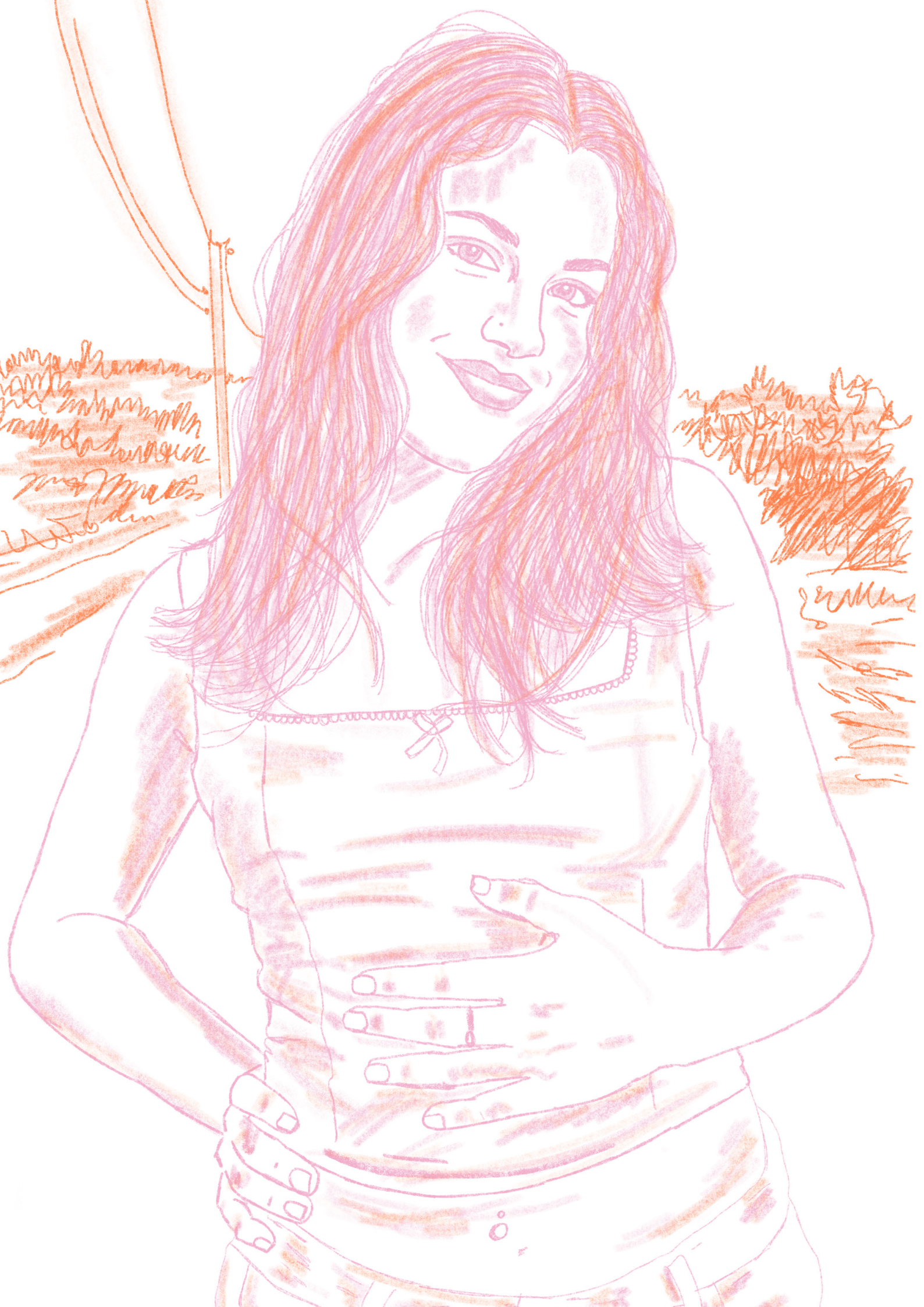


EMMA GUIGOU

PORTFOLIO

ÉTUDIANTE EN DESIGN GRAPHIQUE ANNÉE 2026/2027



PRÉSENTATION

Étudiante en design, je développe une pratique qui cherche à concilier exigence et sensibilité. Chaque projet est pour moi un moyen de **questionner notre époque** et de proposer des formes capables de **transmettre des idées**.

Je m'intéresse à la manière dont le design **organise le regard** et structure l'information, en faisant de la **mise en page** un espace où texte et image dialoguent pour **produire du sens**.

Selon moi, le design consiste à **interroger l'existant** pour imaginer des **alternatives plus justes**. C'est une manière de donner **forme** à une **intention**, en cherchant un **équilibre** entre forme, usage et sens, afin de créer des expériences **cohérentes et sensibles**.

TABLE

DES MATIÈRES

4-16 DESIGN GRAPHIQUE & COMMUNICATION VISUELLE

17-22 MÉMOIRE & PROCESSUS DE PROJET

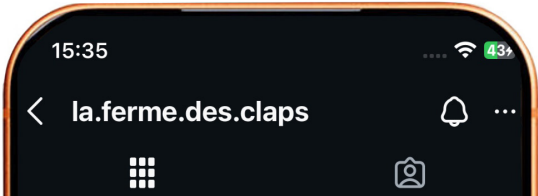
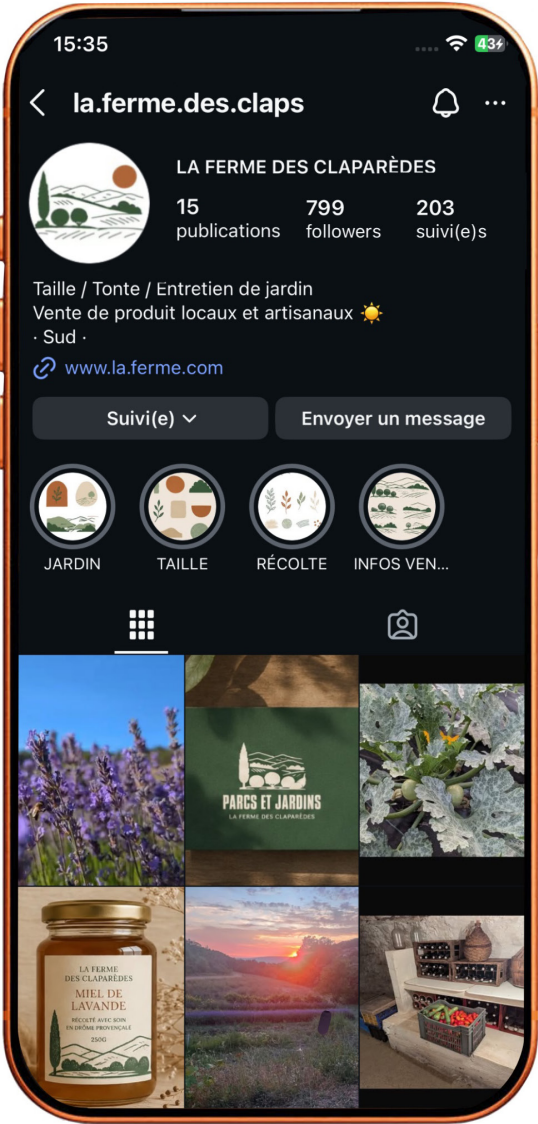
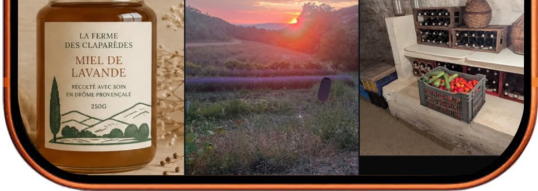
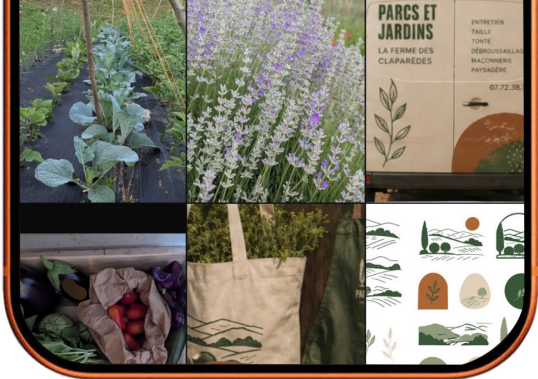
23-28 ÉTUDES & TECHNIQUES DU DESSIN

