

EMMA GUIGOU

PORTFOLIO

ÉTUDIANTE EN DESIGN GRAPHIQUE ANNÉE 2026/2027

TABLE

DES MATIÈRES

4-13 DESIGN GRAPHIQUE & COMMUNICATION VISUELLE

14-19 MÉMOIRE & PROCESSUS DE PROJET

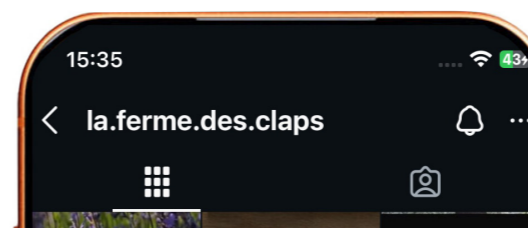
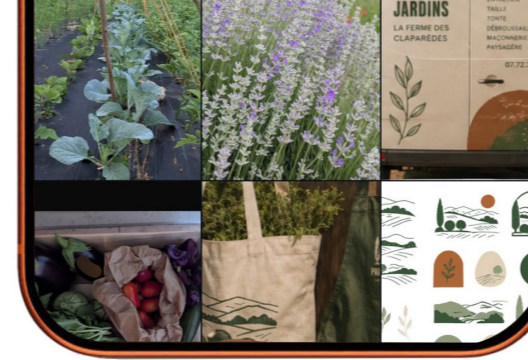
20-25 ÉTUDES & TECHNIQUES DU DESSIN

DESIGN GRAPHIQUE & COMMUNICATION VISUELLE

LA FERME DES CLAPARÈDES

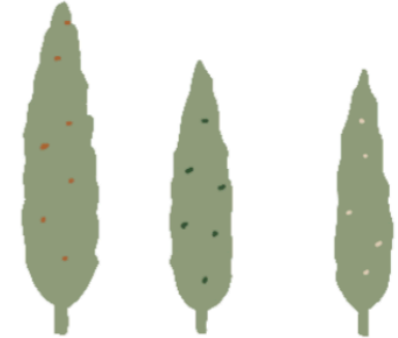


Création d'une **identité visuelle** pour une **ferme locale**, pensée comme un système graphique global inspiré du **territoire** et du **travail artisanal**. Le projet comprend la conception d'une **carte de visite** et le développement d'un **univers visuel** cohérent, en réponse aux **besoins du client**. (2026)





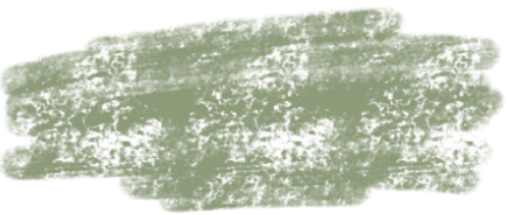
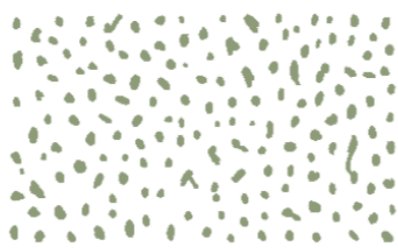
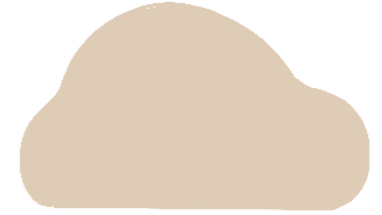
FAIT
MAISON
AVEC
PASSION



CULTIVONS
LE BEAU
VIVONS
LE BON

FAIT
MAISON
AVEC
PASSION

PRODUITS
LOCAUX
DE SAISON





COLLECTION HEXAMODE

HEXAMODE

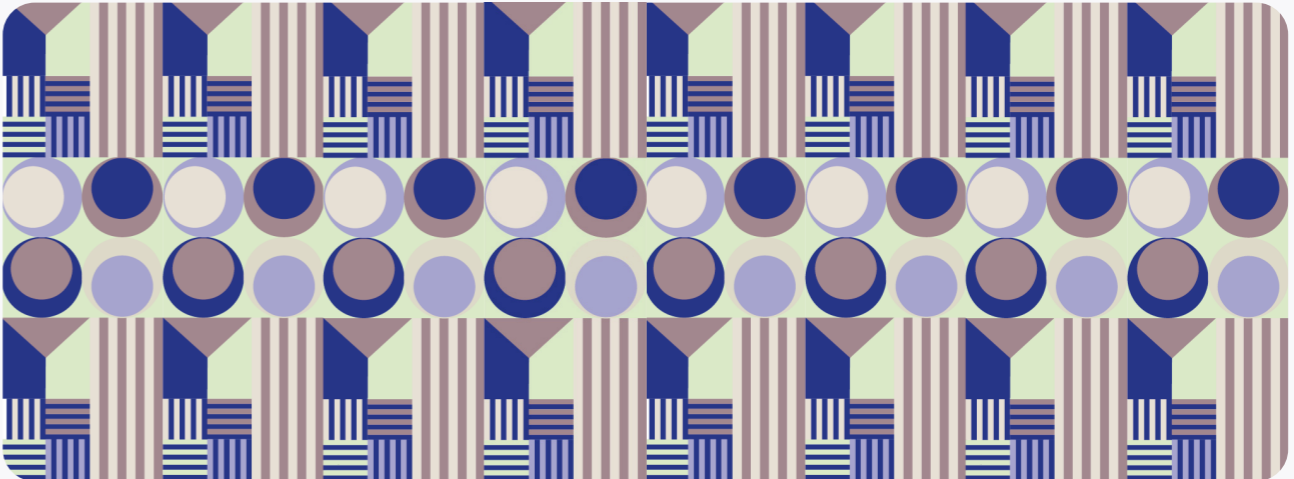
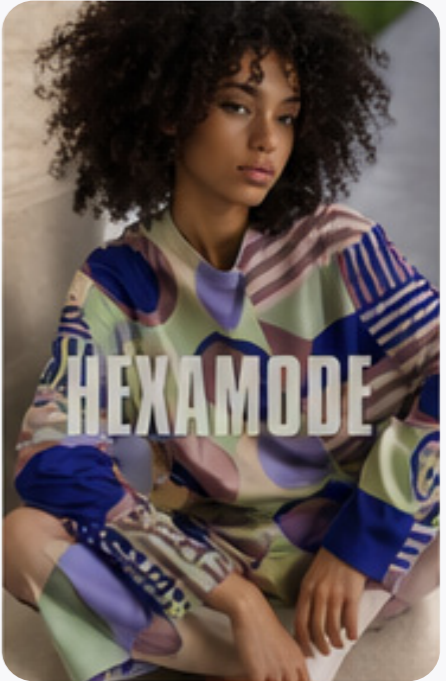
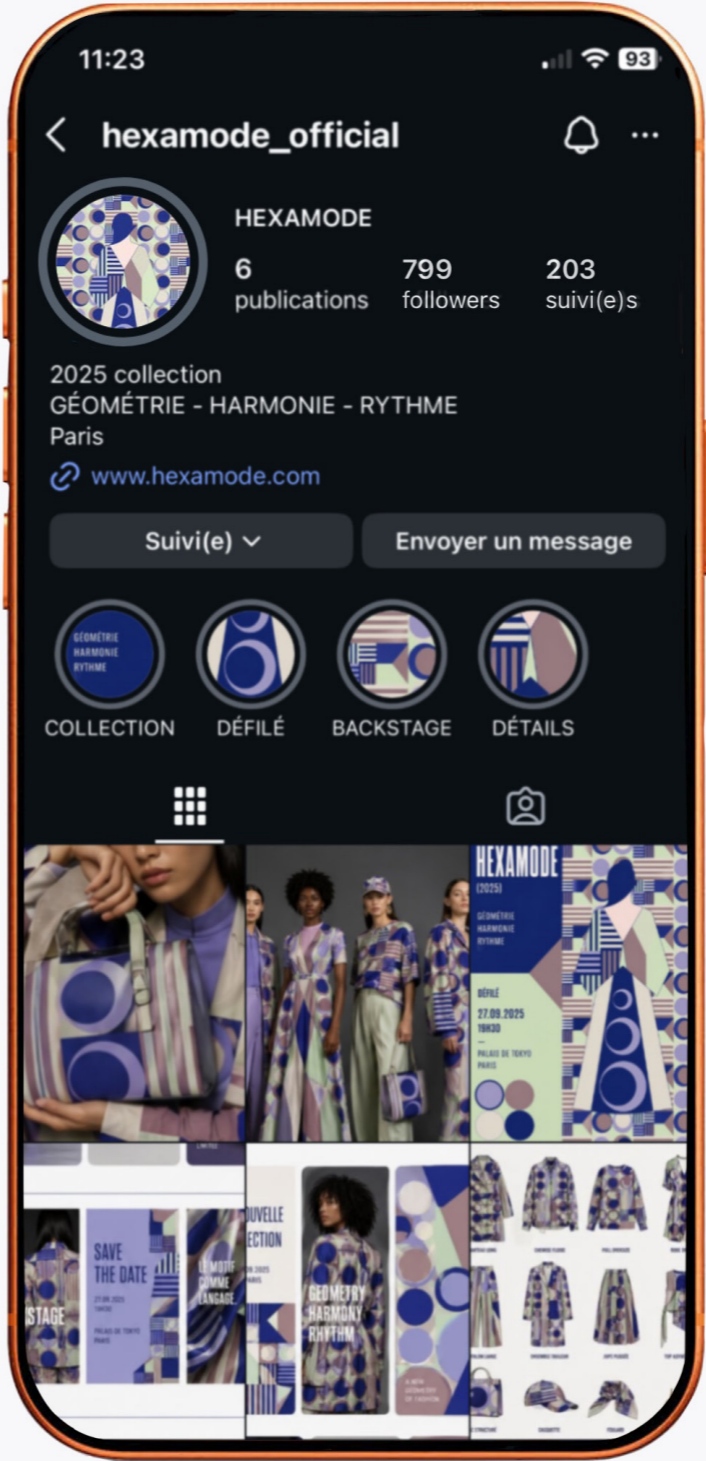
GÉOMÉTRIE
HARMONIE
RYTHME

