



# *Portfolio*

# ROMANE BARBA LOPEZ

06 00 00 00 00   
romane.barba@example.com 

## Parcours Professionnel

- Stage DBCOM 2019, Le Havre : travaux de classement et d'archivage, observation des techniques de design.
- Cours du soir, Classe préparatoire, Esadhar, Le Havre (2022–2023).
- Année préparatoire, ESAD Orléans (2023–2024).
- DNA, ESAD Amiens (2024–2027).

## Compétences

**Logiciels :** Illustrator, InDesign, Photoshop, Lightroom, DaVinci Resolve, Fonta...

**Langues :** Français (natif), Anglais (bilingue – Certification Cambridge), Allemand (scolaire)

**Médiums :** Typographie, Photographie, Montage vidéo, Design graphique

# ***Table des matières***

|                                                       |                  |
|-------------------------------------------------------|------------------|
| <i><b>ITINERAIRE GRAPHIQUE</b></i>                    | <i><b>4</b></i>  |
| <i><b>PRETIOTRA</b></i>                               | <i><b>5</b></i>  |
| <i><b>MANIPULER</b></i>                               | <i><b>6</b></i>  |
| <i><b>POLYCHROME</b></i>                              | <i><b>7</b></i>  |
| <i><b>CHANSONS</b></i>                                | <i><b>8</b></i>  |
| <i><b>COFFRET D'ARTISTE</b></i>                       | <i><b>9</b></i>  |
| <i><b>EXPERIMENTATIONS</b></i>                        | <i><b>10</b></i> |
| <i><b>CREDULITE, FANATISME &amp; SUPERSTITION</b></i> | <i><b>11</b></i> |
| <i><b>AMARANTE</b></i>                                | <i><b>12</b></i> |
| <i><b>POV</b></i>                                     | <i><b>13</b></i> |

# Itinéraire Graphique, n°21

## Typographie & Edition

Ce projet est un numéro d'une revue collective du nom d'Itinéraire Graphique. Le but de cette revue est de répertorié une sélection d'ouvrage trouvable à la documentation de l'ESAD d'Amiens, en fonction d'un thème, afin de populariser cette ressource nécessaire de l'école.

Ici, le numéro que j'ai réalisée est donc le 21, du nom de Rose Obscure. Mon but était de le consacrer aux ouvrages parlant de près ou de loin au féminisme, pour une majorité créée par des femmes. Une revue de référence était demandé également, et toujours dans cet esprit de mise en avant d'autrice, j'ai choisi de me baser sur une revue dont la ligne éditoriale est de présenter des artistes, chercheuses, autrices et autres femmes dans leurs artistes, ainsi que dans l'équipe d'édition, constituée de femmes et d'identité de genre minoritaire. Les éléments gardé de cette revue sont donc des éléments de fond, contextuels.

Ce projet est un numéro d'une revue collective du nom d'Itinéraire Graphique. Le but de cette revue est de répertorié une sélection d'ouvrage trouvable à la documentation de l'ESAD d'Amiens, en fonction d'un thème, afin de populariser cette ressource nécessaire de l'école.



# Pretiotra

## Affiche et édition

Ce projet se constitue en deux parties. D'abord, un travail d'archive d'expérimentation en s'aidant d'une collection pré-récupérée. Traces, déchirures, froissages... Expérimentation en vue de création d'un langage graphique. Réalisation par la suite d'une affiche répertoriant cet alphabet, accompagné du titre de la collection et de la définition liée.

Ma Collection nommée Pretiotra se constitue de cristaux, que j'ai pris en photo, imprimé et marqué, ou remplis d'encre et frotté sur du papier, directement ou à l'aide d'un rouleau de peinture, ou d'autres expériences encore.

J'ai constituée mon langage graphique des résultats de mes expériences en noirs et blanc, à la fois pour plus de cohérences entre les signes et pour une ressemblance à un style de caractère, ce que j'ai appuyer dans ma mise en page de l'affiche associée, ainsi que dans l'édition, en rangeant ces signes par graisses.

Ce projet m'a permis de travailler la mise en page, d'apprendre à faire des choix, et de trouver une stratégie de réflexion afin d'aboutir à un projet construit et cohérent.