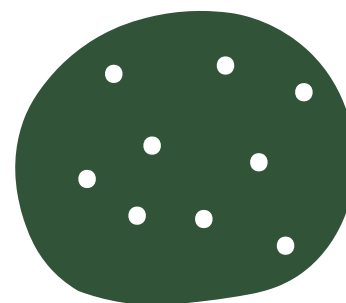
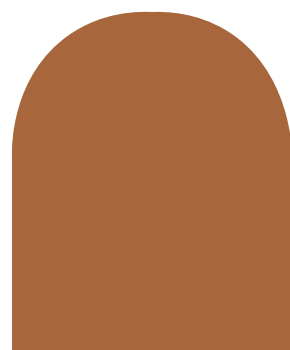
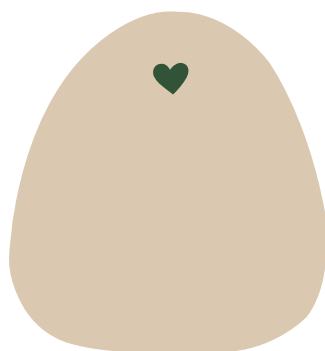
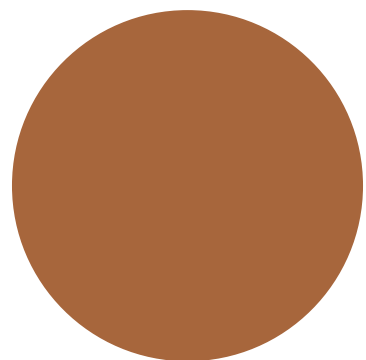
DESIGN GRAPHIQUE & COMMUNICATION VISUELLE

LA FERME DES CLAPARÈDES

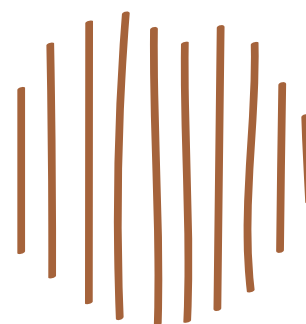
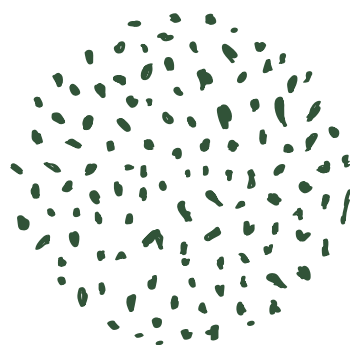


Création d'une **identité visuelle** pour une **ferme locale**, pensée comme un système graphique global inspiré du **territoire** et du **travail artisanal**. Le projet comprend la conception d'une **carte de visite** et le développement d'un **univers visuel** cohérent, en réponse aux **besoins du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

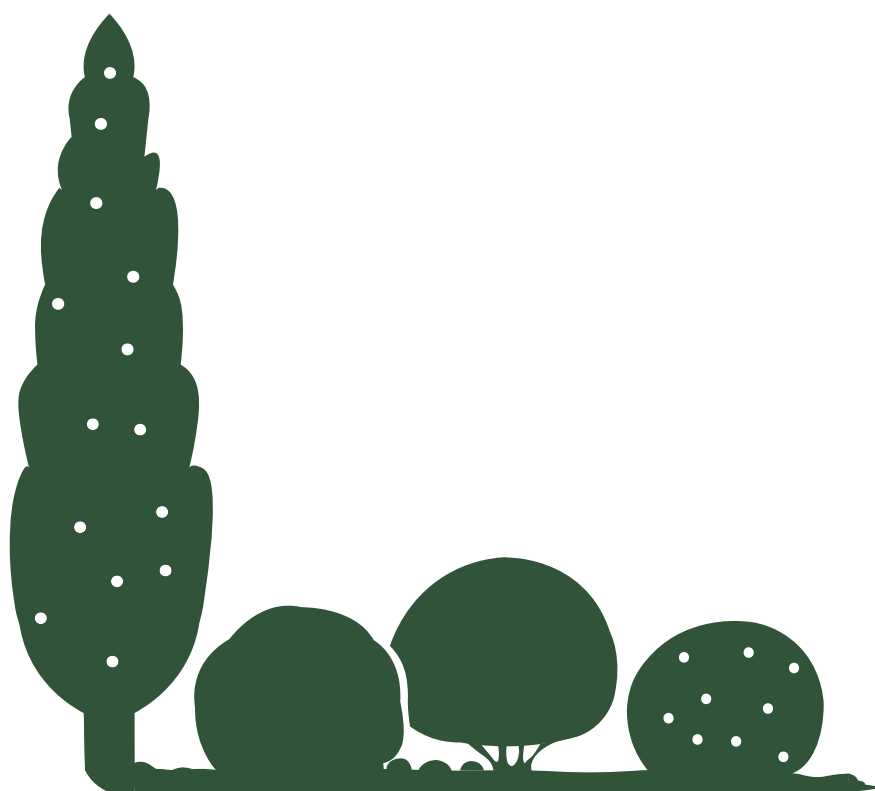
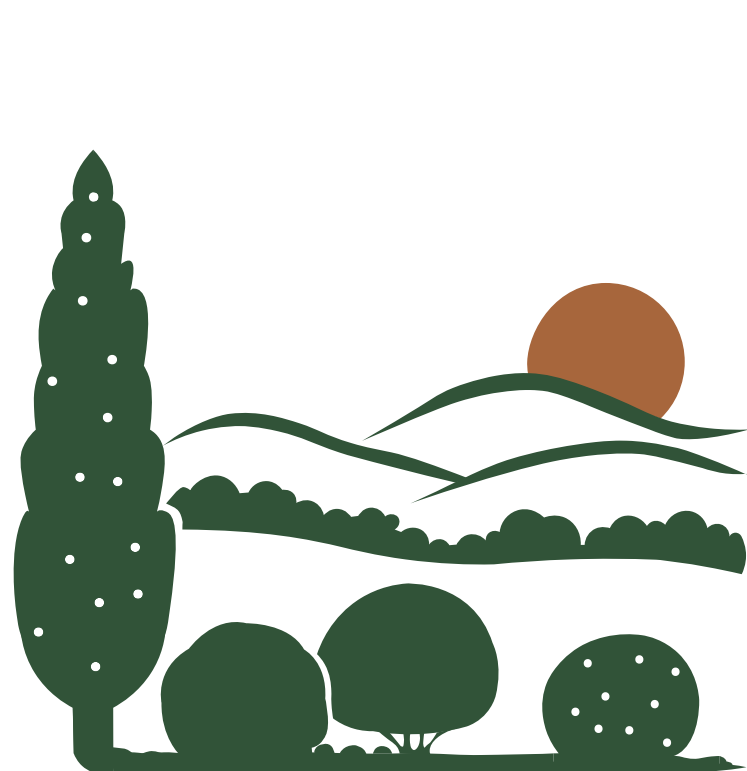




PRODUIT LOCAUX
ET DE SAISON



FAIT MAISON
AVEC PASSION







COLLECTION HEXAMODE

L'ART DU MOTIF

Quand la géométrie devient langage vestimentaire

Depuis toujours, le motif raconte plus que le vêtement. Il traduit une intention, une époque, parfois même une émotion. Qu'il s'agisse de lignes franches, de cercles parfaits ou d'assemblages plus complexes, la géométrie offre un vocabulaire visuel à la fois universel et profondément personnel.

Cette saison, les créateurs réinterprètent les codes graphiques avec une liberté nouvelle. Les formes se superposent, se répètent, se répondent. Elles structurent la silhouette sans jamais la contraindre, apportant rythme et mouvement au quotidien.