DÉFILÉ

27.09.2025
19H30

PALAIS DE TOKYO
PARIS

Color palette: purple, brown, light green, dark blue, white.

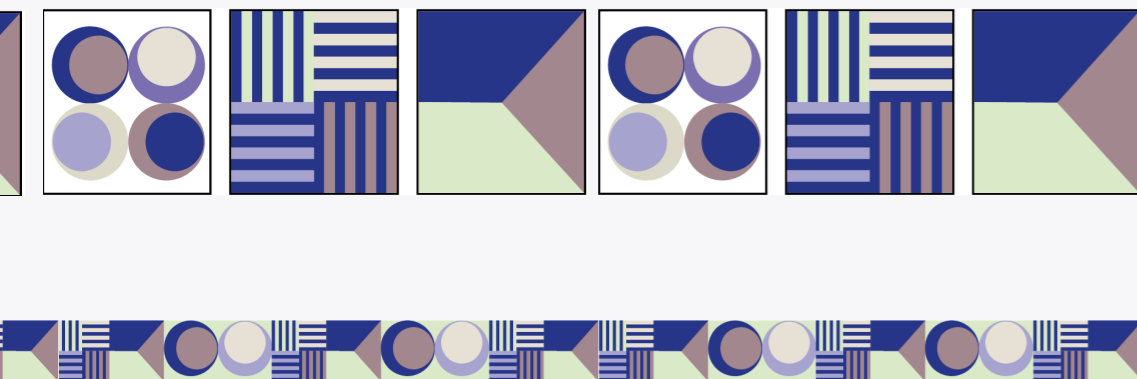




HEXAMODE est une collection développée à partir d'un **motif graphique** original, utilisé comme base d'un **système visuel global**. Le motif devient un outil de conception : il **structure** les vêtements, crée du **rythme** et génère des variations entre les pièces.

Décliné sur différents vêtements, en détail ou en découpe, il permet de construire une **collection cohérente et reconnaissable**.

L'univers s'étend également aux **supports de communication**, dans une approche contemporaine, entre textile et design graphique. (2026)



FESTIVAL GRIND

G G G G G G
R R R R R R
i i i i i i
N N N N N N
D D D D D D

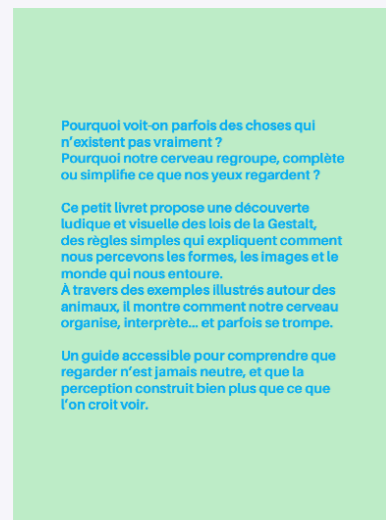
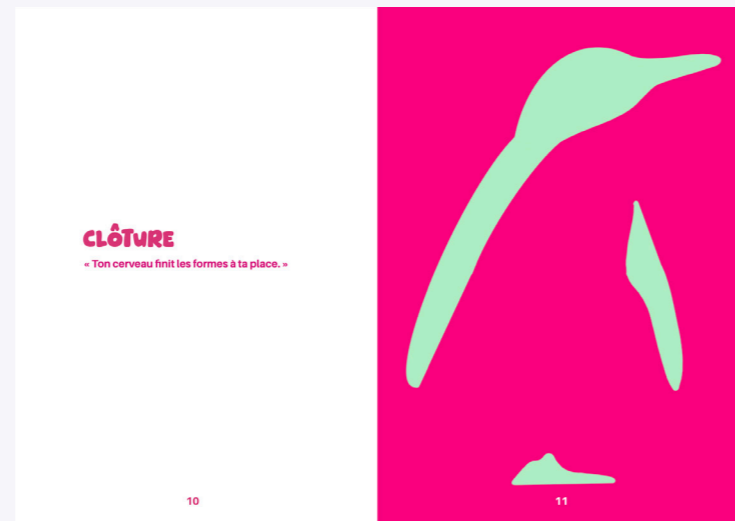
GRIND

GRIND

R SKATE
MUSIC
CULTURE

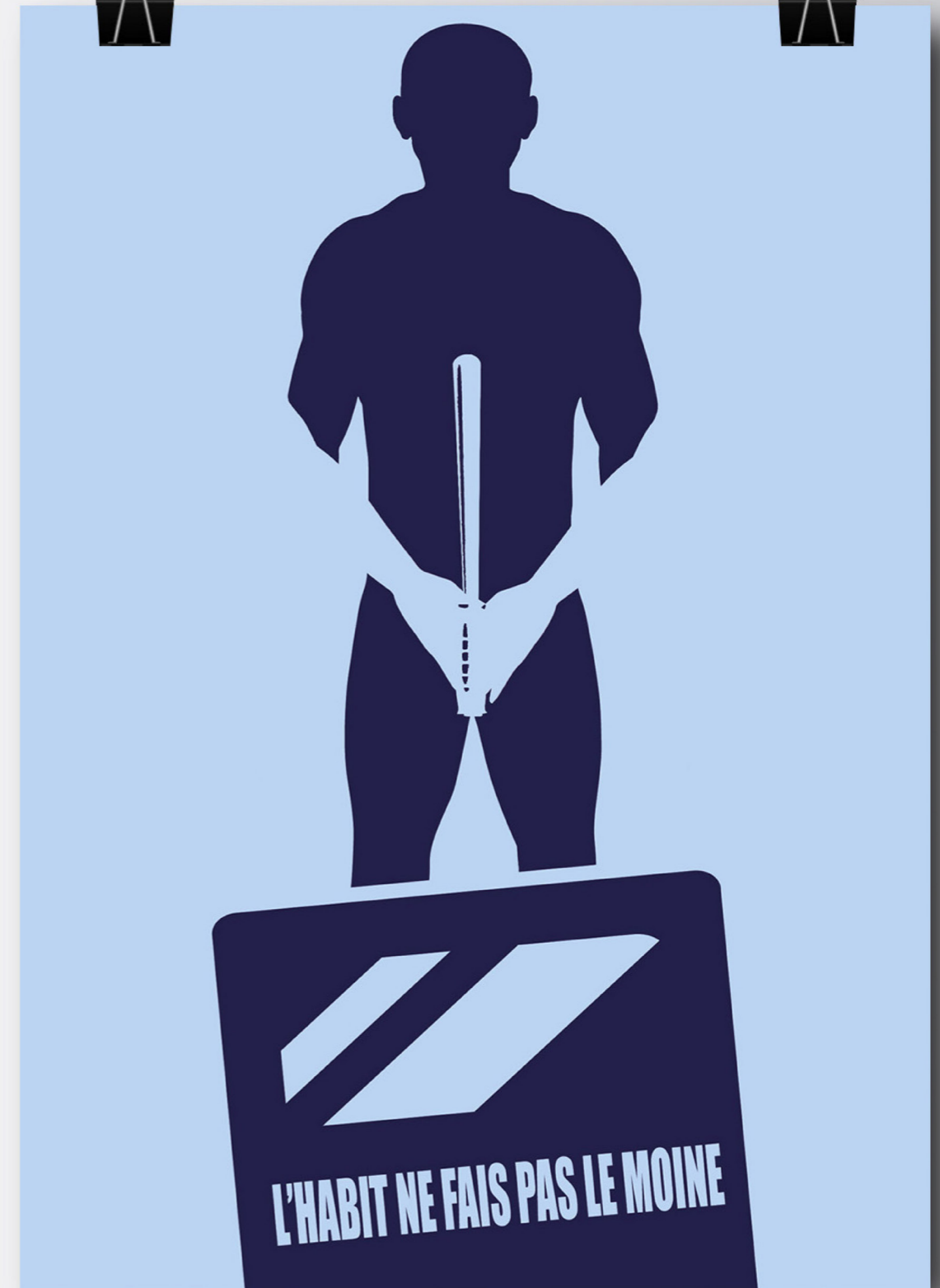


Cette typographie s'inspire des formes en blocs du skate-park, comme les rampes, les modules et les obstacles, pour construire des lettres solides et structurées. Elle y associe l'énergie du graffiti pour créer un style dynamique, brut et expressif. (2025)