Le fait de devoir partir d'une pratique plastique m'a permis d'ouvrir ma réflexion sur mon champ des possibles, et de pouvoir partir d'une base solide, en partant de l'expérience que j'avais, et des compétences sur lesquelles je pouvais me baser. Je sais à présent me débrouiller en découvrant de nouveaux outils, médiums ou autres, en partant de ce que je sais faire.



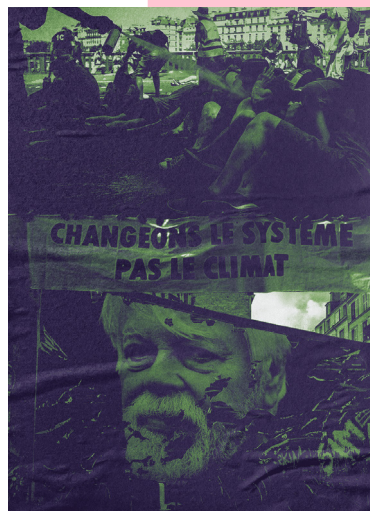
# Manipuler

## Affiches

L'objectif de cette composition est de partir d'actualités récentes, puis d'y associer une imagerie, afin de réaliser des montages d'abord plastiques, puis numériques. Toutes les images trouvées (ainsi que les textes ou autres éléments) sont répertoriées dans une édition.

Cinq affiches ont été créées à partir de cinq actualités :

- Question de morale dans la consommation de viande
- Rejet du militantisme écologique par la société
- Discrimination genrée par le corps médical
- Plaidoirie de Jérémie Assous / Depardieu
- Le Canada et la question de l'immigration



# Polychrome

## Photographie

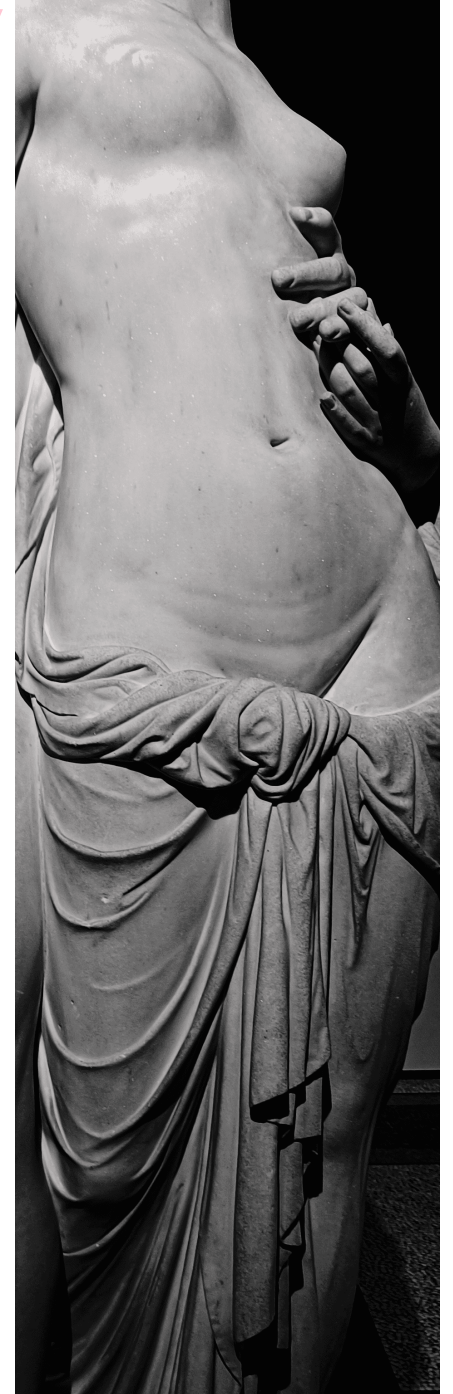
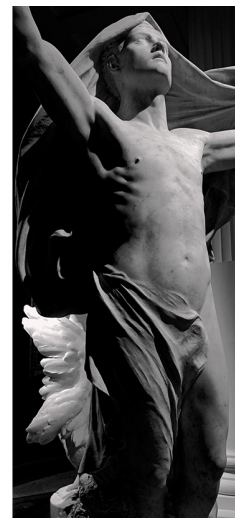
*Ce projet photographique porte sur l'ombre et la lumière, et a pour sujet différentes statues des musées de Picardie et des Beaux-Arts de Lille.*