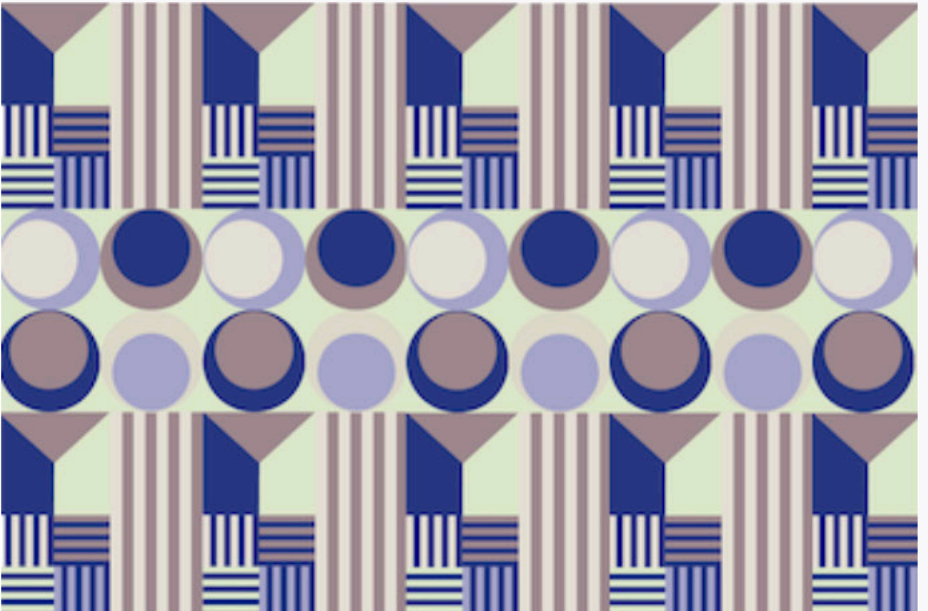
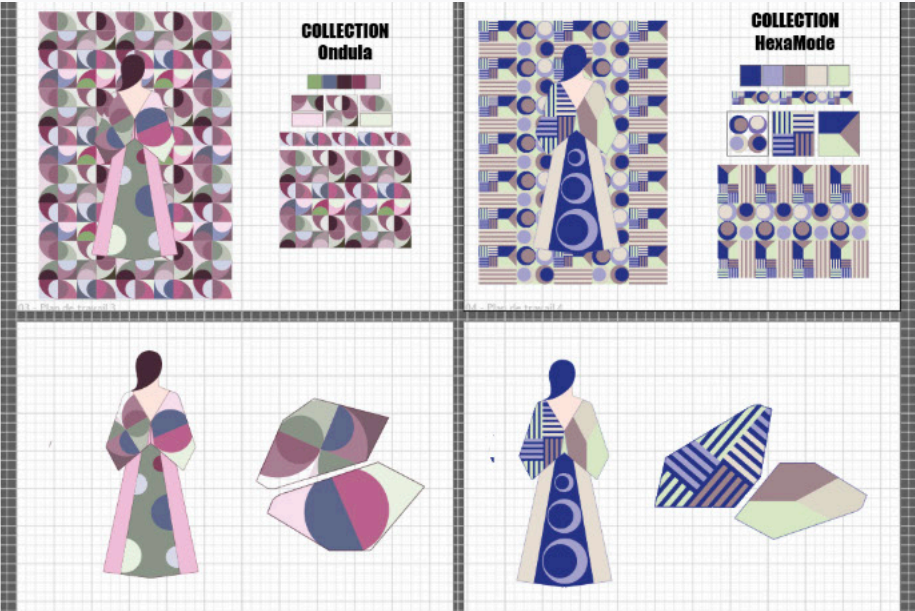
Sur les tissus, le motif devient texture, relief, jeu d'échelles. Il capte la lumière, dialogue avec la couleur et transforme chaque pièce en une composition singulière. Plus qu'une simple décoration, il affirme une manière d'être au monde.

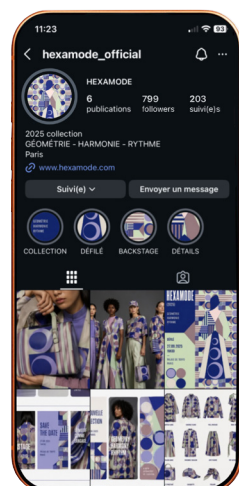
Porter un motif, c'est choisir une expression visuelle qui nous ressemble. C'est revendiquer une sensibilité et une confiance. C'est, tout simplement, faire de la mode un langage – le sien.



La collection explore le pouvoir expressif des motifs géométriques, entre rigueur et poésie.

Sweat en coton épais imprimé, coupe droite, col et poignets côtelés. Détails finition ton sur ton.





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

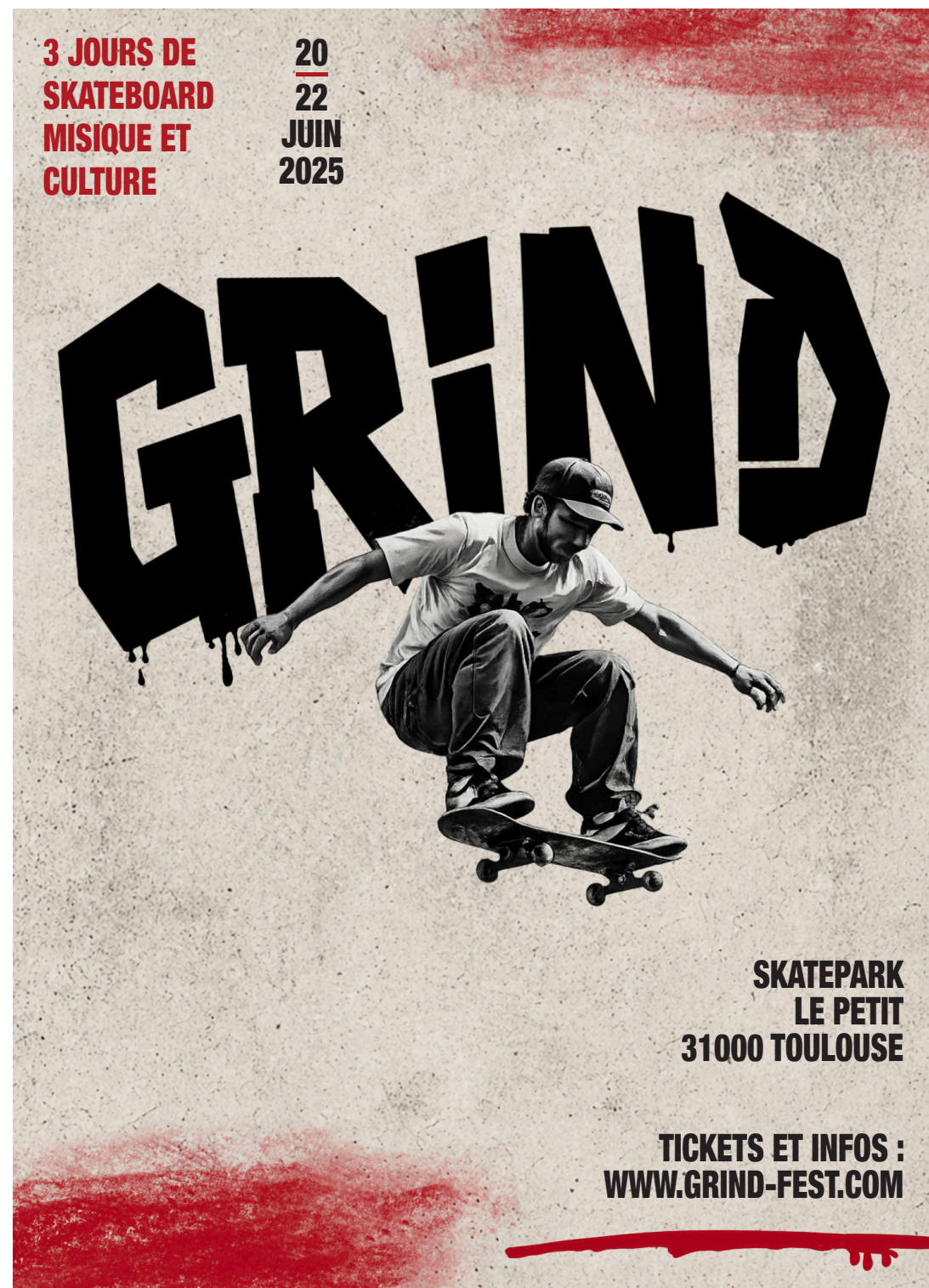
GRIND

SKATE
MUSIC
CULTURE

GRIND

GRIND

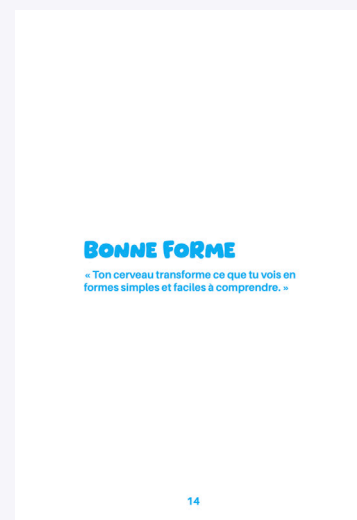
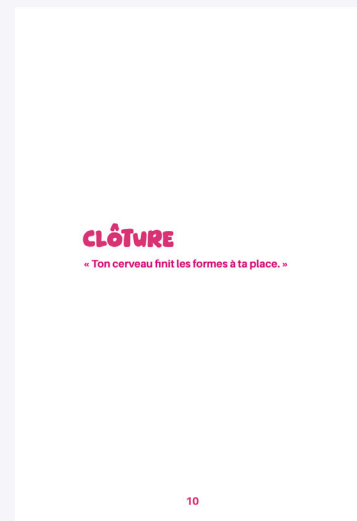
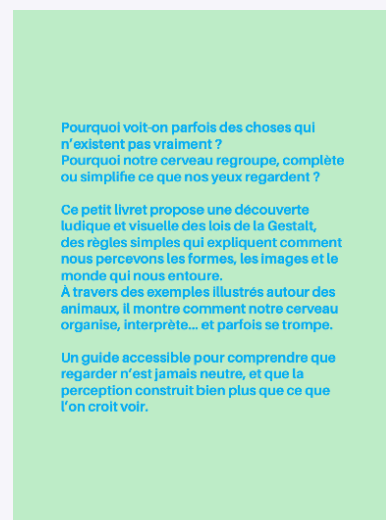
GRIND