Livret pédagogique

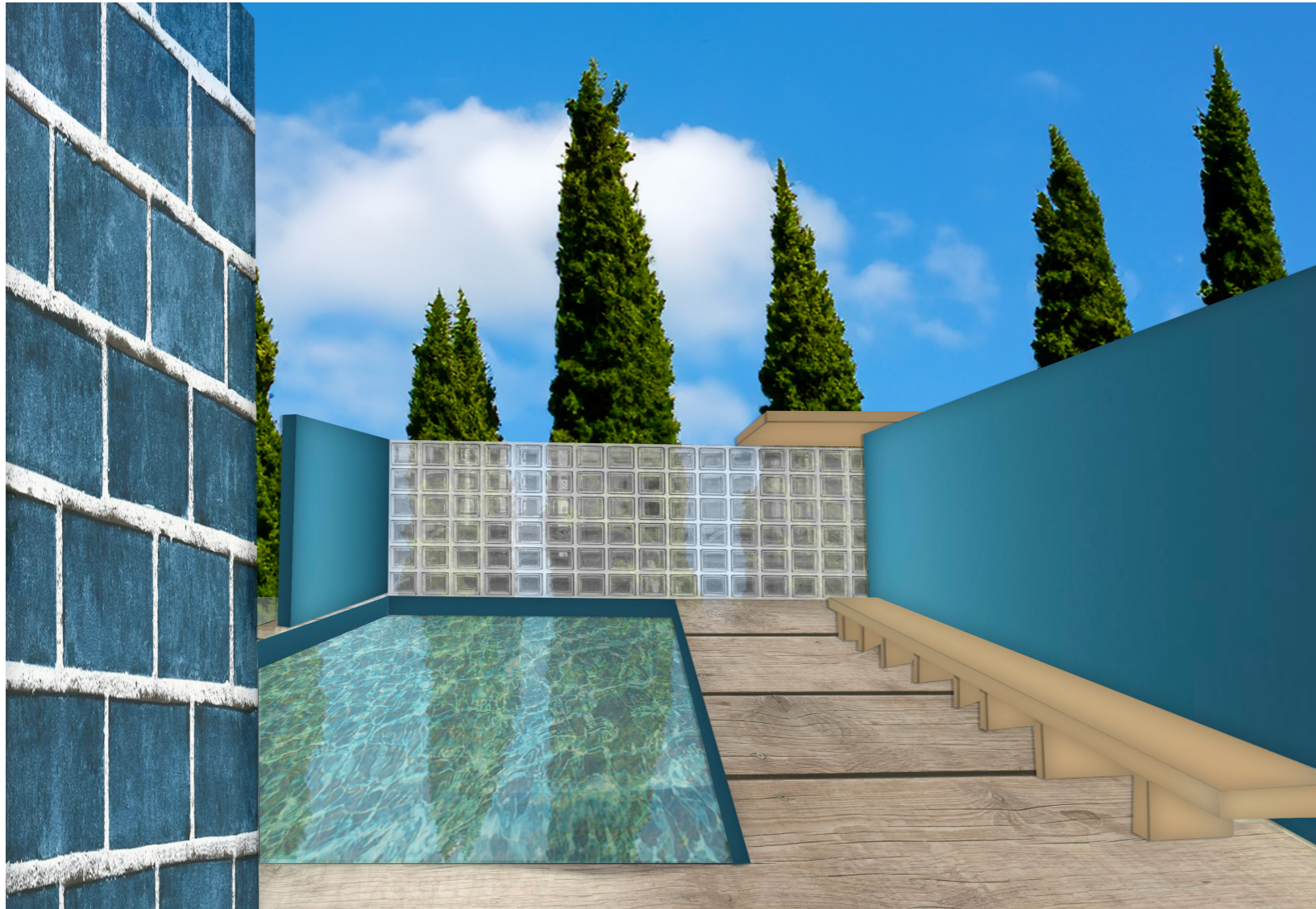
Ce livret explique les **lois de la Gestalt** de manière simple et illustrée. À travers des exemples animaliers, il montre comment le cerveau organise et interprète les formes. L'objectif est de **rendre la perception visuelle accessible à tous**. (2025)



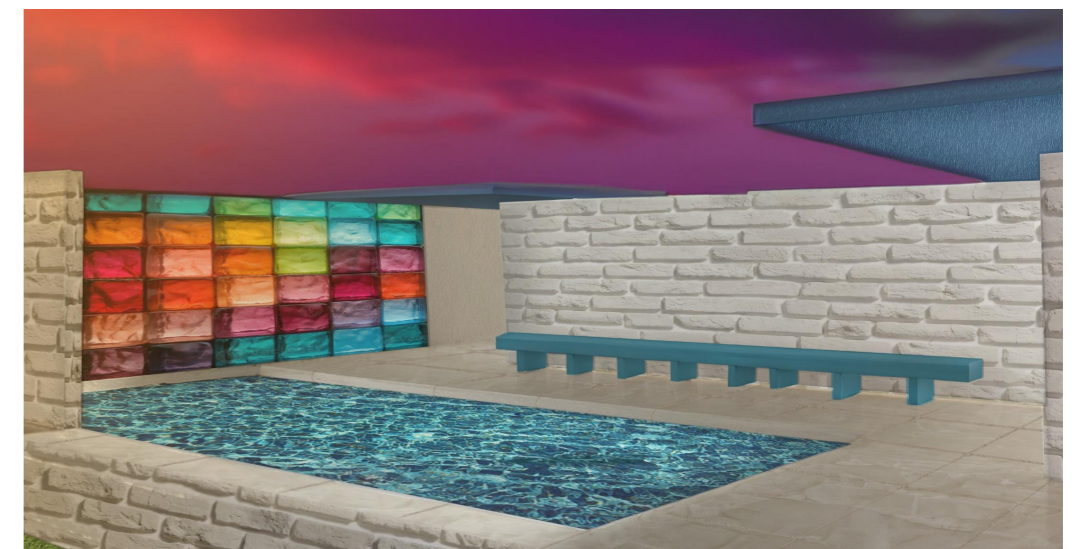
Affiche manifeste

Cette affiche questionne l'**autorité** comme **construction perceptive**. Elle montre comment un **symbole** suffit à imposer un **rôle**, indépendamment de la personne. Le projet s'appuie sur les lois de la Gestalt pour **révéler un jugement visuel immédiat et biaisé**.

