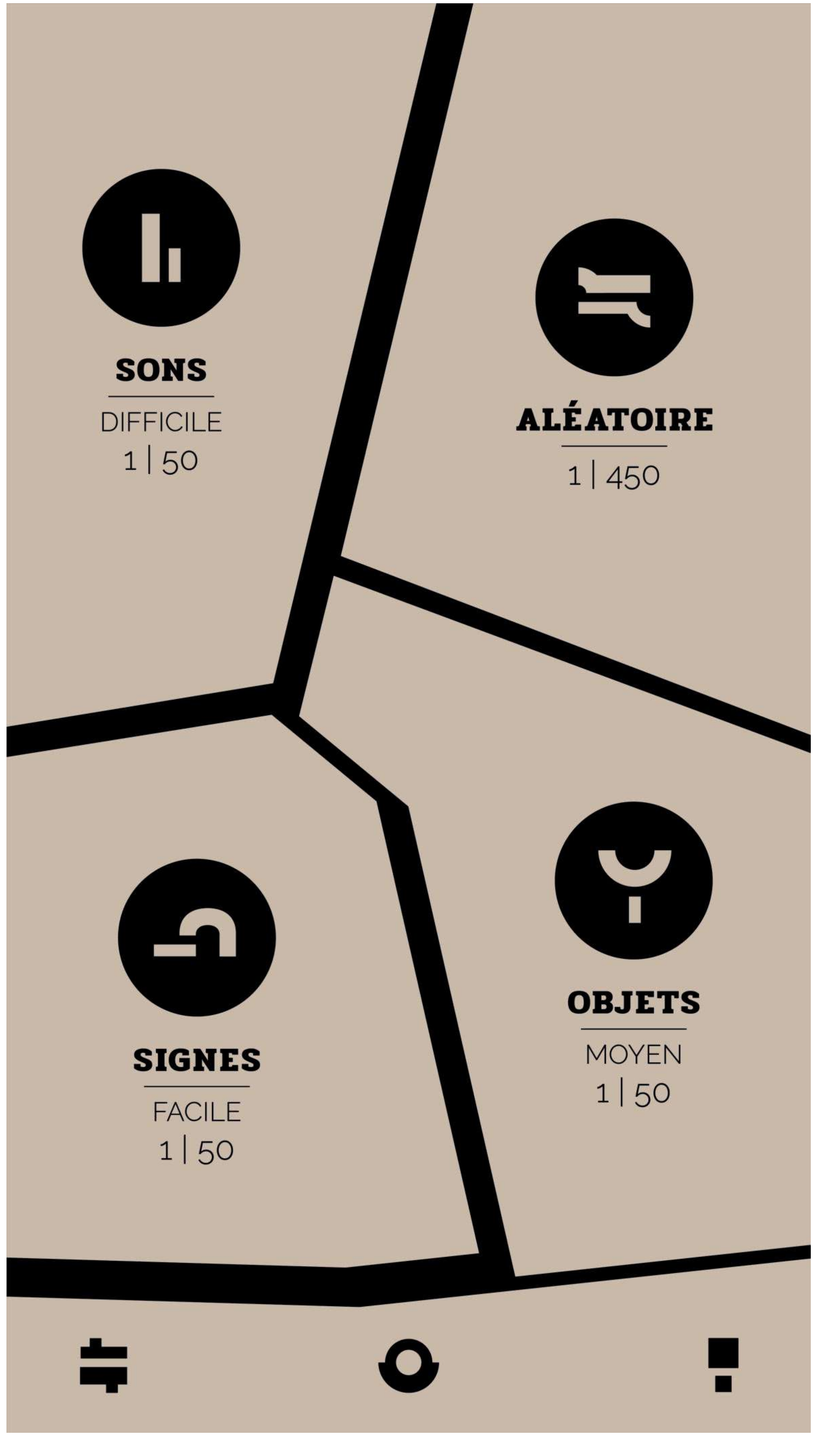
CONTES
NOMADES

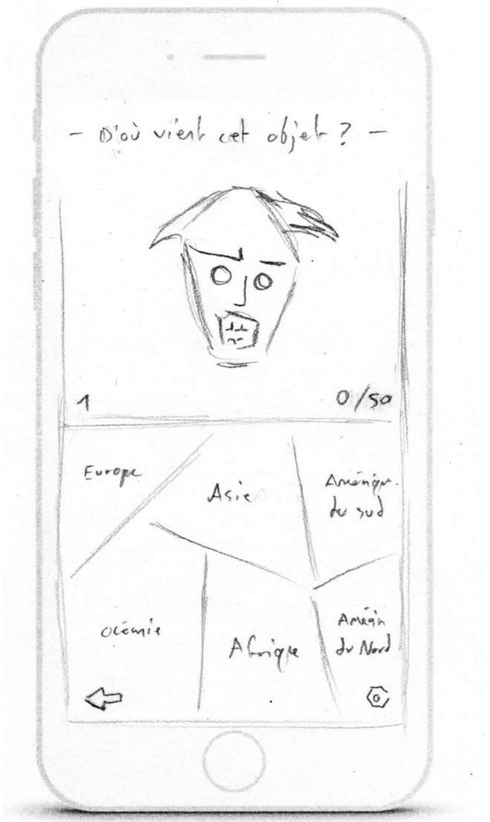
Une maquette d'application étend l'expérience à un quiz dont l'objectif est de découvrir d'où vient des signes, des objets et des sons.