Cette **typographie** s'inspire des **formes en blocs** du skatepark, 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)

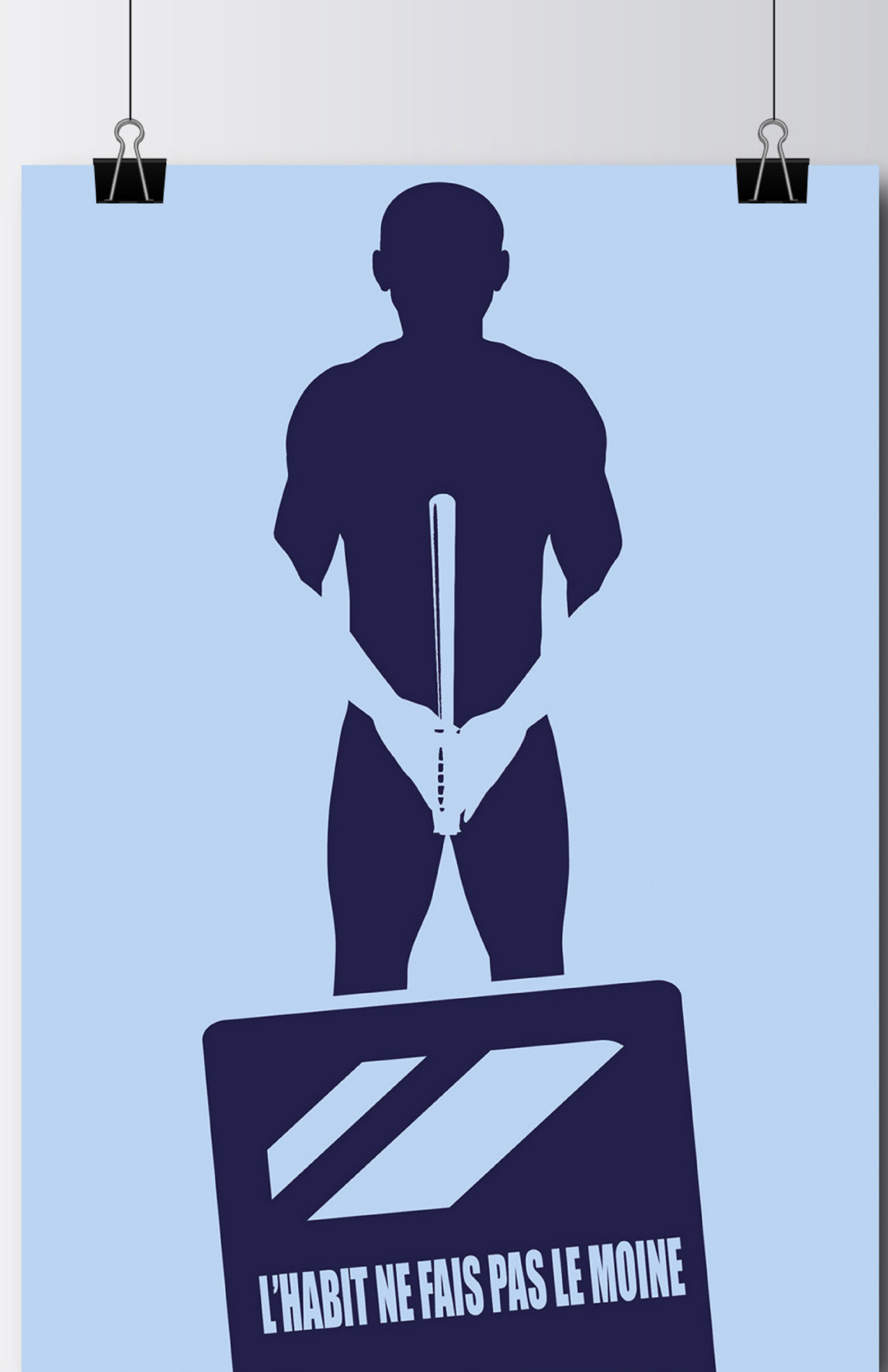






Livret pédagogique

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**.