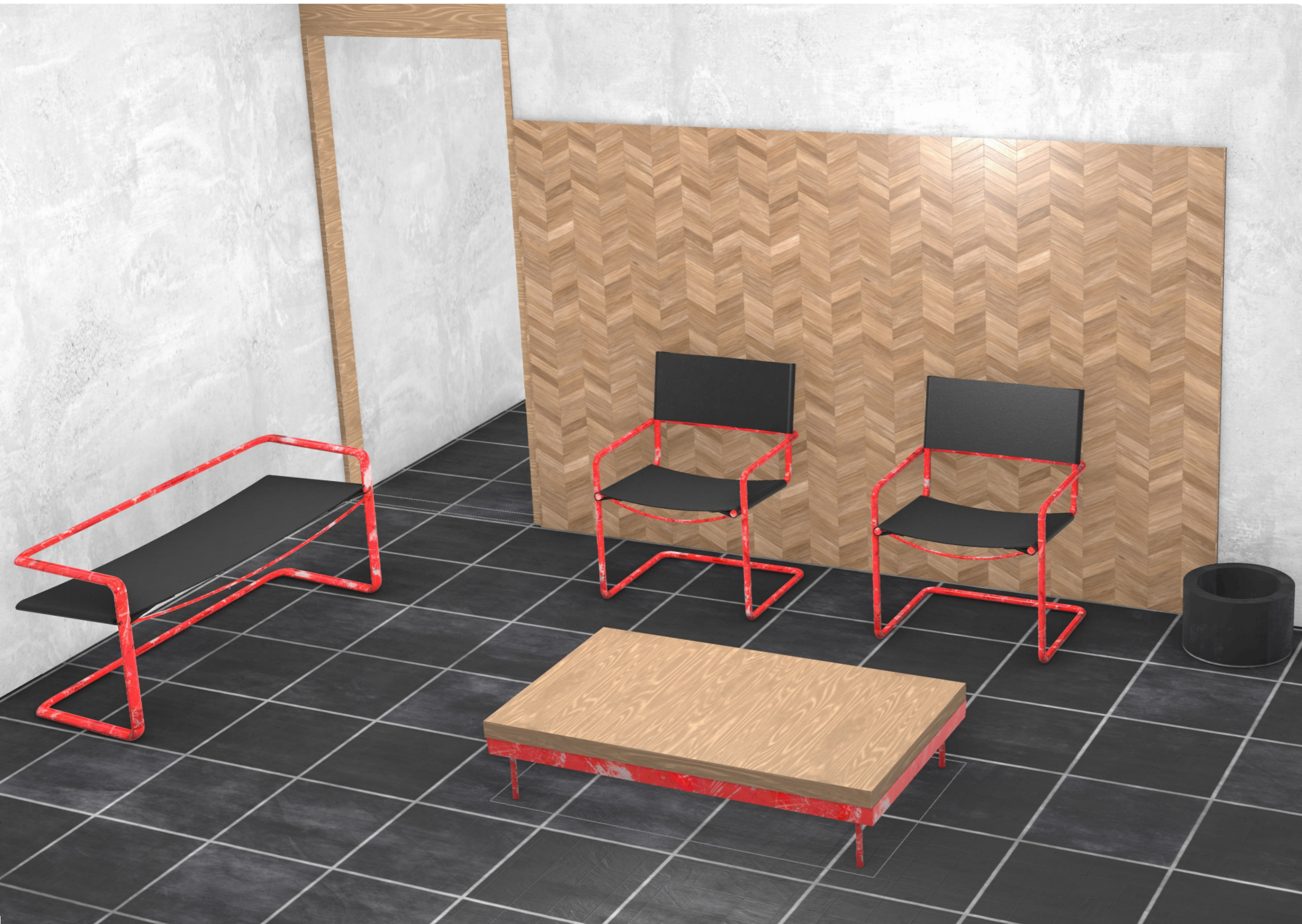
PAVILLON ALLEMAND



Réalisation d'un pavillon allemand en **maquette**, **photographié** puis intégré dans un **environnement réaliste par photomontage**. Le projet combine prototypage, prise de vue et travail numérique pour évaluer l'esthétique et l'insertion du pavillon. (2023)



CHAISE BREUR



J'ai modélisé la chaise de Marcel Breuer et l'ai transformée en banc en retravaillant ses proportions.

L'univers s'inspire des salles d'attente modernistes, avec une ambiance sobre et calme pour mettre en valeur l'objet.

Cette mise en scène permet de tester la pertinence formelle du banc tout en réinterprétant l'esthétique Bauhaus. (2024)

MÉMOIRE & PROCESSUS DE PROJET

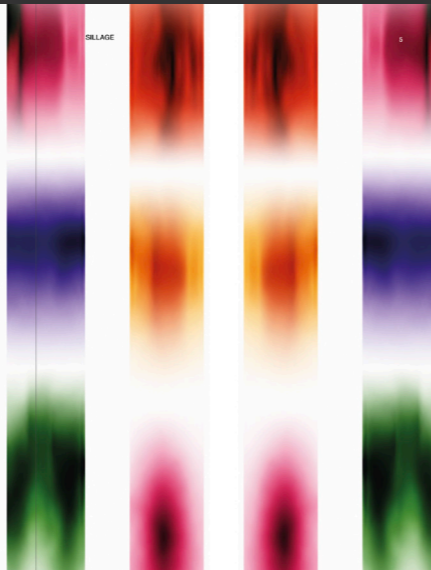
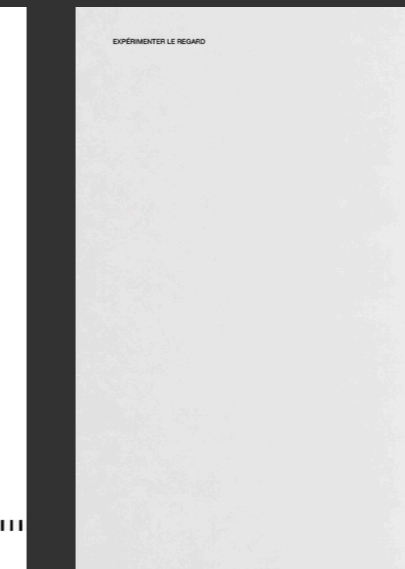
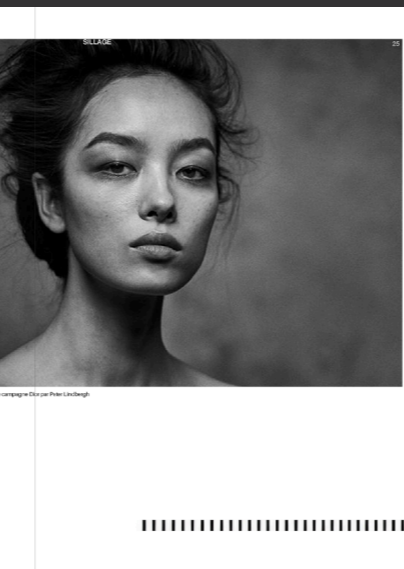
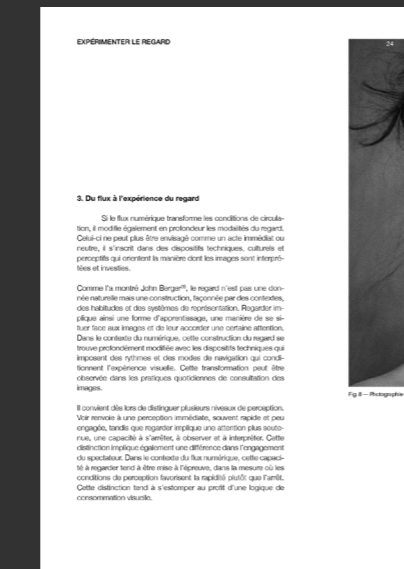
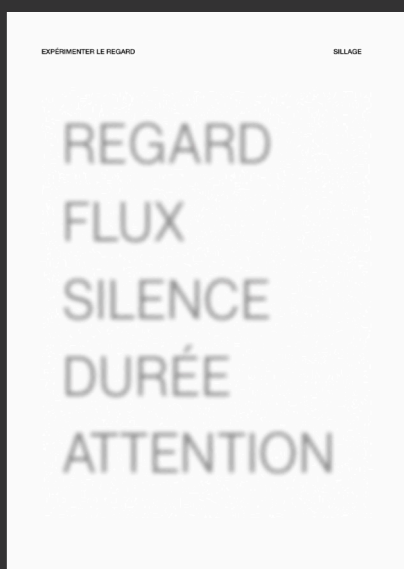
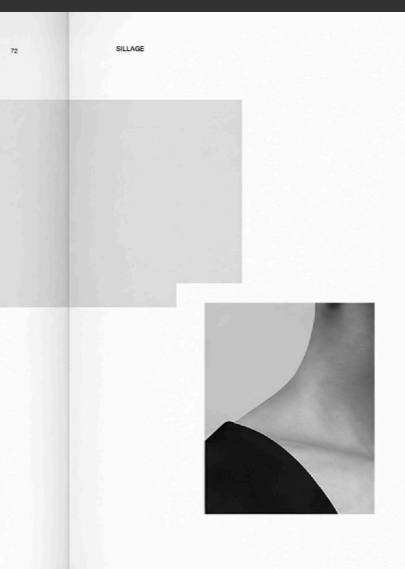


Fig. 2 - Succession de captures d'écran du feed Instagram du magazine Numéro



Ce mémoire analyse l'influence des dispositifs éditoriaux sur notre manière de regarder les images à l'ère du flux numérique. Il explore comment le design peut ralentir le regard et favoriser une attention plus durable. (2026)