https://www.youtube.com/watch?v=zwJSmvbtGeI







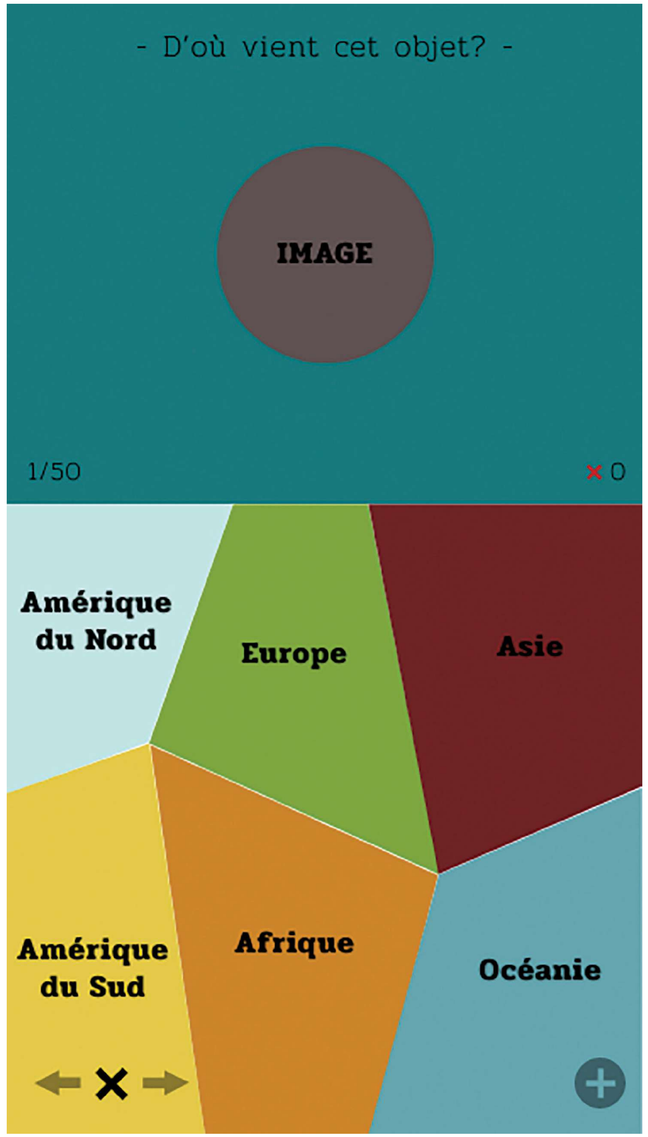


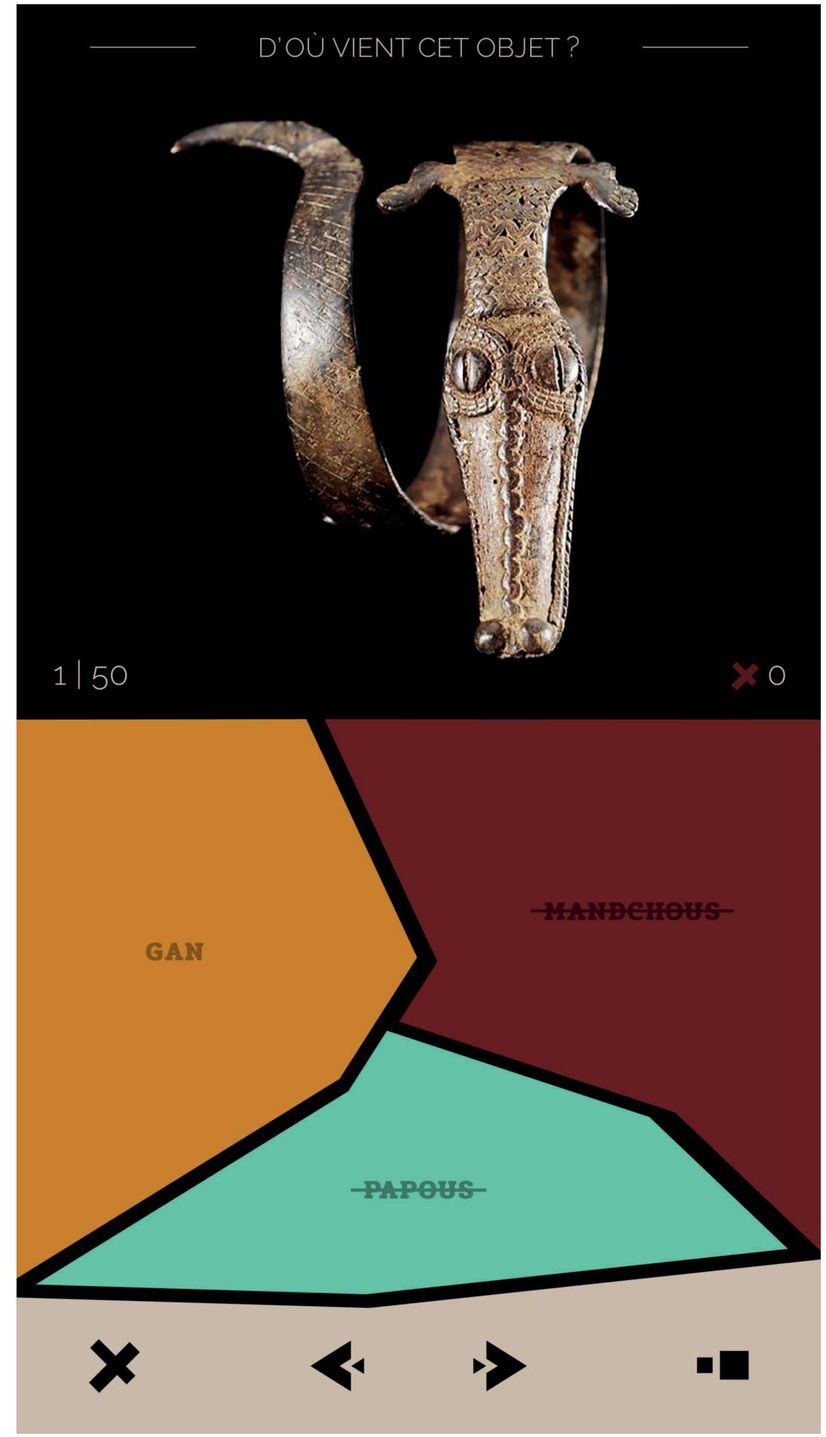
Ecran: 1er écran 3

Il faut essayer de trouver de quel continent provient l'objet

le bouton retour tenante si on veut vraiment quitter le quizz

si je choisis une mauvaise réponse, le jeu nous sélectionne la bonne réponse pour