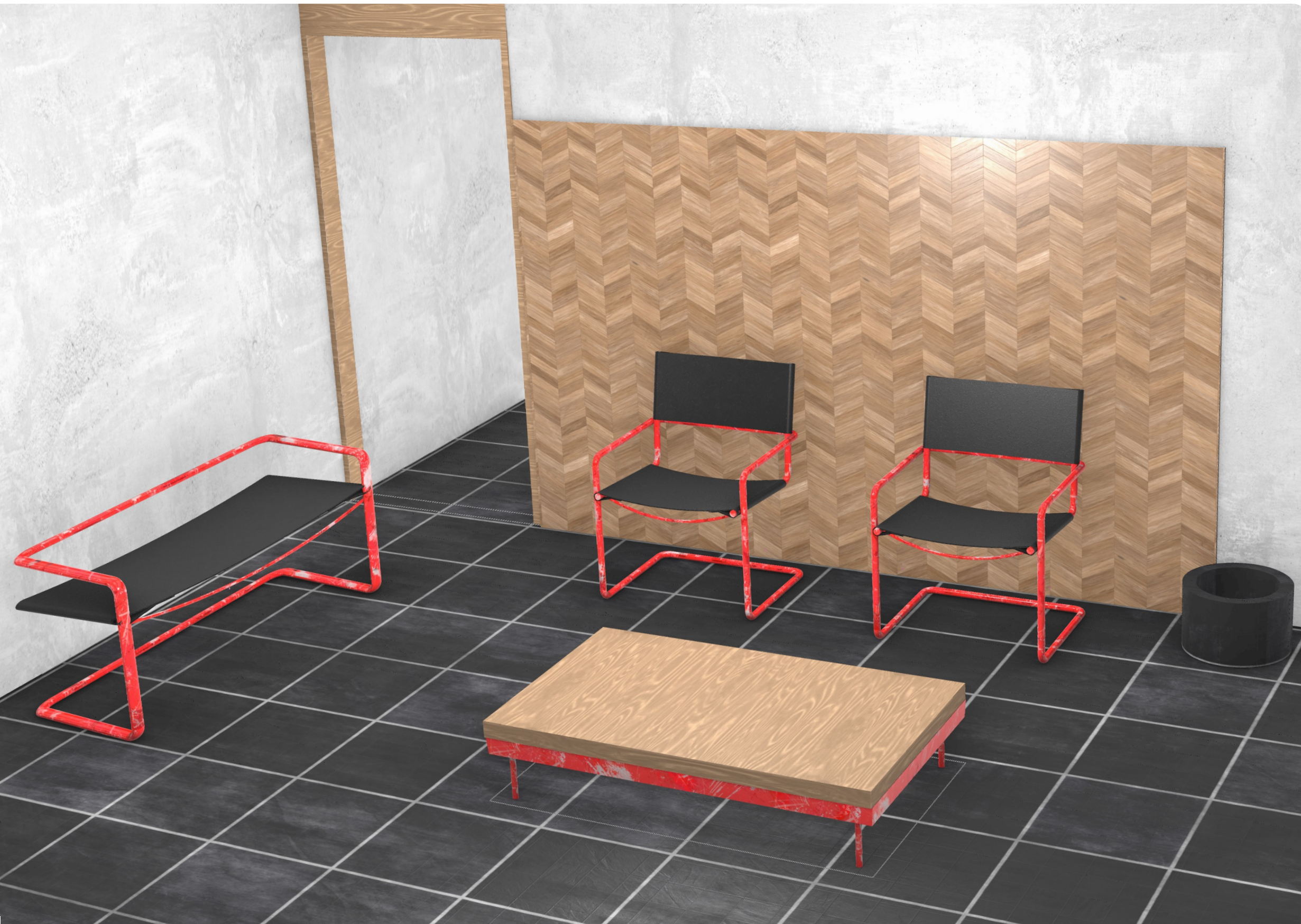
PAVILLON ALLEMAND



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

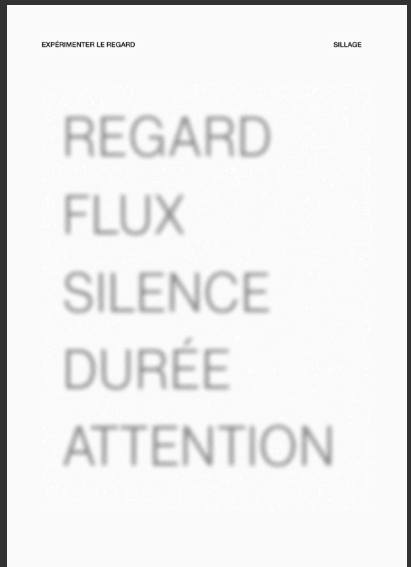
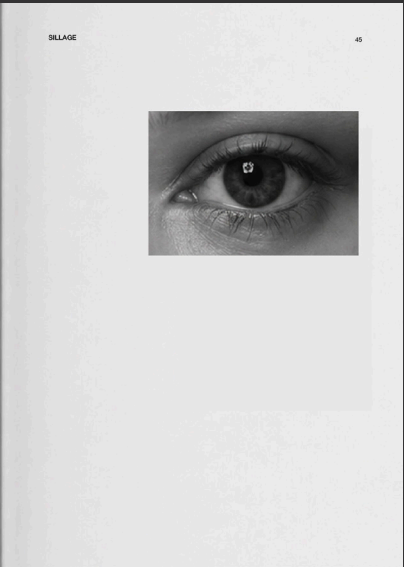
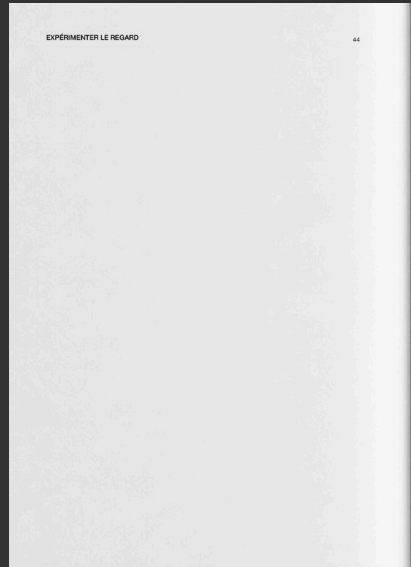
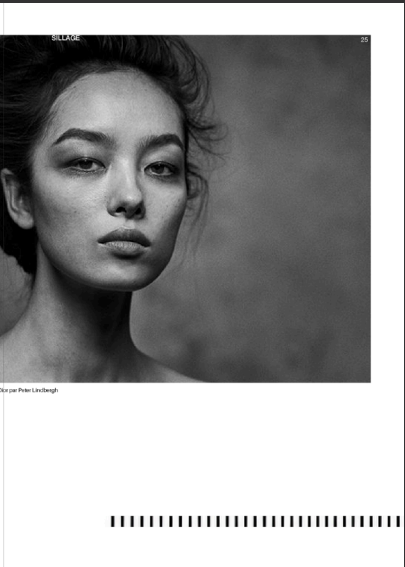
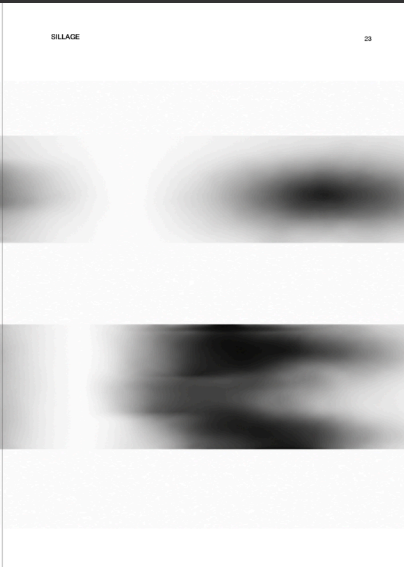
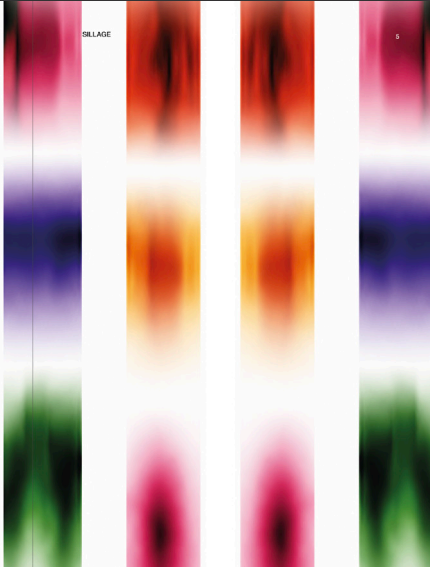


J'ai modélisé la chaise de Marcel Breuer et l'ai transformée en banc en retravaillant ses proportions.