*J'ai voulu explorer la polychromie cachée des statues anciennes, en essayant, par le traitement des nuances de gris, de donner des pistes à l'imagination pour interpréter les teintes probables qu'elles pouvaient autrefois présenter.*

*Voici l'extrait de l'article qui m'a fait prendre connaissance de ces couleurs disparues.*

*De l'antiquité jusqu'à la renaissance, la sculpture occidentale, religieuse ou profane, est le plus souvent polychrome. La couleur est alors progressivement abandonnée par l'art savant, qui prend pour norme esthétique la blancheur des marbres gréco-romains ayant perdu leur polychromie après des siècles d'enfouissement. Par la suite, les académies ne prônent pas la couleur pour la statuaire : ainsi, au XVIII<sup>ème</sup> siècle, le sculpteur Falconet affirme que «chacun des arts a ses moyens d'imitation, la couleur n'en est point un pour la sculpture». La polychromie ne disparaît cependant pas et demeure cantonnée à certaines formes de sculpture religieuse et populaire.*

*- Musée d'Orsay, en couleurs, la sculpture polychrome.*



# CHANSONS

## Pochettes Vynils

*Ce projet explore la création de visuels purement basés sur les paroles d'une chanson, sans prendre en compte l'univers graphique de l'artiste. Dans une présélection de chansons donnée, j'ai choisi Rome, de Solann, pour ce projet. Les objectifs étaient de créer deux images à l'aide d'un logiciel d'intelligence artificielle générative (DALL-E, ChatGPT, etc.) ainsi que deux images à l'aide d'un logiciel d'intelligence augmentée (Photoshop, Illustrator, etc.).*



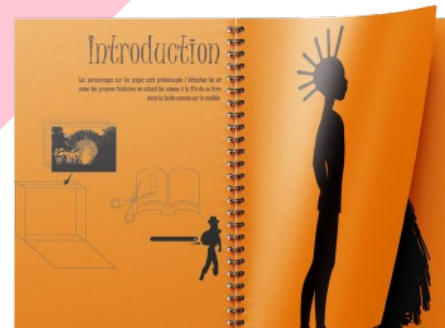
# Coffret d'artiste

## Affiche et éditions

Ce coffret est un prétexte dans le but de créer un lot d'objet autour d'un artiste, ici Michel Ocelot, réalisateur de film d'animation français, en réponse à une simulation de commande libre de merchandising.

Le projet contient :

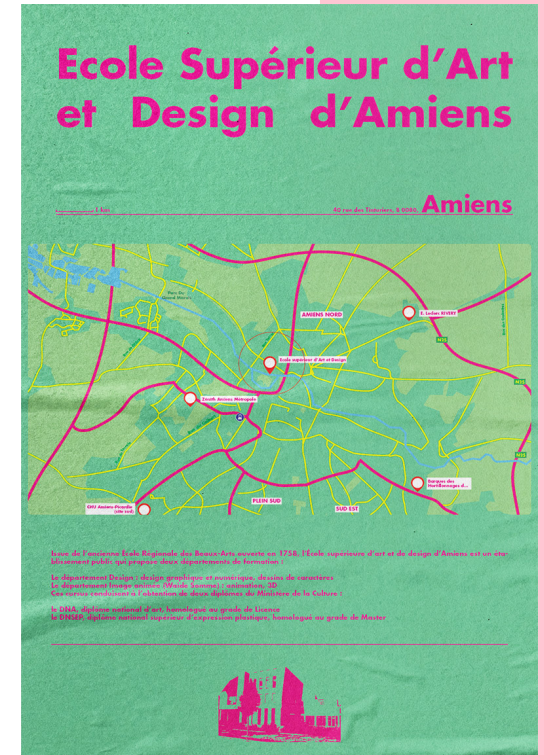
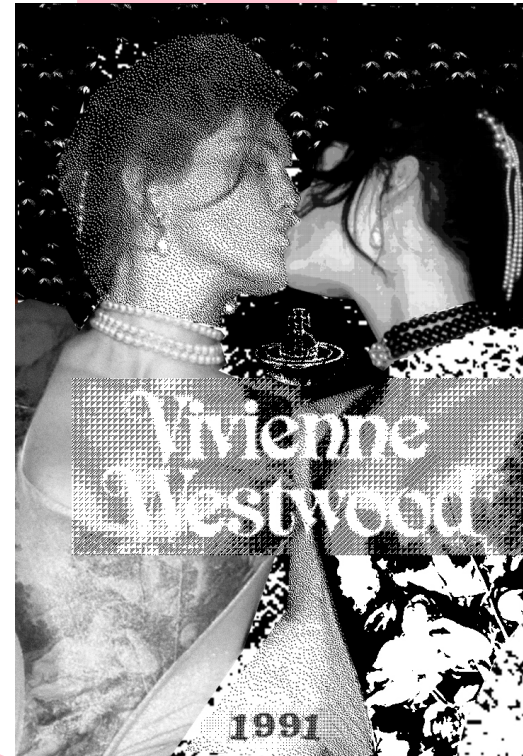
- Une affiche et un rouleau de papier peint du même motif
- Un herbier
- Une édition autour de l'architecture
- Une édition avec éléments détachables, permettant à l'aide de la boîte englobant le projet de créer un petit théâtre interactif
- Une édition regroupant visuels des films, croquis, story-board, etc
- Une série de marque-pages, certains avec odeurs
- Une série de cartes postales
- Deux carnets de timbres
- Le coffret