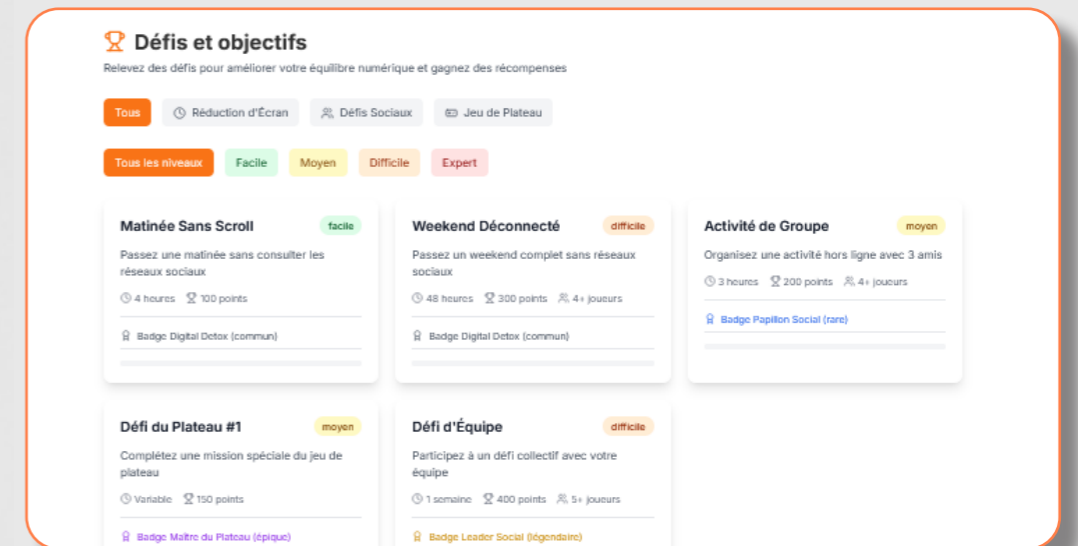
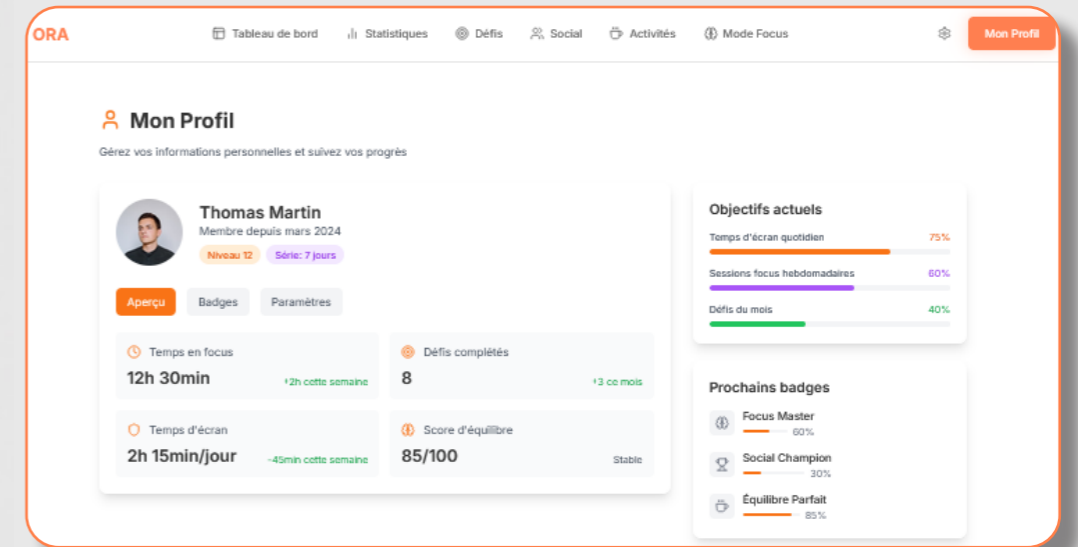
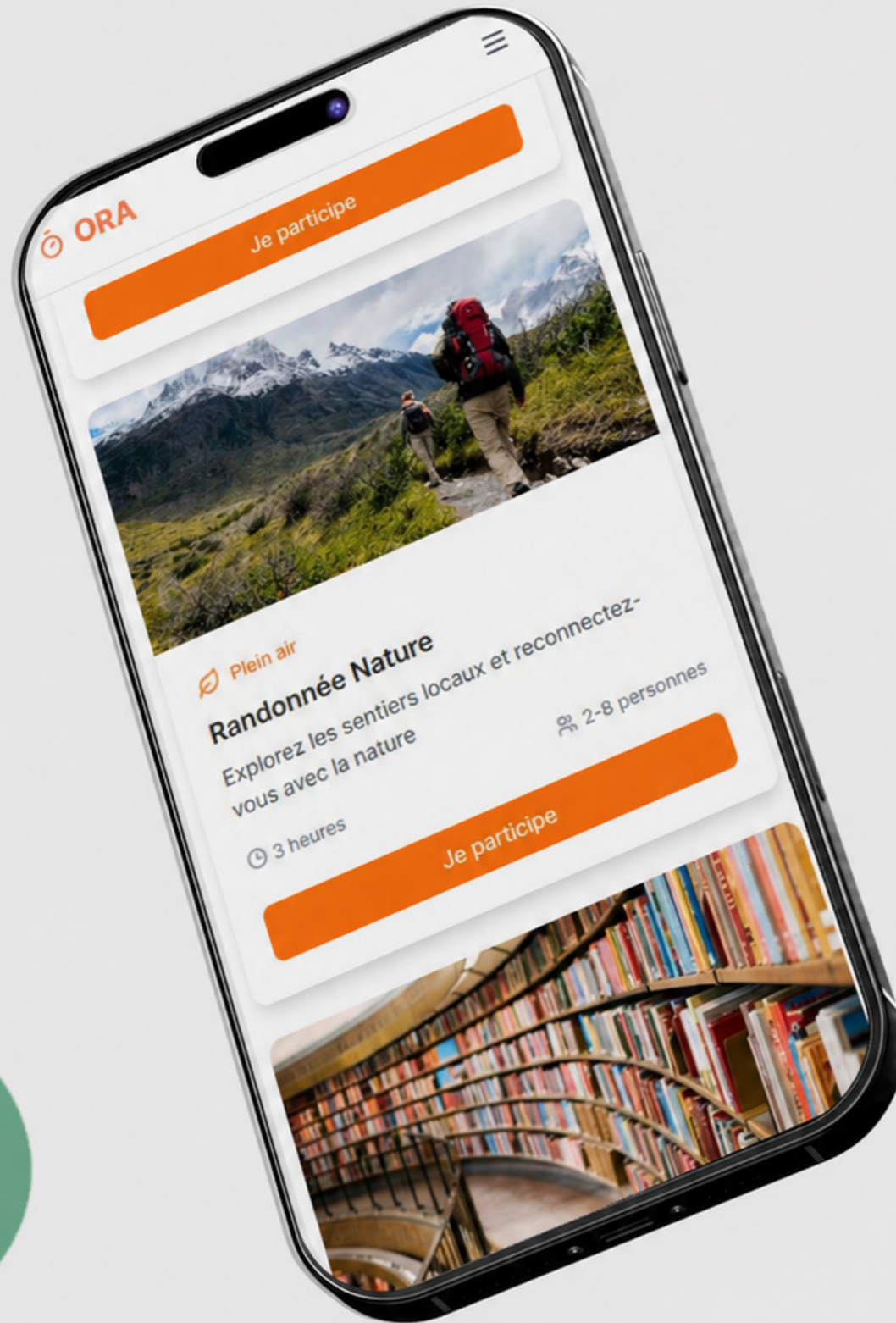


ORA MÉMOIRE / APPLICATION



Ce mémoire s'intéresse à **l'addiction à TikTok** chez les **jeunes** et aux **effets** de cette utilisation intensive sur leur **quotidien**. J'y analyse le **fonctionnement de l'algorithme** et les **mécanismes psychologiques** qui favorisent l'engagement et la dépendance. L'étude met en lumière les **impacts sur l'attention**, les comportements et la façon dont la plateforme façonne leurs **pratiques numériques**. (2025)