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



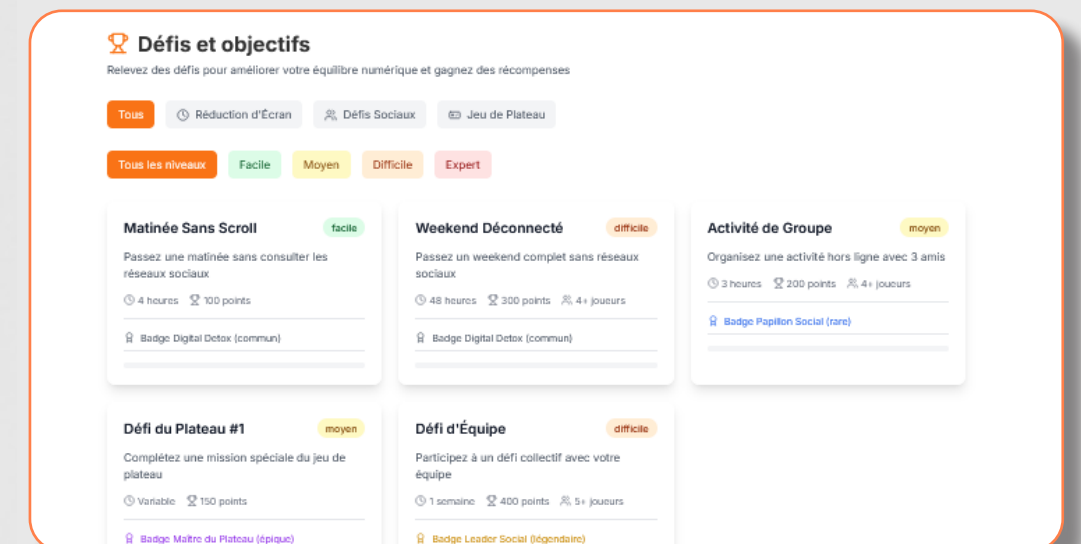
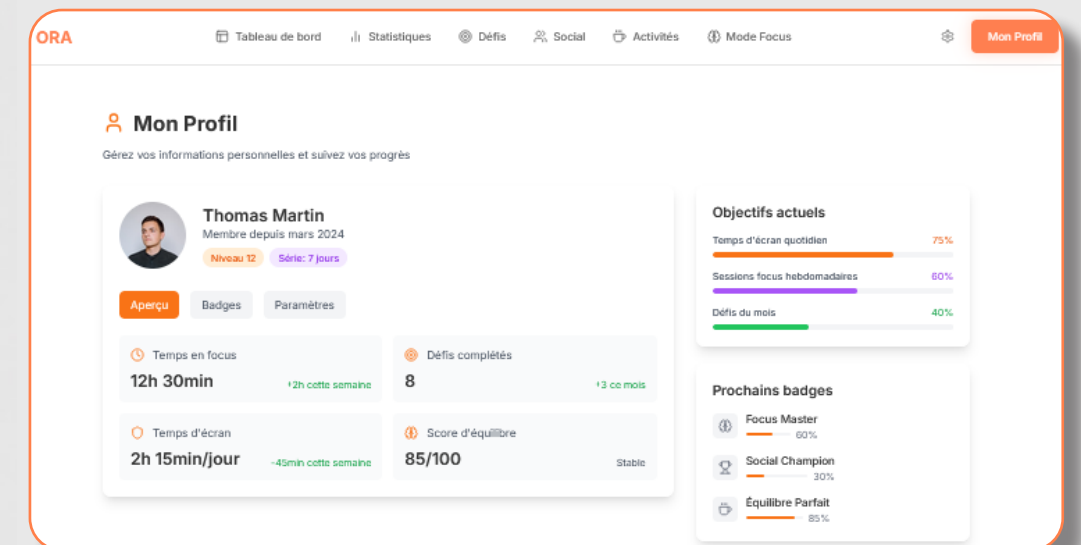
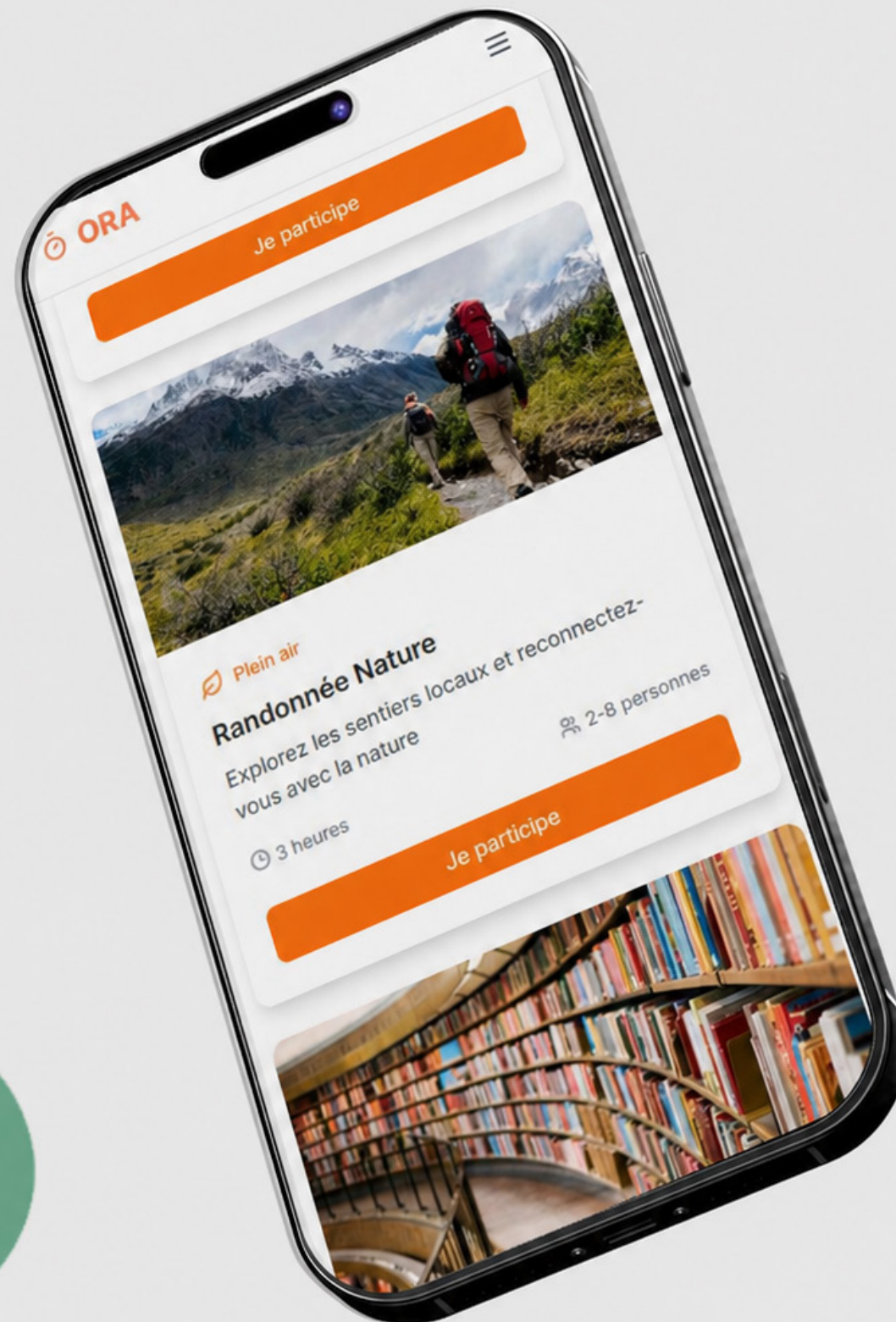
Ce mémoire analyse l'influence des dispositifs éditoriaux sur notre manière de regarder les images à l'ère du flux numérique.

Il explore comment le design peut ralentir le regard et favoriser une attention plus durable. (2026)

ORA MÉMOIRE / APPLICATION



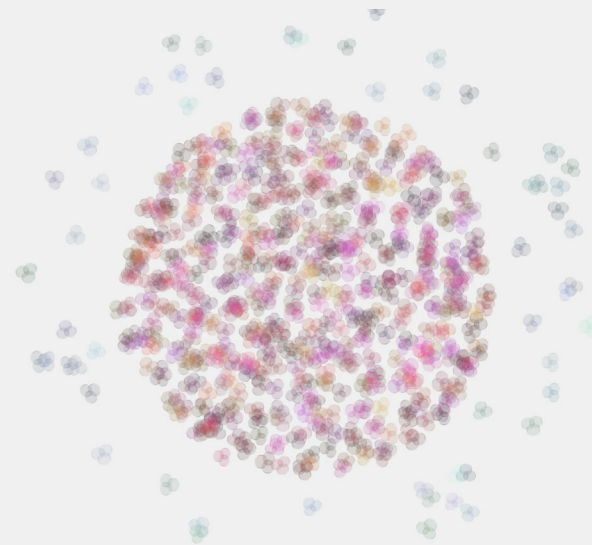
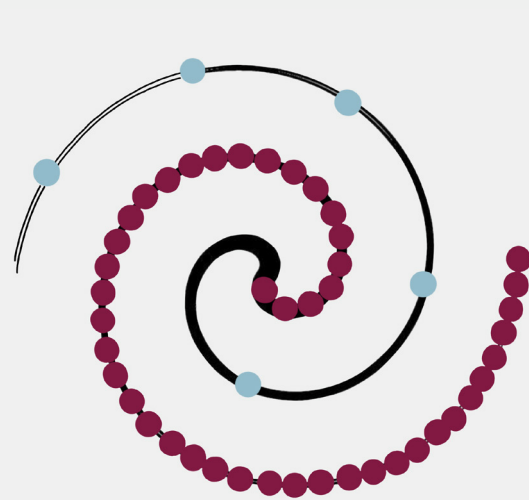
Ce mémoire s'intéresse à **l'addiction à TikTok** chez les **jeunes** et aux **effets** de cette utilisation intensive sur leur **quotidien**. J'y analyse le **fonctionnement de l'algorithme** et les **mécanismes psychologiques** qui favorisent l'engagement et la dépendance. L'étude met en lumière les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



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**.

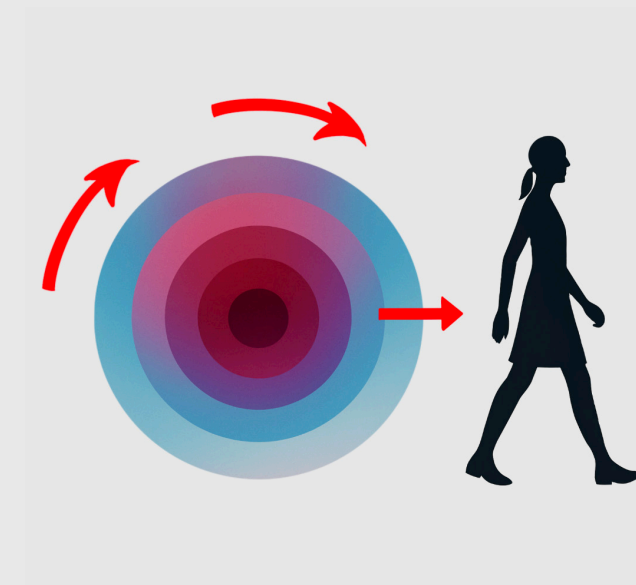
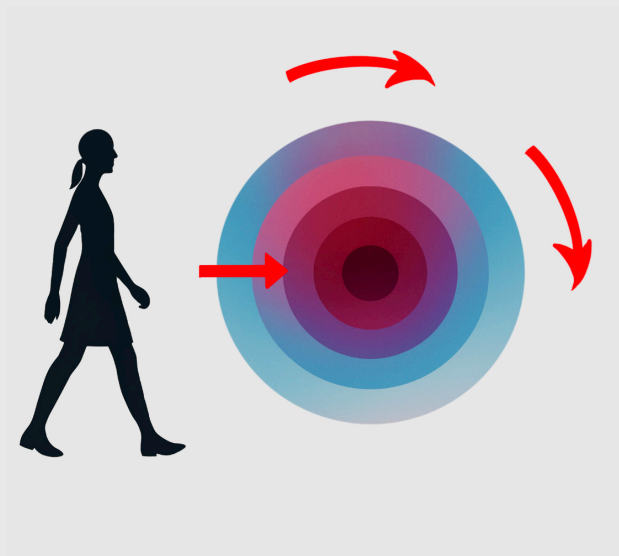
LE REGARD SUR LA MODE

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.