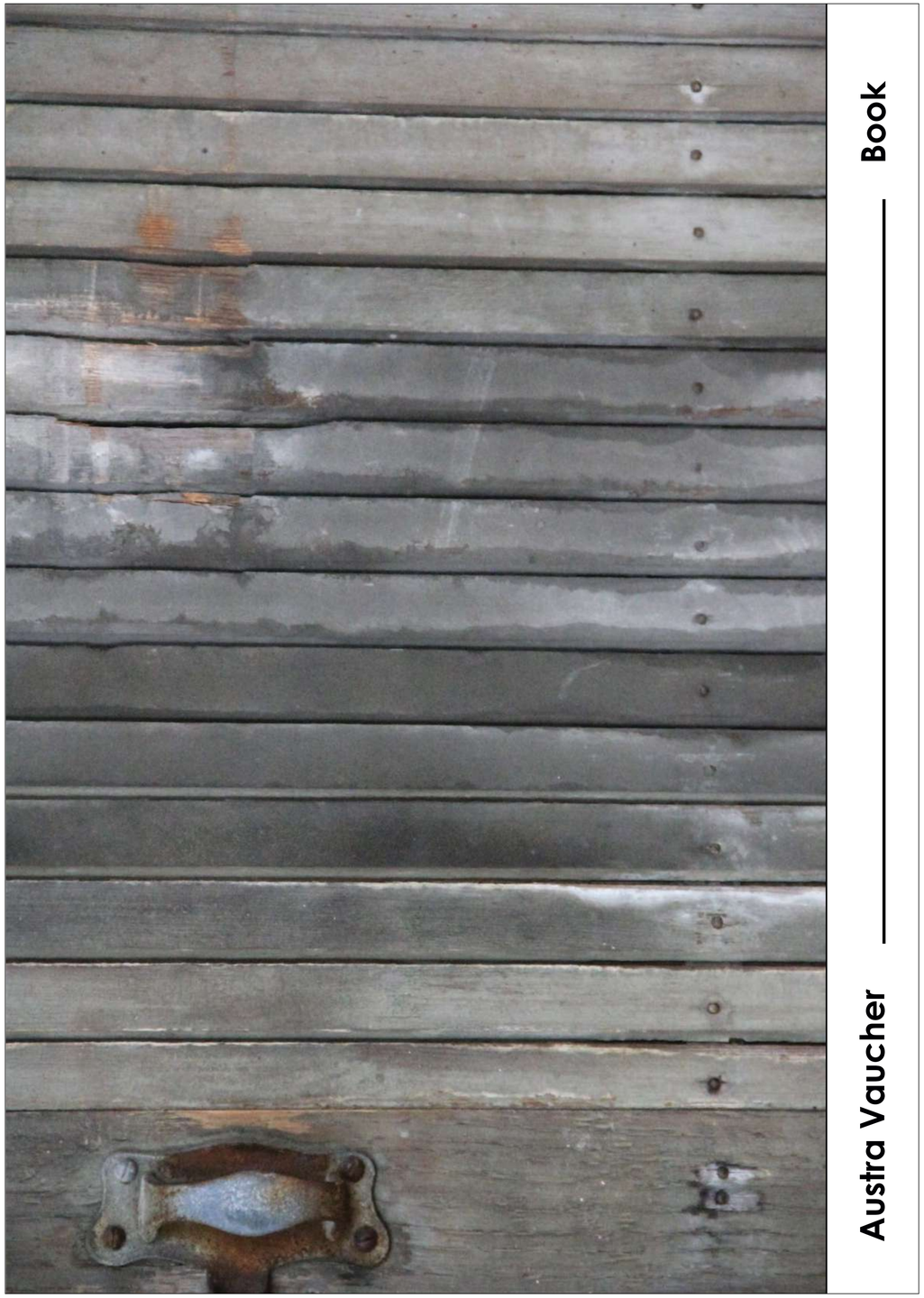




BOOK

Création de la mise
en page d'un portfolio.

Taille: A4



Thème “Enso”

La rencontre entre le caoutchouc et le fil de soie révèle l’état d’esprit d’un moment. Un dialogue s’installe, invisible et visible, vide et plein, ombre et lumière. La broderie, par sa répétition, ouvre une gestuelle méditative qui répare et sacralise. La parure portée suggère et rayonne protection et invitation.

Sa forme en lien avec l’Enso, cercle japonais, inspire un univers céleste orné de cycles et de rythmes intérieurs-extérieurs. Le col ainsi, posé tout simplement ou porté, provoque un espace de récit.

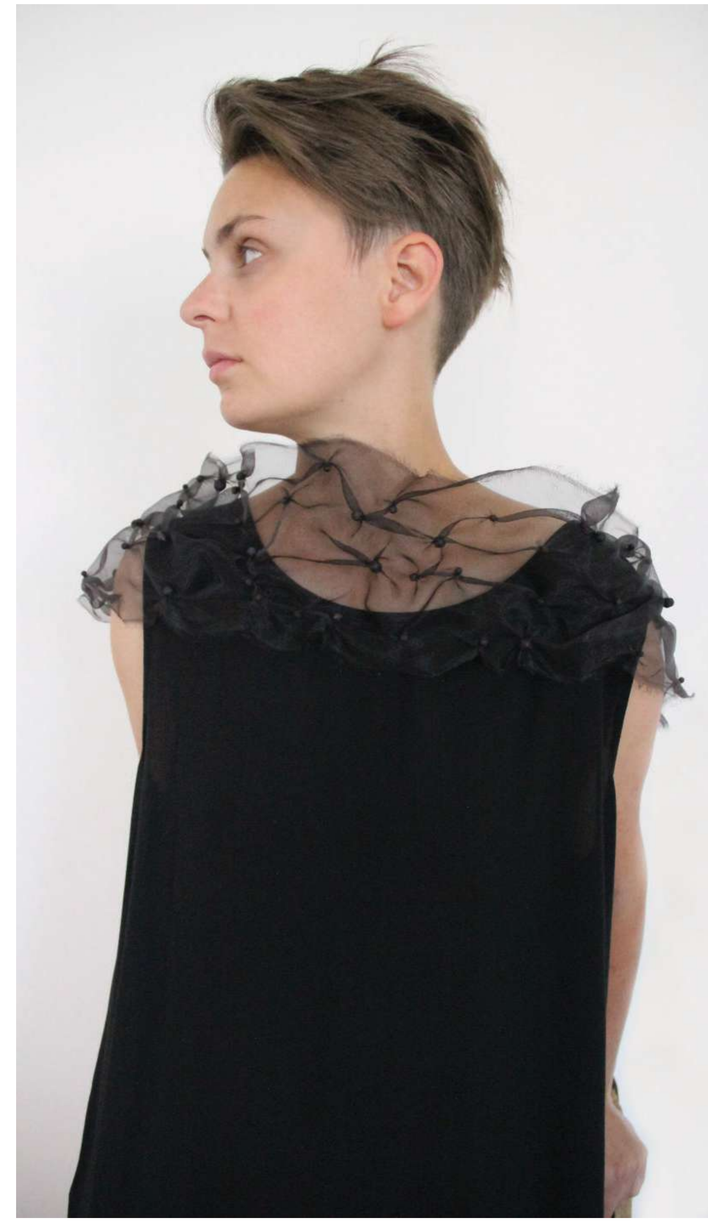
Présenté à la 74e Biennale d’art contemporain de La Chaux-de-Fonds.

Type : Col parure
Matière : Caoutchouc
Technique : Chambre à air brodée de fil de soie

Thème "À boire et à manger"

Austra Vaucher

Type : Cols
Matière : Organza gris et noir, baies de genièvre et grains de poivre noir



Objets Poétiques

La création de cette série découle de ballades dans divers vides greniers et brocantes. Le fait de dénicher un objet abandonné et de lui offrir une nouvelle vie, soit en le détournant par le biais d'une transformation utilitaire, soit en créant un objet d'art, me fascine.