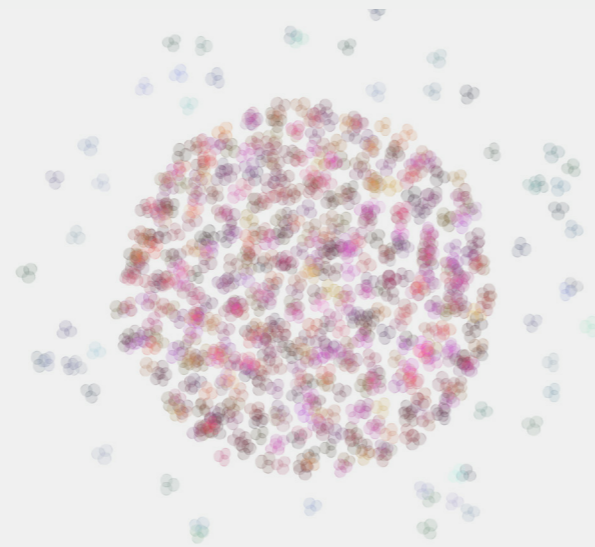
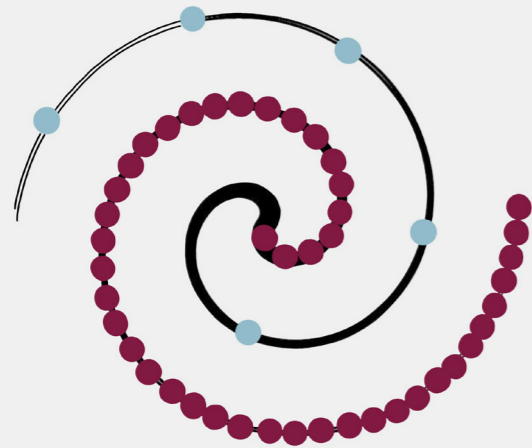
ORA



Mon projet est une **application** qui visualise le **temps d'écran** pour **sensibiliser l'utilisateur** à ses habitudes numériques. Elle propose des **défis** et **activités** hors écran pour **encourager la déconnexion**. Des **partenariats** avec des lieux et structures variés invitent l'utilisateur à **renouer avec des expériences réelles**.

LE REGARD SUR LA MODE

COMMENT REDONNER À LA MODE UNE TEMPORALITÉ DE CONTEMPLATION À L'ÈRE DU FLUX NUMÉRIQUE ?



Projet explorant la **saturation de l'information** de mode : une **scénographie** composée de cinq **cercles concentriques** en rotation, du plus **rapide** au plus **lent**, symbolise le passage de la **frénésie numérique** à la **contemplation**. (2026)





Rythme cyclique :
ralentissement à l'entrée,
reprise progressive après
le passage.

Ralentir le regard : montrer le
temps comme matière.

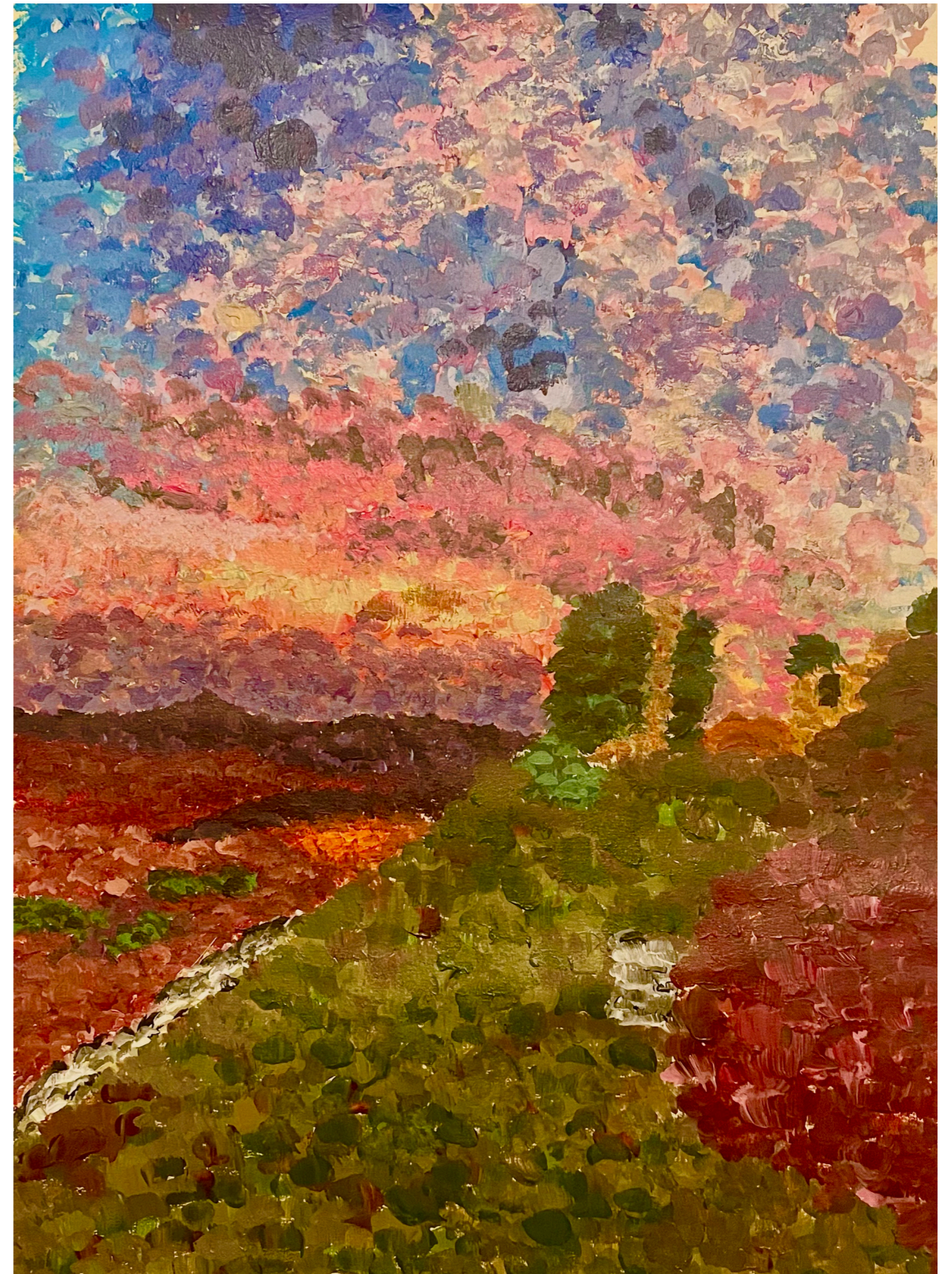
Animation en ligne
<https://emma-g.fr/m-project/>

ÉTUDES & TECHNIQUES DU DESSIN

POINTILLISME



J'ai **peint un paysage** qui m'est **familier** en adoptant le pointillisme. Couleur par couleur, point après point, j'ai cherché à **retrouver la tonalité réelle du lieu** et son ambiance lumineuse. Le travail devient une **recomposition patiente du souvenir**. (2024)