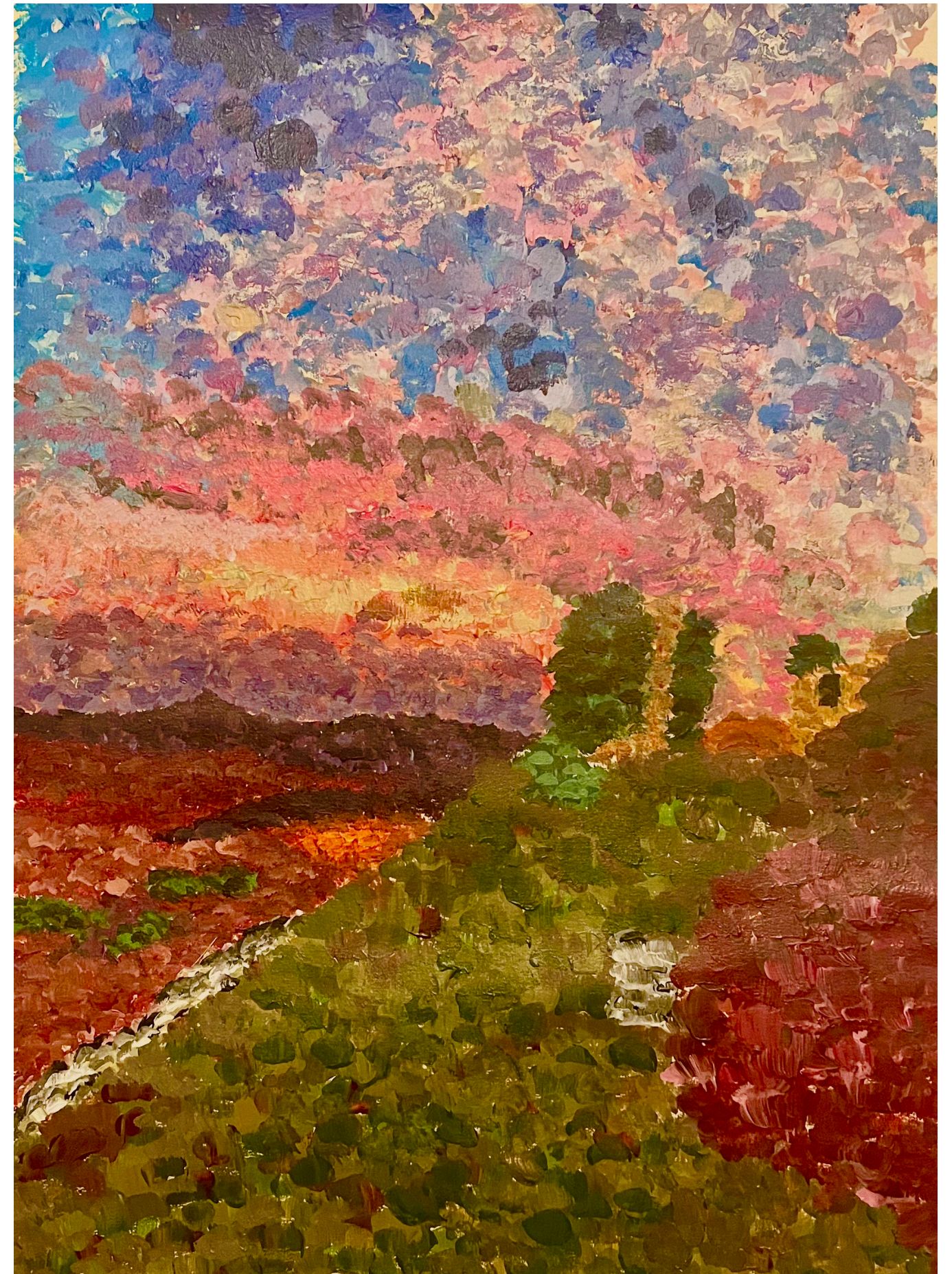
Animation en ligne
<https://emma-g.fr/m-project/>

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)



LINOGRAPHURE



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)