Théâtre d'ombres
Type : Objet d'art, décoration
Matière : Fil de fer recuit, papier translucide

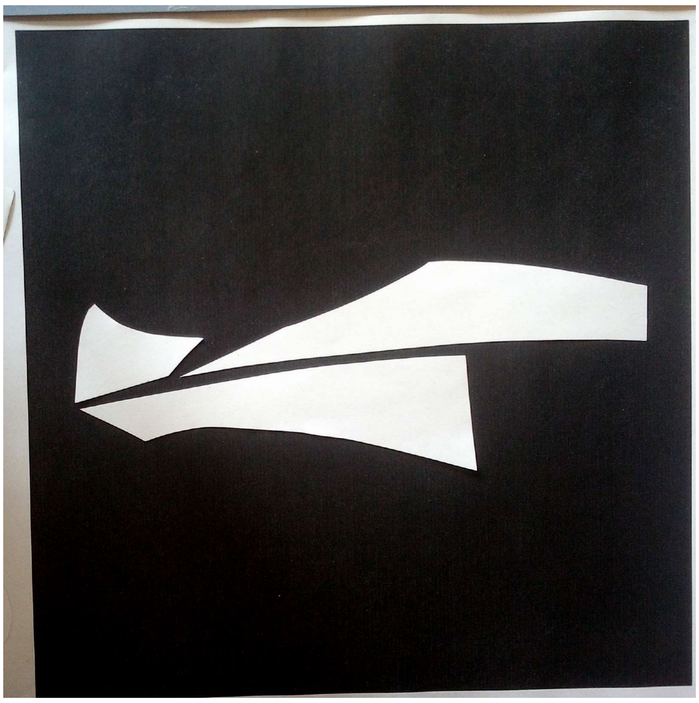
La maison filiforme
Type : Objet d'art
Matière : Papier et fil de fer recuit
Technique : Papier réalisé personnellement à base de fibres de feuilles végétales

Cuillère
Type : Objet d'art ou cuillère
Matière : Argent
Technique : Chiné, repercé

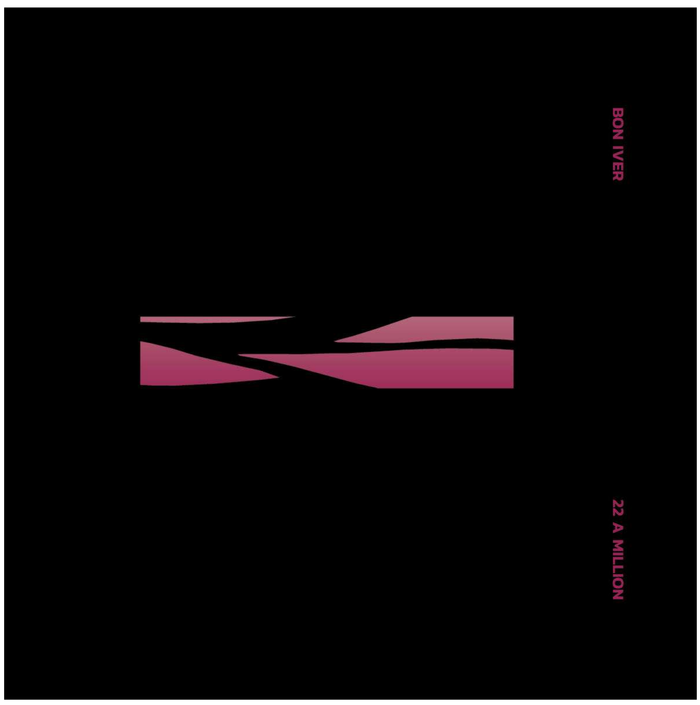
Lampe industrielle
Type : Ancien entonnoir, détourné en lampe
(Son fil de 5 m permet d'être enroulé et suspendu à divers éléments)
Matière : Aluminium
Technique : Chiné

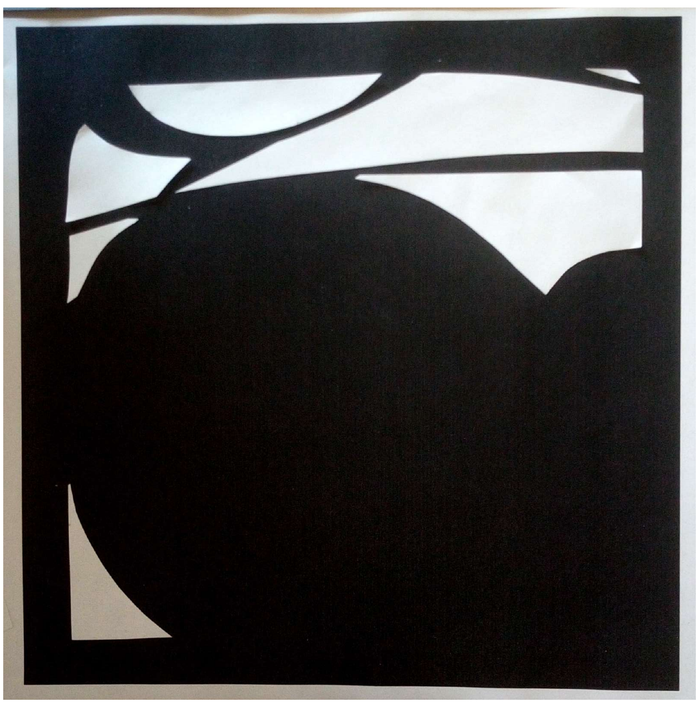
COVER

Création fictive d'une pochette de vinyle du groupe "Bon Iver" (le motif est ajouré).