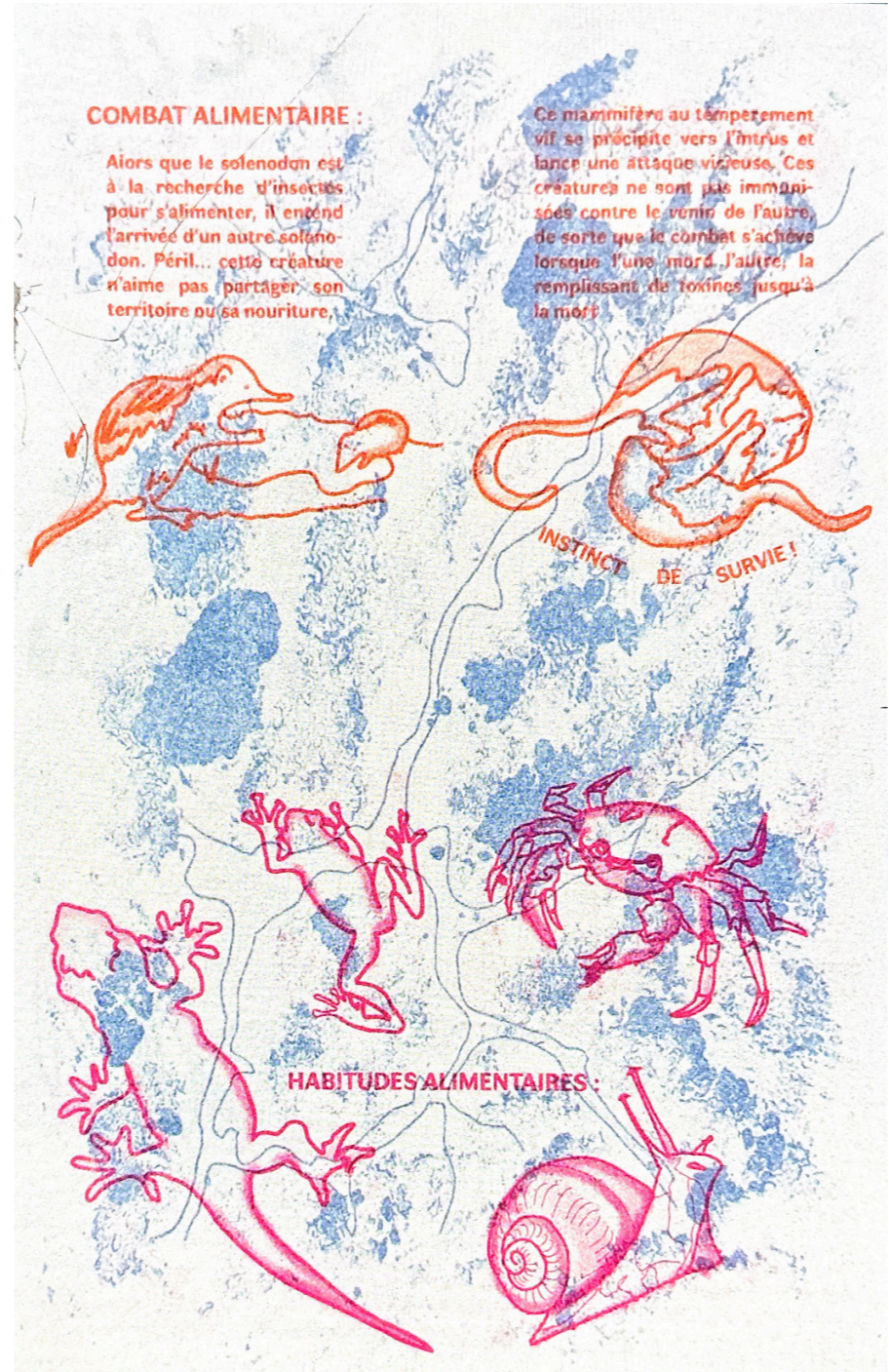
LINOGRAVURE



Pour ce projet, j'ai réalisé un **autoportrait** stylisé en linogravure. Après avoir creusé la plaque, j'ai imprimé l'image en superposant deux couleurs, afin d'**explorer le contraste**, la simplification des formes et la force expressive du médium. (2023)