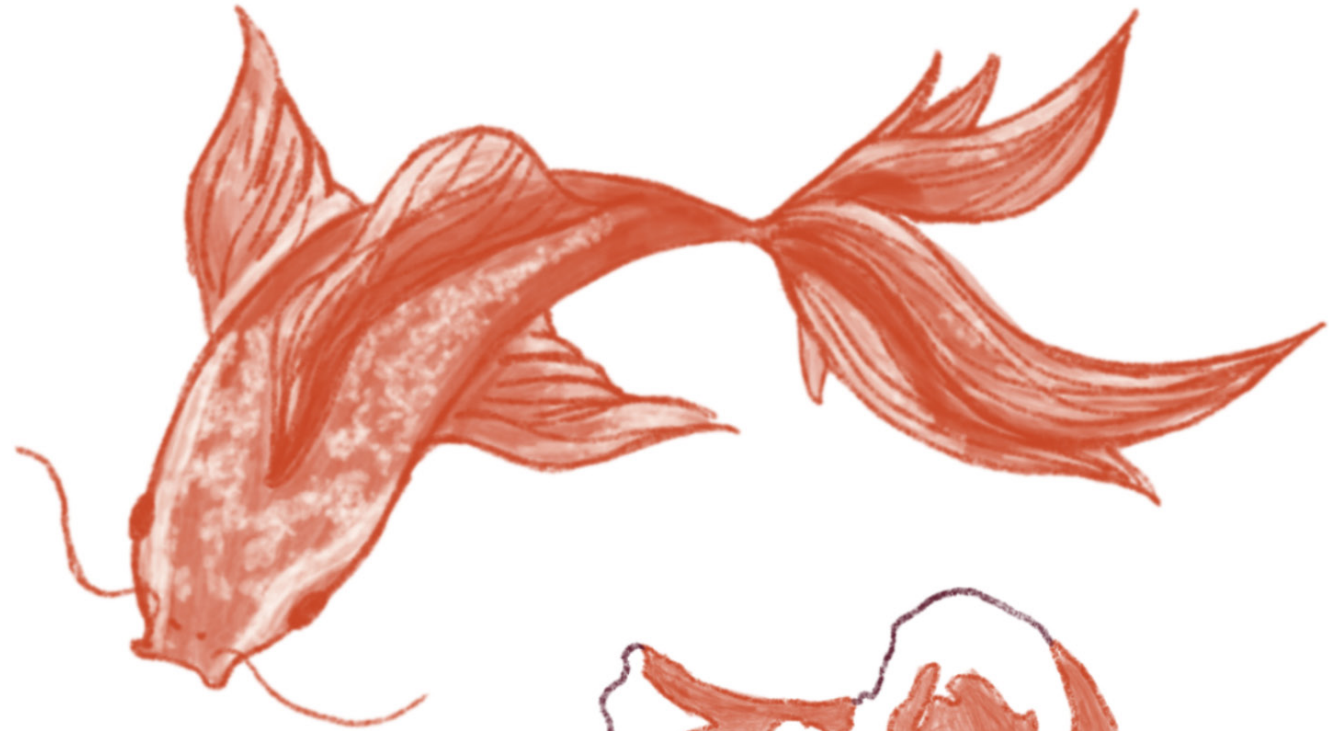


RISOGRAPHIE

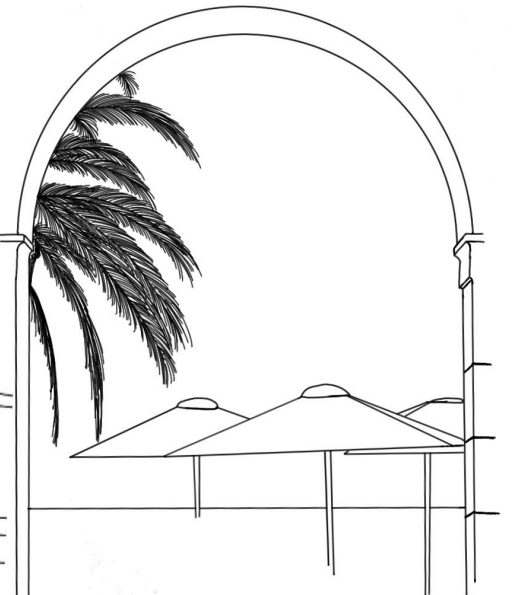
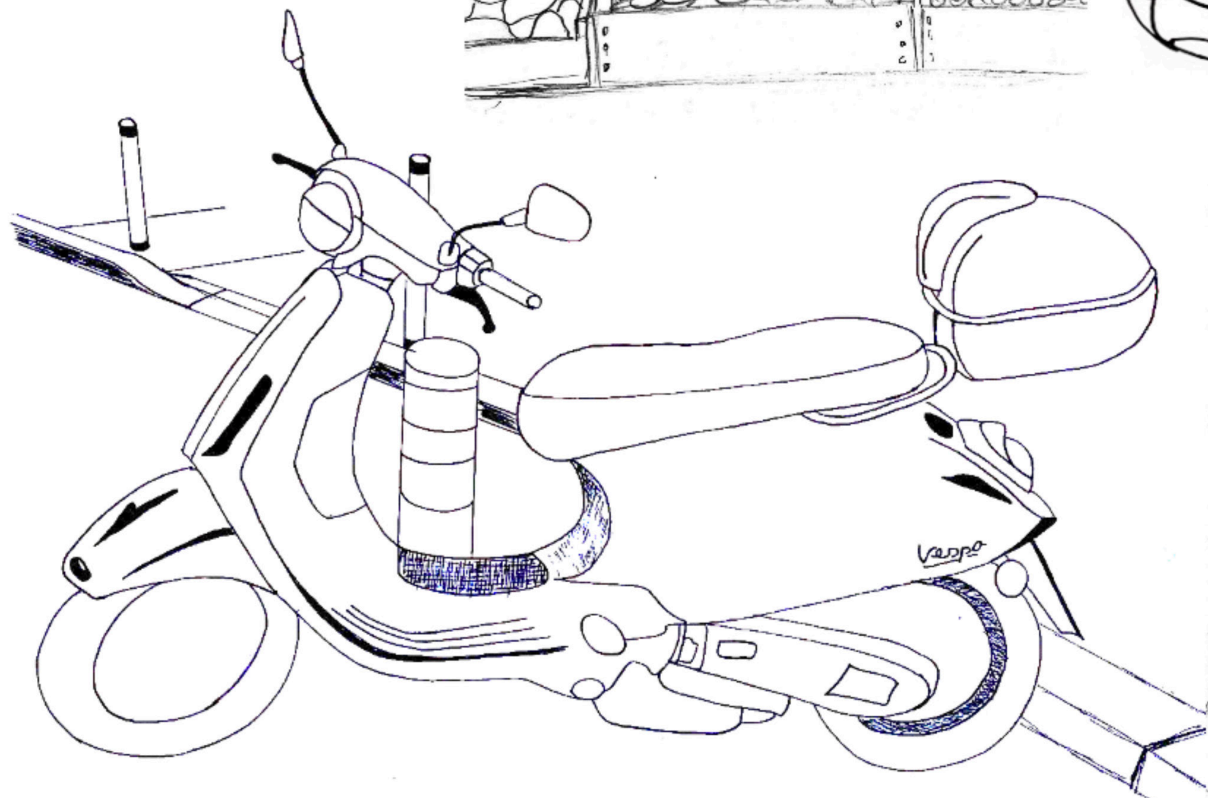
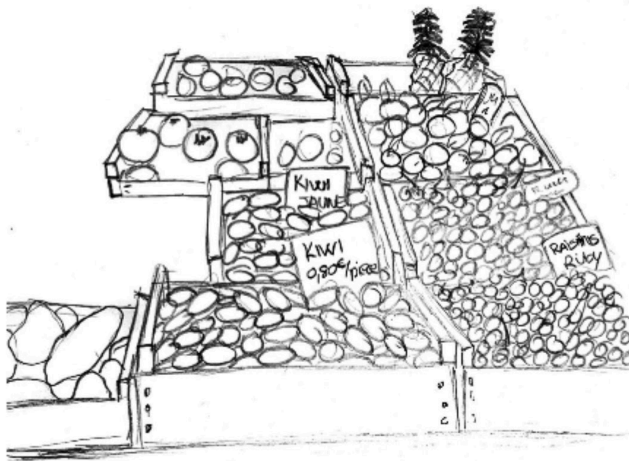
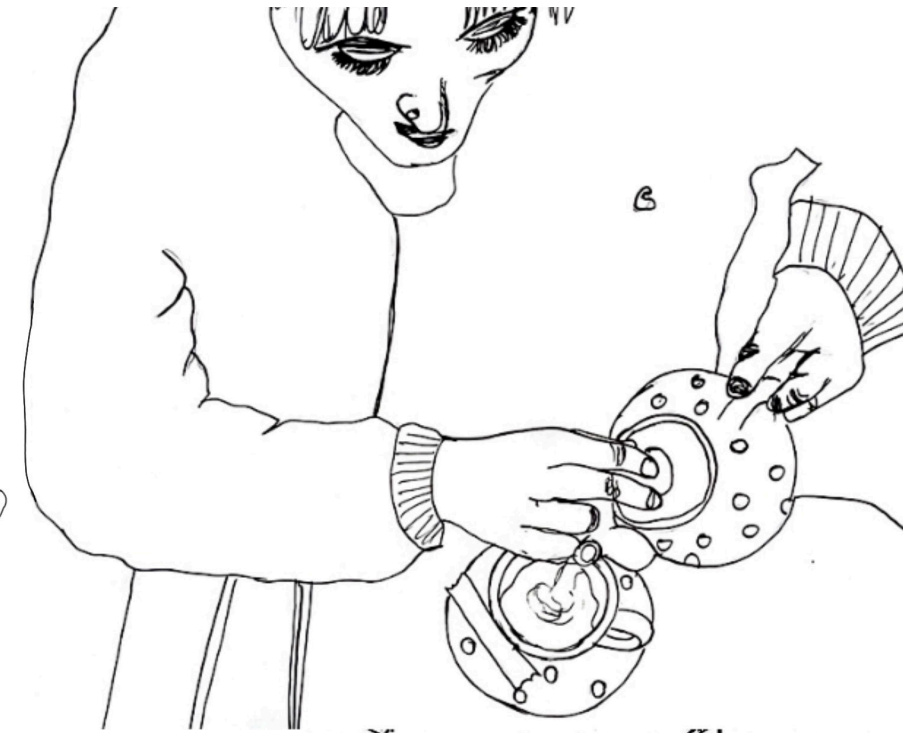
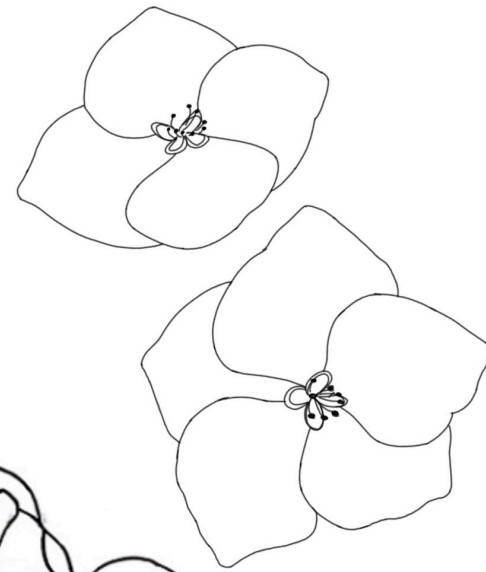
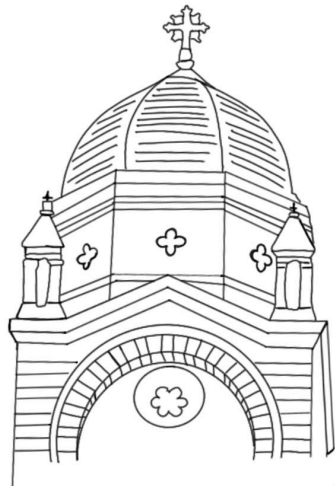
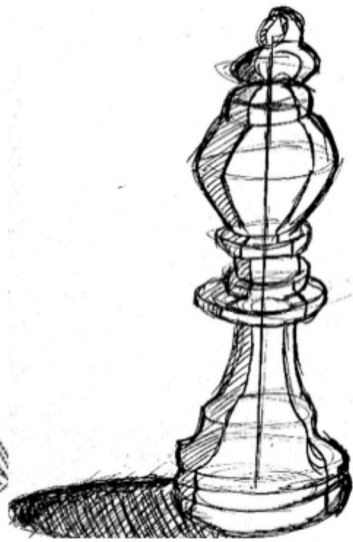


Dans le cadre d'un projet d'édition, j'ai réalisé un petit livre en risographie autour du solénodon, un animal rare et méconnu. Ce travail m'a permis d'**explorer les possibilités graphiques** de la risographie et de maîtriser ses contraintes techniques, notamment la superposition des couleurs et la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