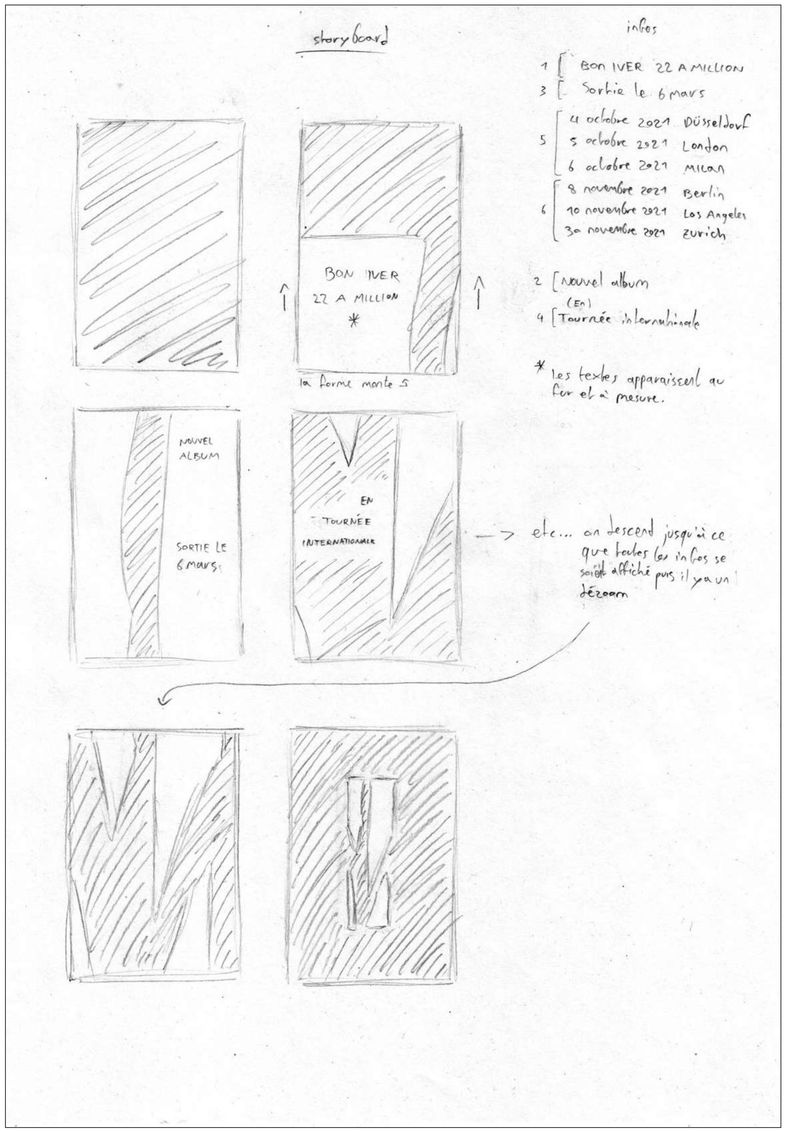
BON IVER
22 A MILLION

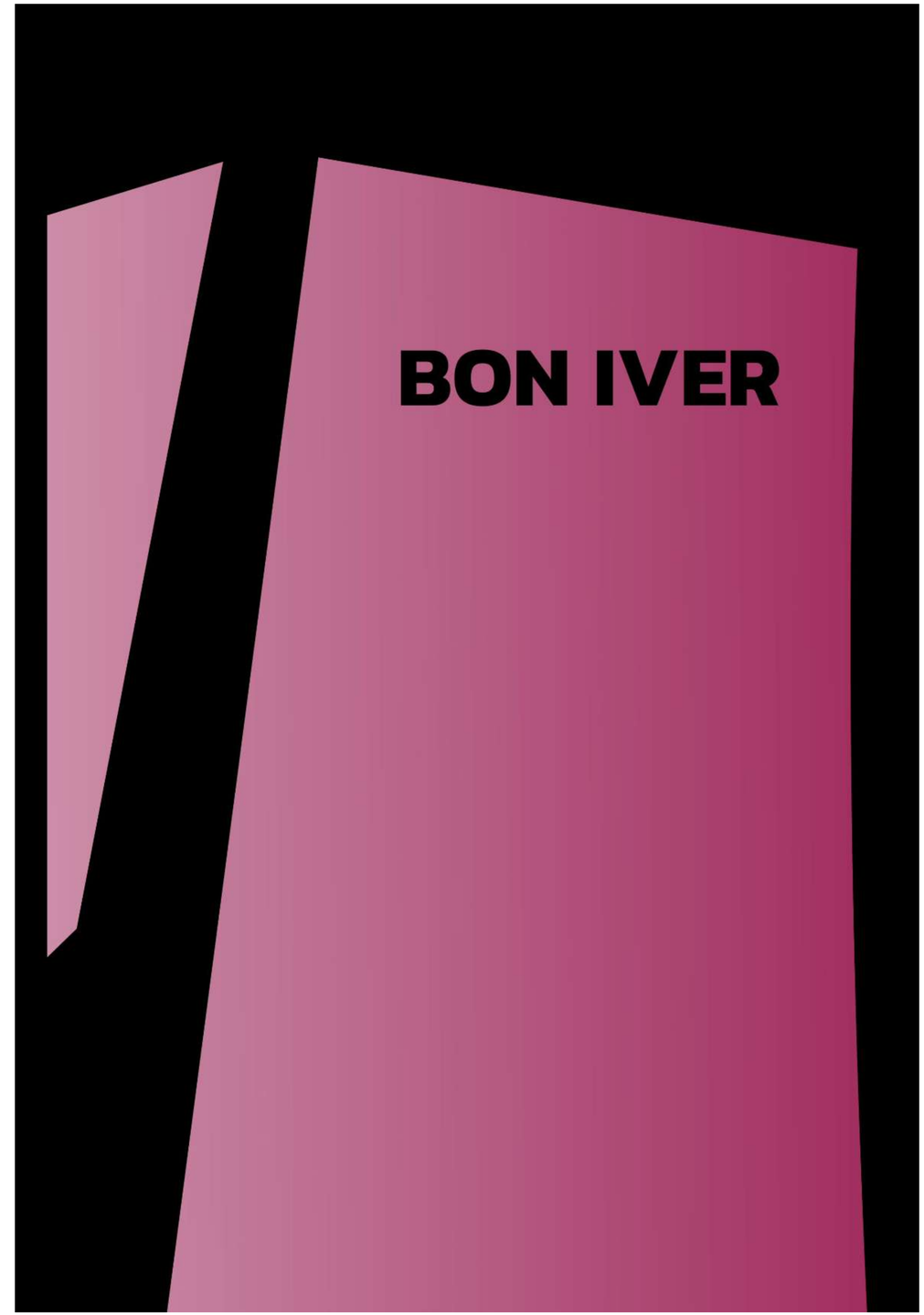

BON IVER
22 A MILLION



Une bande-annonce pour une série de concerts accompagne la pochette.

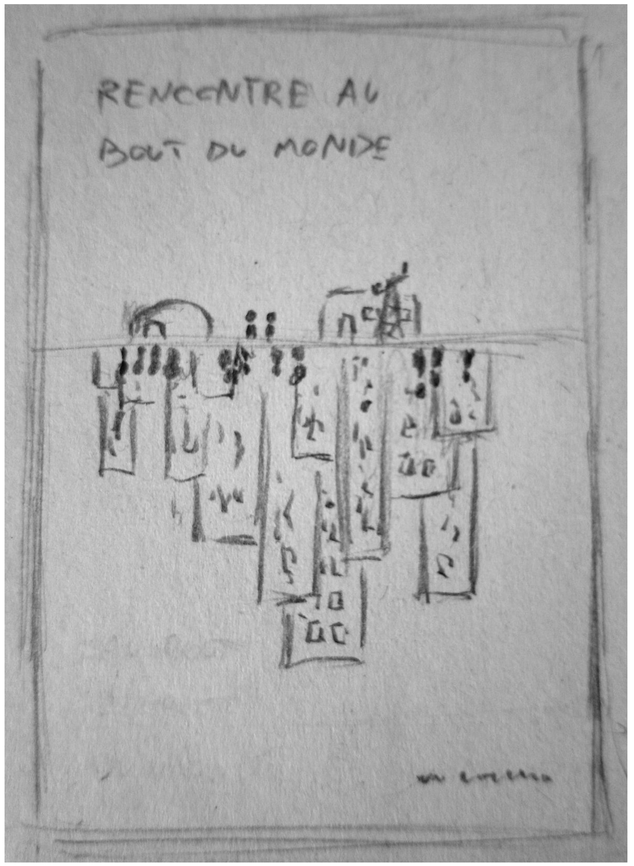
https://www.youtube.com/shorts/Zqw31BnAOGY