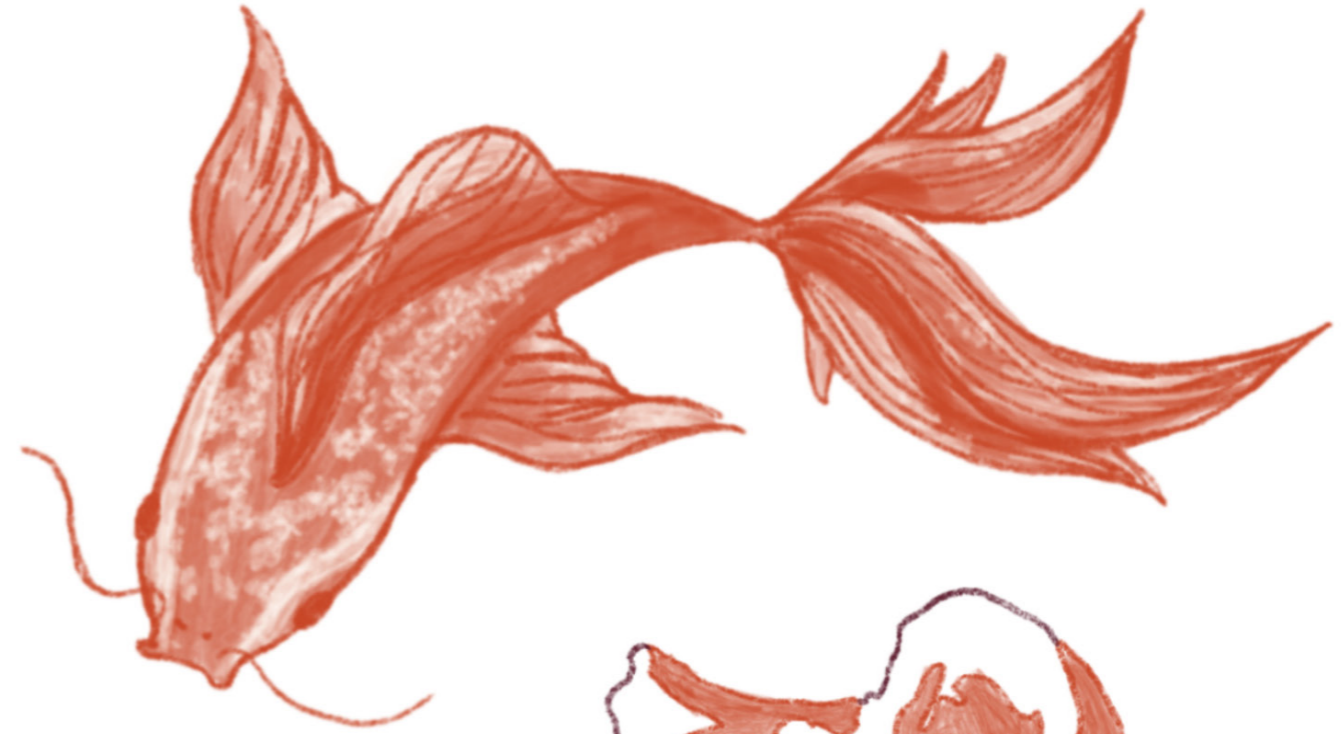


RISOGRAPHIE

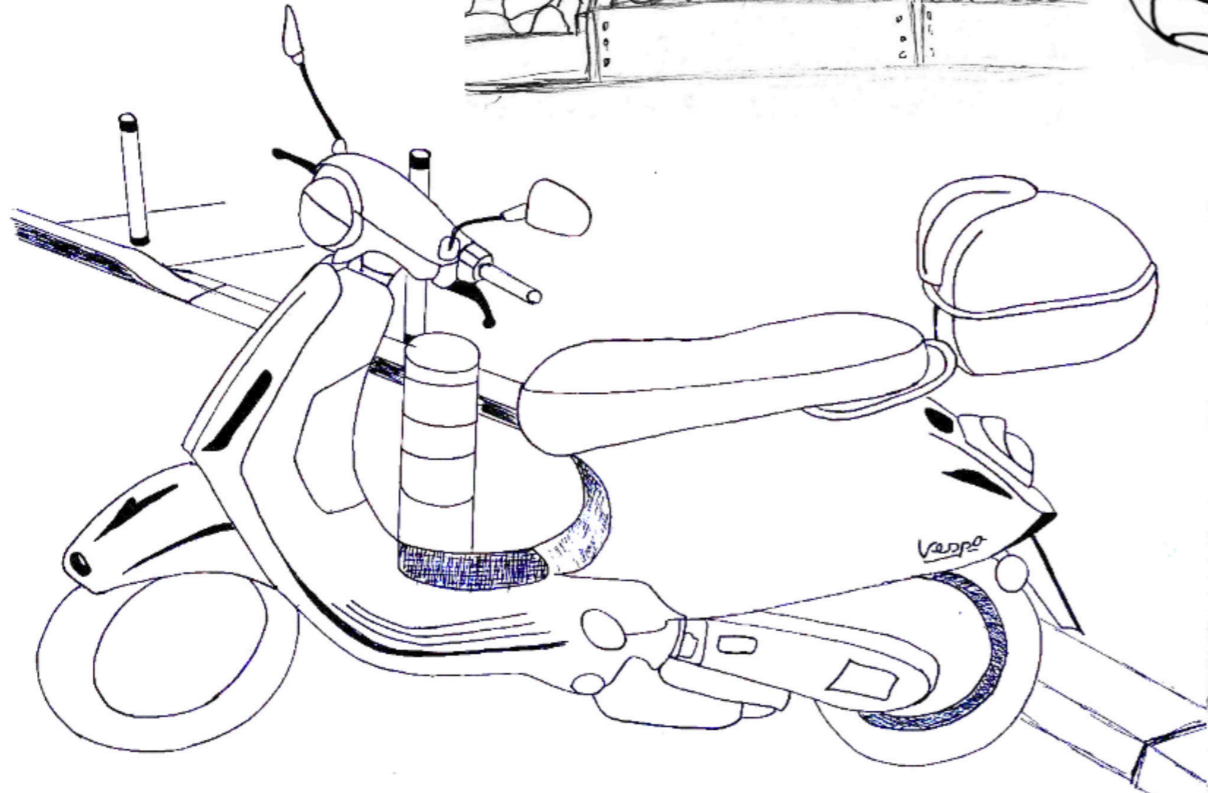
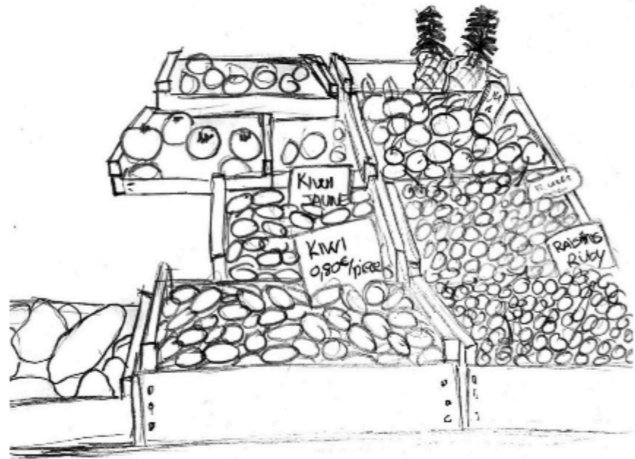
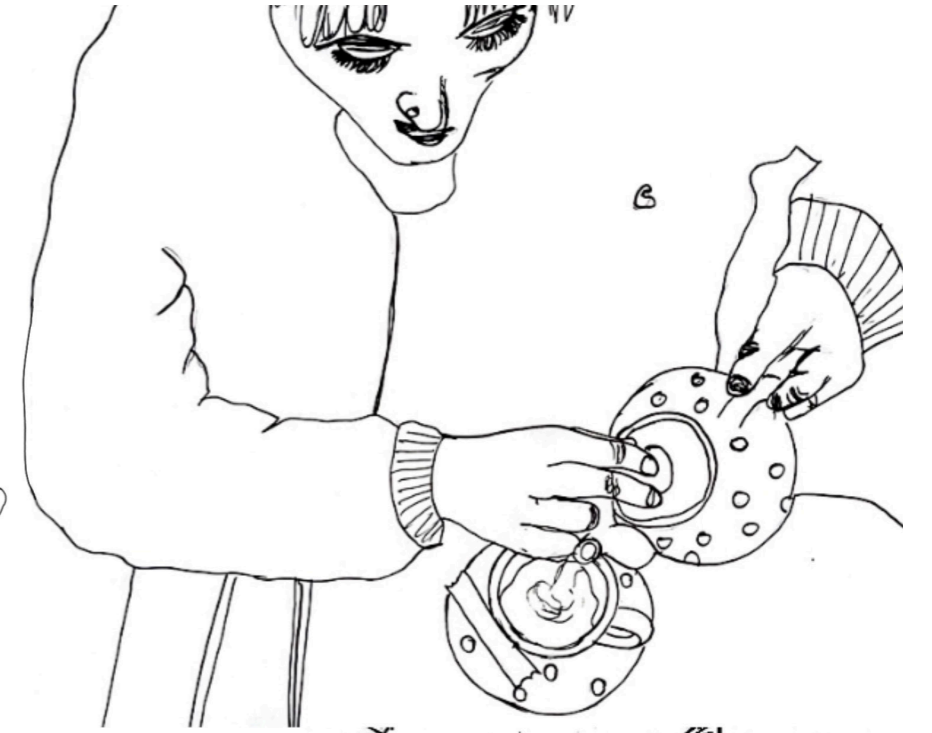
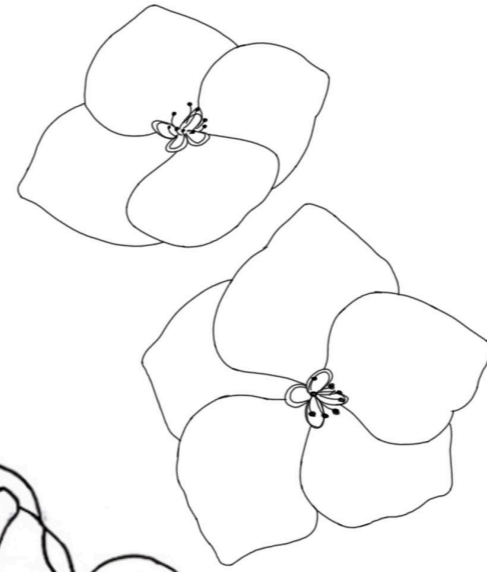
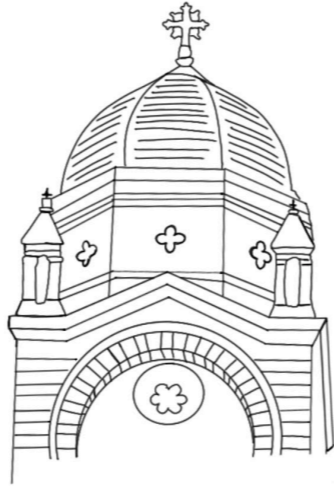
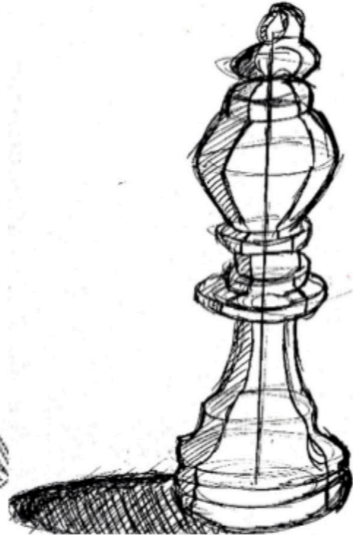
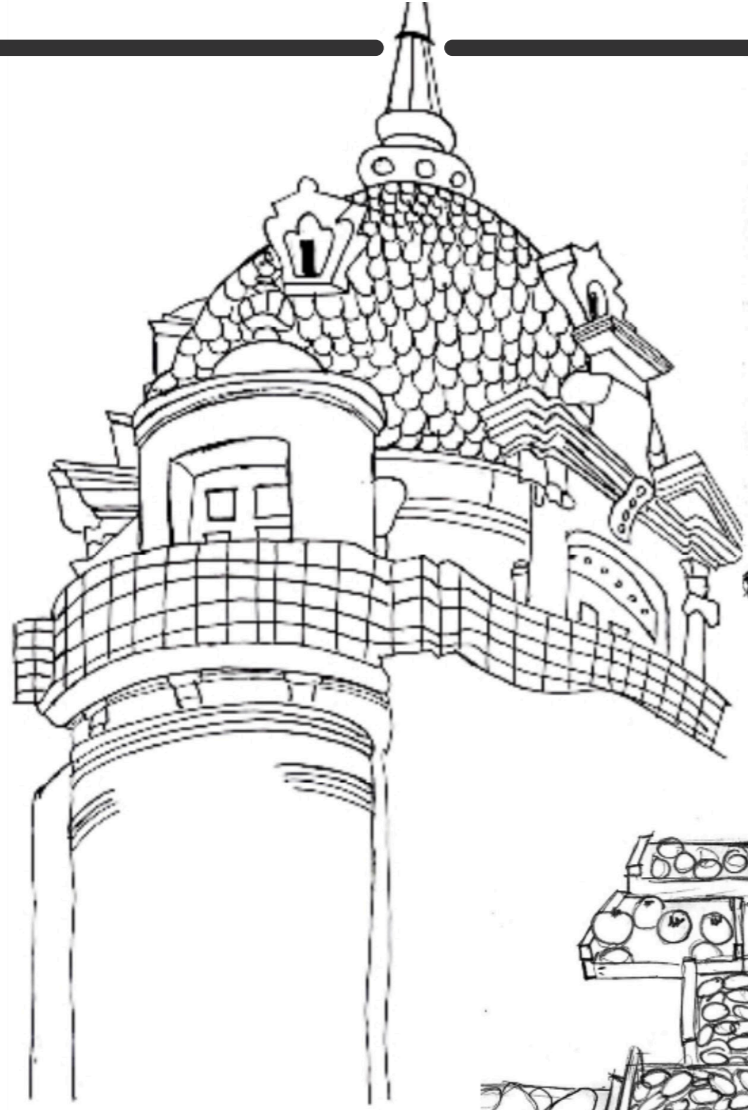


Dans le cadre d'un projet d'édition, j'ai réalisé un petit livre en risographie autour du solénodon, un animal rare et méconnu. Ce travail m'a permis d'explorer les possibilités graphiques de la risographie et de maîtriser ses contraintes techniques, notamment la superposition des couleurs et la gestion des calques. (2024)

ILLUSTRATIONS NUMÉRIQUES



DESSIN D'OBSERVATION





CONTACT

Emma GUIGOU

Site web (lien cliquable)

emma.guigou@outlook.fr

06.95.37.02.30

Future étudiante en Master Direction Artistique (septembre 2026), je recherche une alternance en direction artistique et design graphique.