# Expérimentations

Travail de trames, cartographie, Risographie, Fanzine, ...

Ces projets sont des moyens d'expérimenter et de me familiariser avec différentes techniques importantes, tel que le principes des trames, la risographie, la cartographie, la sérigraphie, ...



# Crédulité, fanatisme & superstition

*Ce projet d'édition et de photographie traite de trois fictions différentes.*

*Ce projet m'a offert l'occasion de travailler mon écriture, et surtout d'expérimenter la narration dans l'espace du livre photographique. J'ai appris à faire dialoguer mots et images pour raconter une histoire qui dépasse la simple illustration.*



# AMARANTE

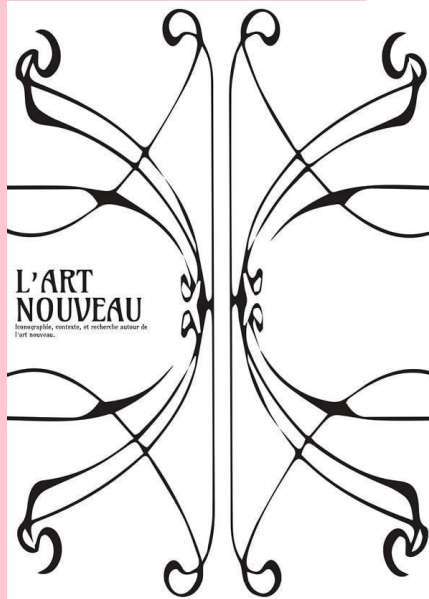
## Typographie et édition

L'objectif était de prendre un style de caractère libre de droit, d'en faire un specimen, une affiche et un recueil d'iconographie.

Ce projet est purement basé sur un style de caractère, Amarante (dessiné par Karolina Lach). Sur le site de l'auteure, on peut lire :

«Amarante est une police de caractères élégante à empattements étroits, dont l'influence oscille entre la fluidité des formes botaniques Art nouveau et la rigueur des lignes voûtées d'une cathédrale gothique. Ses formes audacieuses et très stylisées lui confèrent une allure à la fois originale et sophistiquée, tandis que sa hauteur d'x importante garantit une lisibilité optimale même en petit format.»

Elle se distingue par ses courbes élégantes et son dessin singulier, qui confèrent une identité forte aux compositions.



# POV

## Affiches typographiques

Le but de ce projet était de créer trois propositions d'affiches sur le thème d'un mot choisi, faisant parti des «nouveaux» mots, (nouveaux dans les dictionnaires, ou mots employé dans un nouveau contexte).

Le mot que j'ai choisi est POV : POV signifie « Point Of View » ce qui signifie « Point de vue ». Dans ce contexte, POV est un plan montré depuis le point de vue du protagoniste. Il s'agit pour la plupart du temps d'une courte vidéo de 15 secondes. Une vidéo P.O.V consiste à raconter quelque chose du point de vue d'une personne. Donc soit on raconte son propre point de vue, soit on incarne une autre personne.

POV est un anagramme est un anglicisme, et est souvent utilisé comme un nom commun sur les réseaux sociaux comme un moyen d'introduire une narration par courte-vidéo. Un exemple que je pourrais donner serait : "POV : le car m'a oublié pour la rentrée"