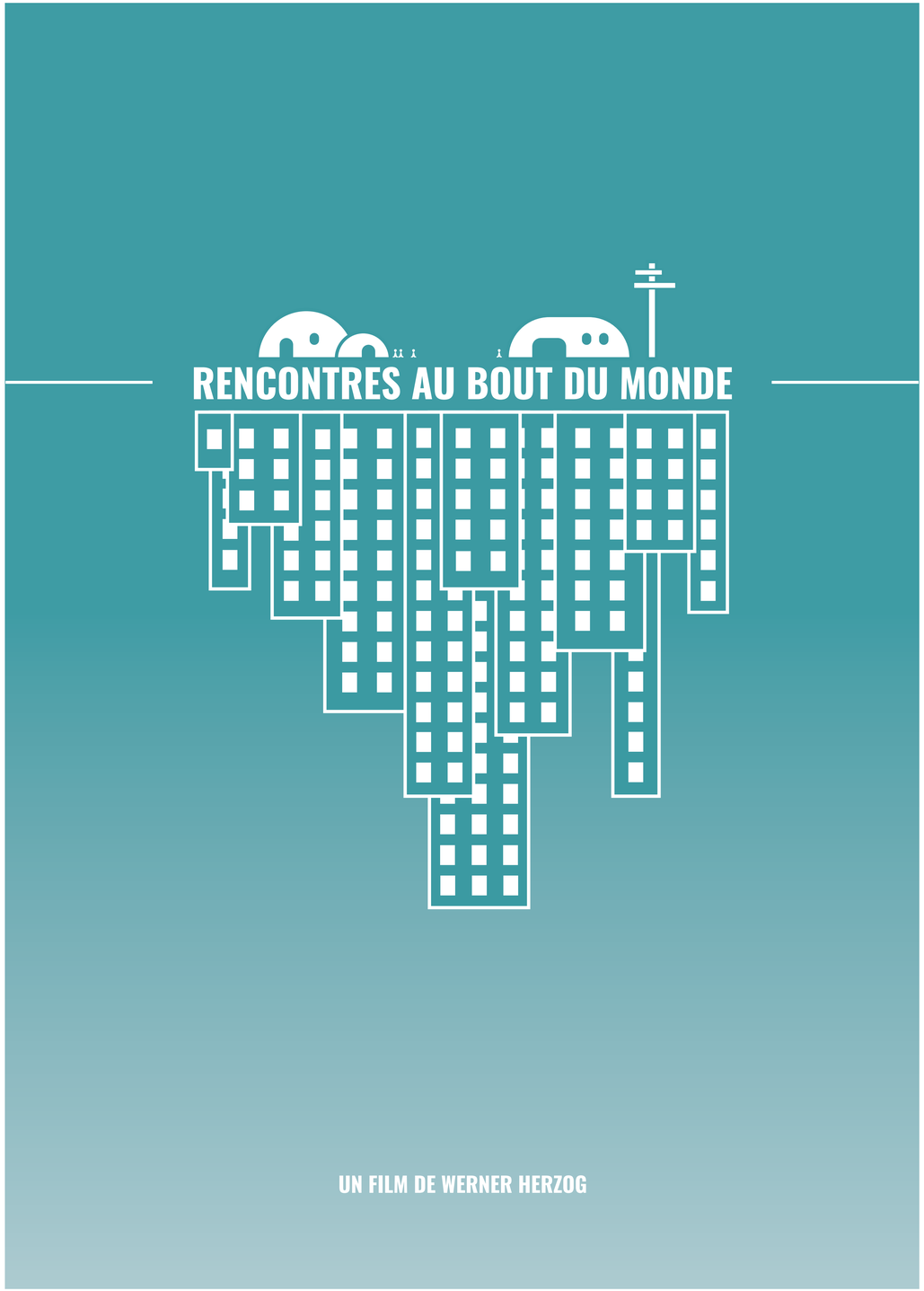




RENCONTRES AU BOUT DU MONDE

Création d'une affiche fictive pour un film de Werner Herzog intitulé "Rencontres au bout du monde".



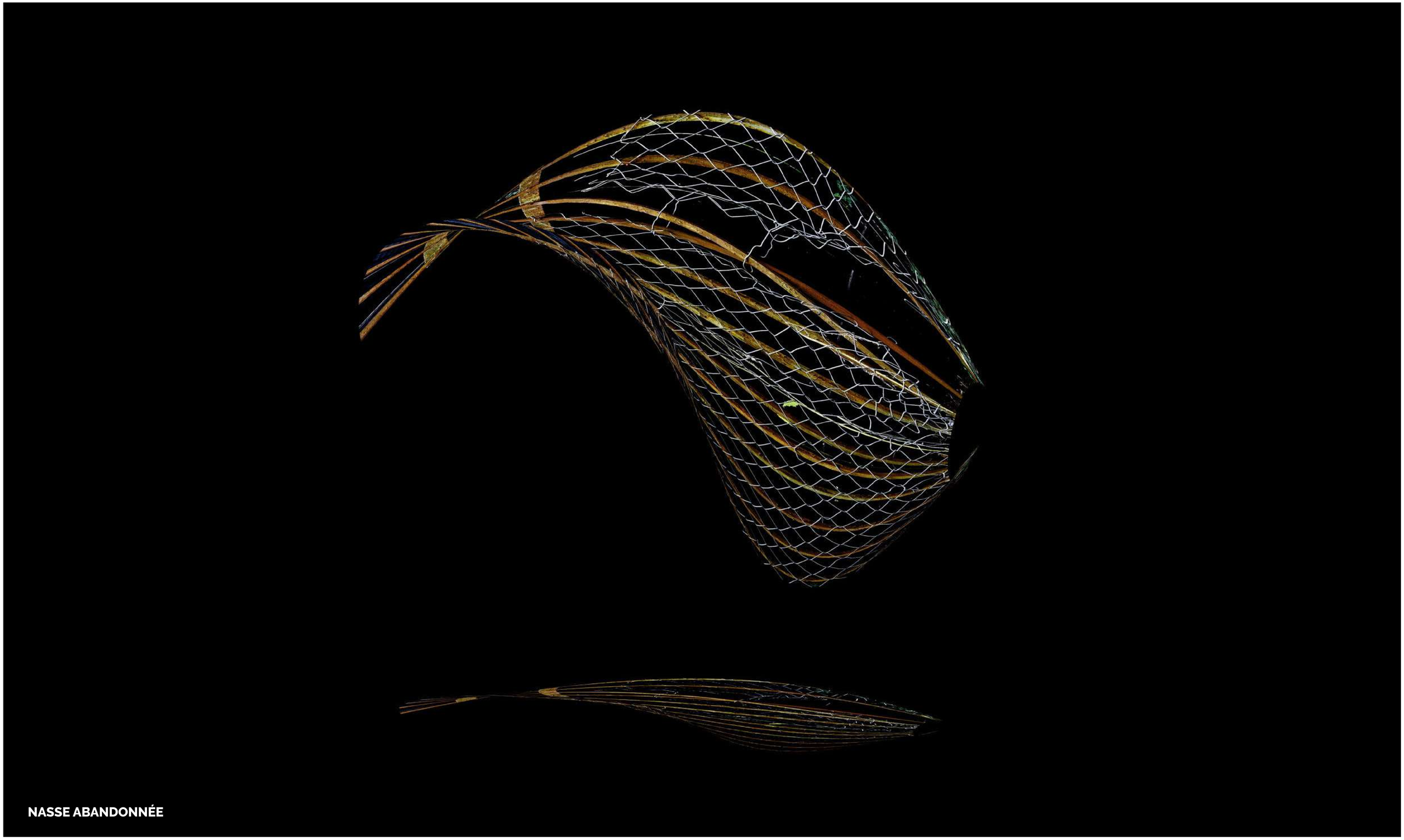


AUTRE

ABÎME

Série de photos créée sur la base d'images distordues.

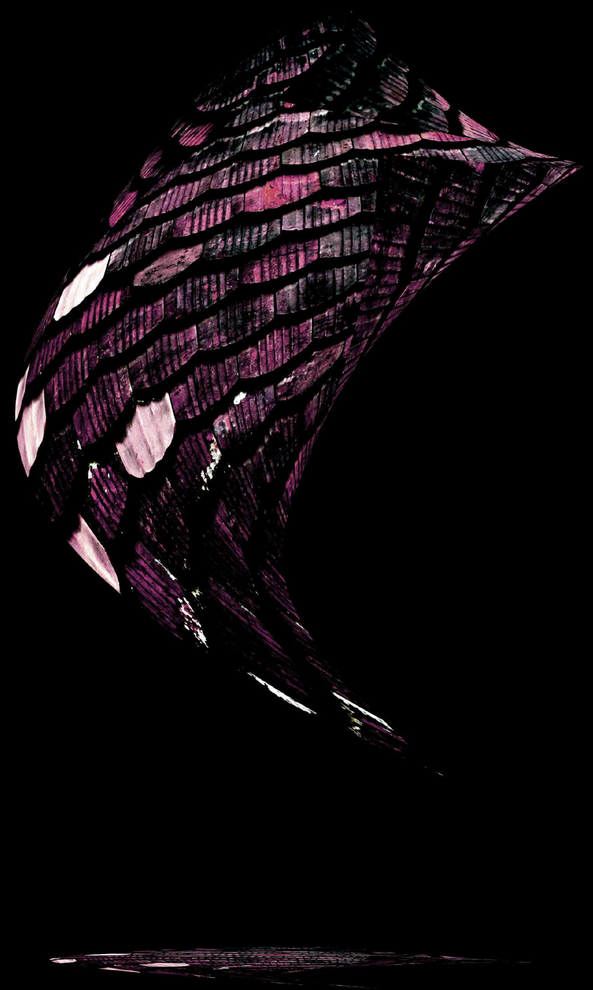
ALGUE TORSADÉE



NASSE ABANDONNÉE

BALEINE DES CAVITÉS

NAUTILES ERRANTS

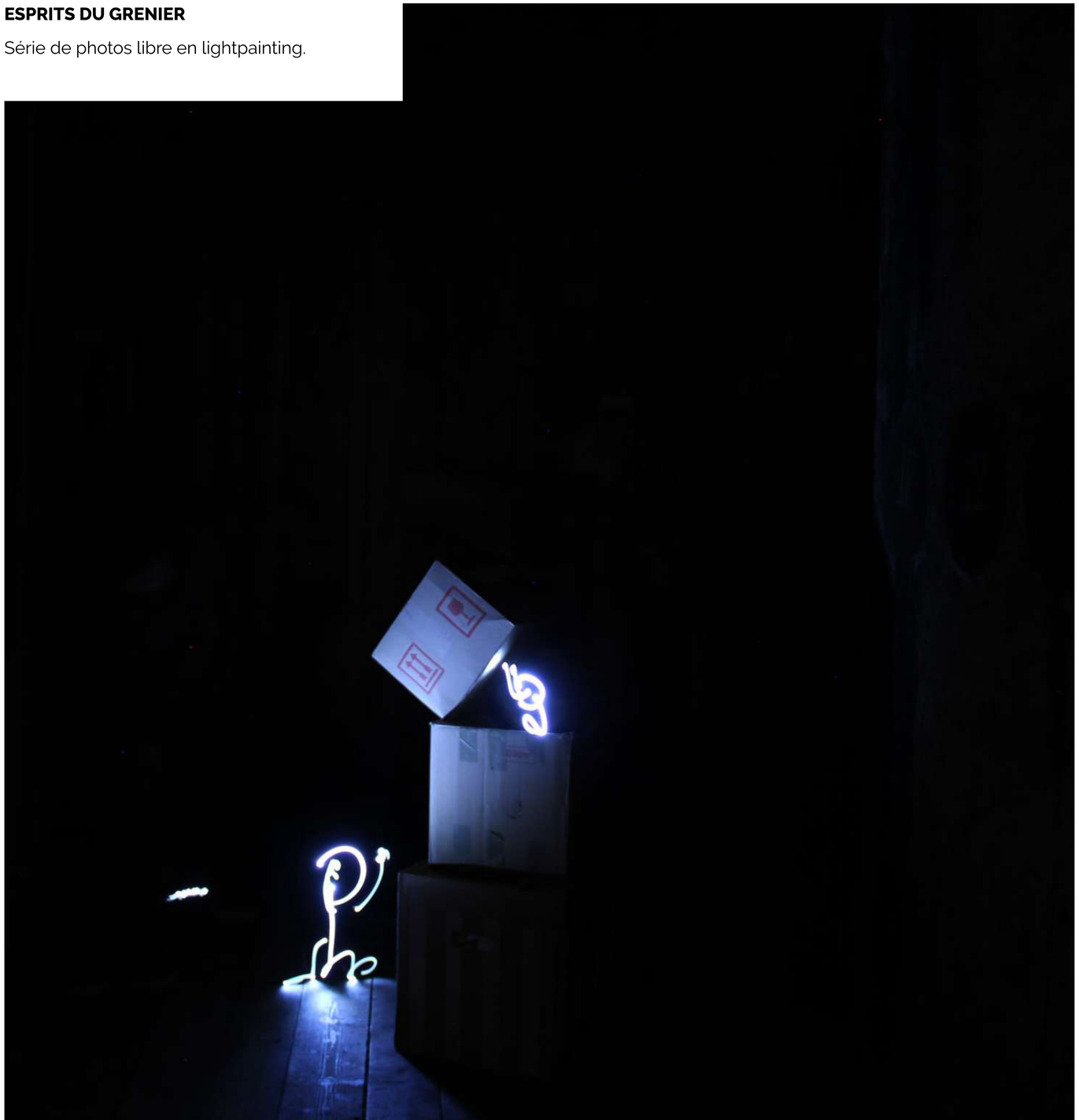


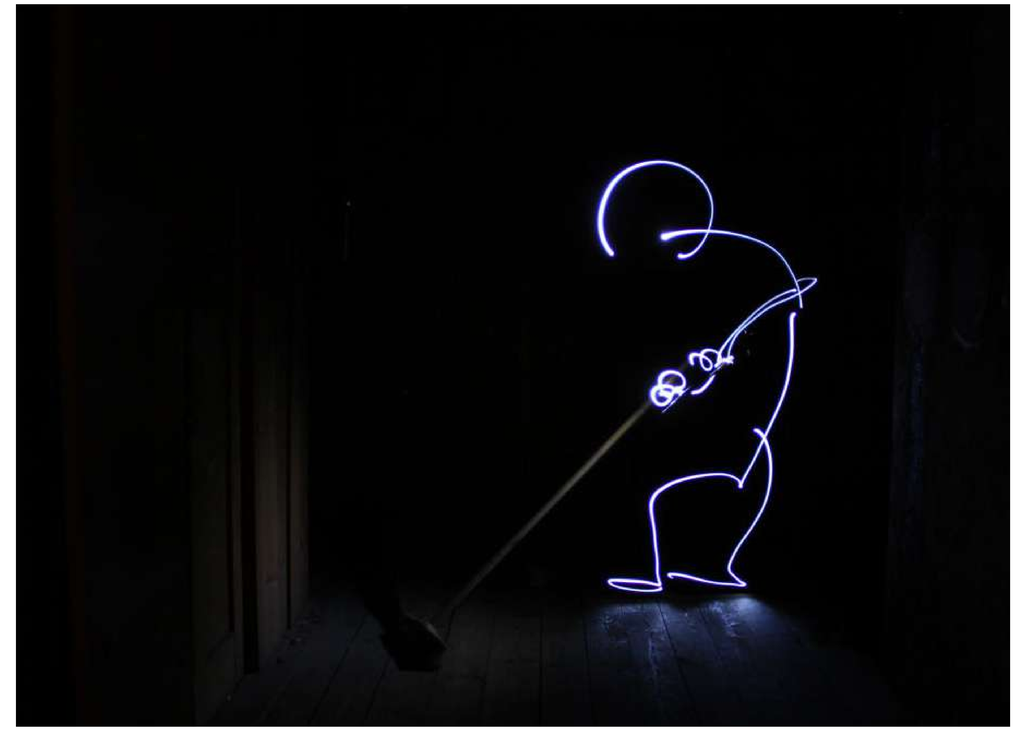
COQUILLE VOLCANIQUE

ROCHE FRIABLE

ESPRITS DU GRENIER

Série de photos libre en lightpainting.



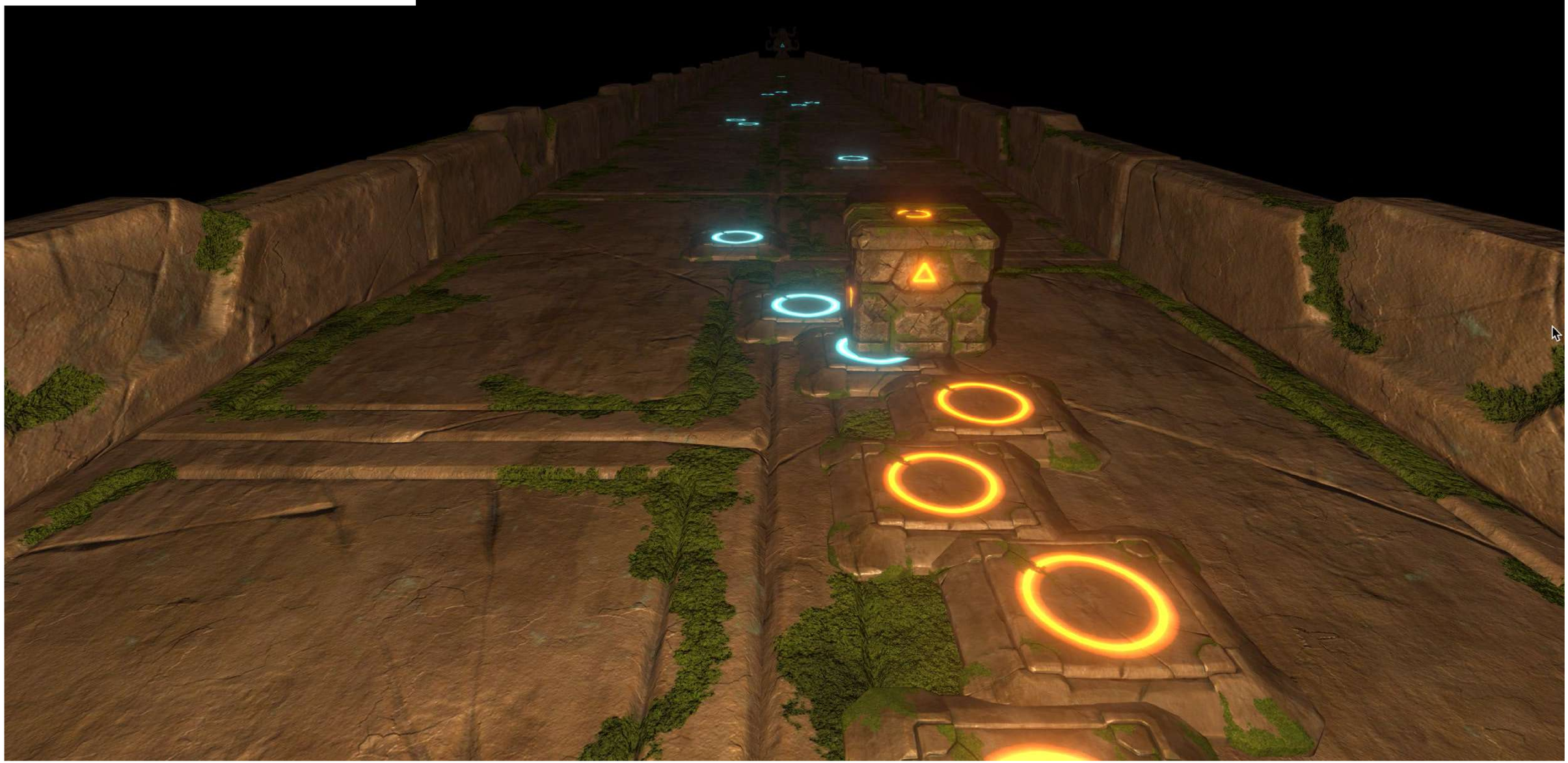


CLOWN
Sculpture libre.

TOTEM

Initiation à la création d'un petit jeu vidéo musical dans le cadre d'un cours de programmation à la HEAD (La couche visuelle ne vient pas de moi).

https://www.youtube.com/watch?v=KjGDmLtLplM



LIENS

INSTAGRAM (DESSIN)

https://www.instagram.com/korhiak/

PINTEREST (INSPIRATIONS)

https://www.pinterest.fr/IrvinVaucher/

YOUTUBE (MULTIMÉDIAS)

https://www.youtube.com/channel/UC0MQ-yabBpTMQTDETl0uYhg/videos

MERCI D'AVOIR VISITÉ MON UNIVERS