

alex : desjardins
Portfolio
Mars 2026

Soumis à,

UQÀM

Table des matières

- i. Logos
- ii. PSYCHOSE
- iii. Ras-le-bol
- iv. BoomBoomTown
- v. Lancement des pages Wikipédia
- vi. Photographie au DSiXL
- vii. Cameraroll_2010
- viii. ABANDON
- ix. Hierça (Halloween)
- x. Esquisses
- xi. Vistas picturesques
- xii. digislop
- xiii. Pack Sur Pack
- xiv. À votre considération
- xv. Médiavilisme
- xvi. Rouge-Collage
- xvii. alexdesjardins.com

PROJETS DATTANTS DE 2023 À 2026

première section
LOGOS
2024 — PRÉSENT

Ce projet établit un ensemble d'identités visuelles médiatiques utilisées comme signatures graphiques. Chaque logo peut être appliqué dans différents contextes, selon la nature et la direction visuelle du projet. Tous les logos ont été conçus de manière indépendante dans le cadre d'une pratique personnelle.



Ancien logo à titre personnel
conçu à partir d'une esquisse



Reprise du logo *Google*
(1999-2010)



Reprise du logo *LiveLeak*
(2007-2008)



Reprise du logo *Neversoft*
(1999-2000)



Reprise du logo
Parental Advisory



Reprise du logo *Seinfeld*
(1991-1998)



Reprise du logo *Monopoly*
(2008-2013)



Reprise du logo *Supreme*
(1994-présent)



Reprise du symbole universel de
recyclage



Reprise du logo *YouTube*
(2005-2011)



Reprise du logo *Balenciaga*
(2017-présent)



Reprise du logo *Adidas Yeezy*
(2015-2022)



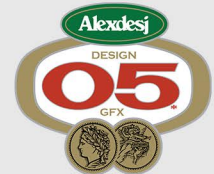
Reprise du logo *DHL*
(2002-présent)



Reprise du logo de l'album
Whole Lotta Red
(2020)



Reprise du logo du jeu vidéo *Deus Ex*
(2000)



Reprise du logo *Labatt 50*
(2017-présent)



Reprise du logo *Ford*
(2003-2017)



Reprise du logo *Coca-Cola*
(1934-présent)



Reprise du logo *NASCAR*
(1976-2016)



Logo à titre personnel en usage,
inspiré du Web 1.0

Réalisé avec:



première section
LOGOS
2024 — PRÉSENT

Ce projet établit un ensemble d'identités visuelles médiatiques utilisées comme signatures graphiques. Chaque logo peut être appliqué dans différents contextes, selon la nature et la direction visuelle du projet. Tous les logos ont été conçus de manière indépendante dans le cadre d'une pratique personnelle.

**RUDOLPH
REVIEWS**
Director's Cut

Logo de mon court métrage
Rudolph Reviews



Logo de mon court métrage
Pelica de pesca

LA
**CONSCIENCE
MORALE**

Logo de mon court métrage coréalisé avec
Ian-Thomas Coulombe, *La conscience morale*

Ras-le-Bol

Logo de mon court métrage coréalisé avec
Ian-Thomas Coulombe, *Ras-le-bol*

**D
TV
DOUG**

Logo d'une chaîne de
télévision fictive,
inspirée d'*Historia*
DOUG TV



Logo d'une publication fictive
inspiré du *New York Times*
Daily Doug



Logo d'une compagnie fictive
Chez Hoctave et Horace

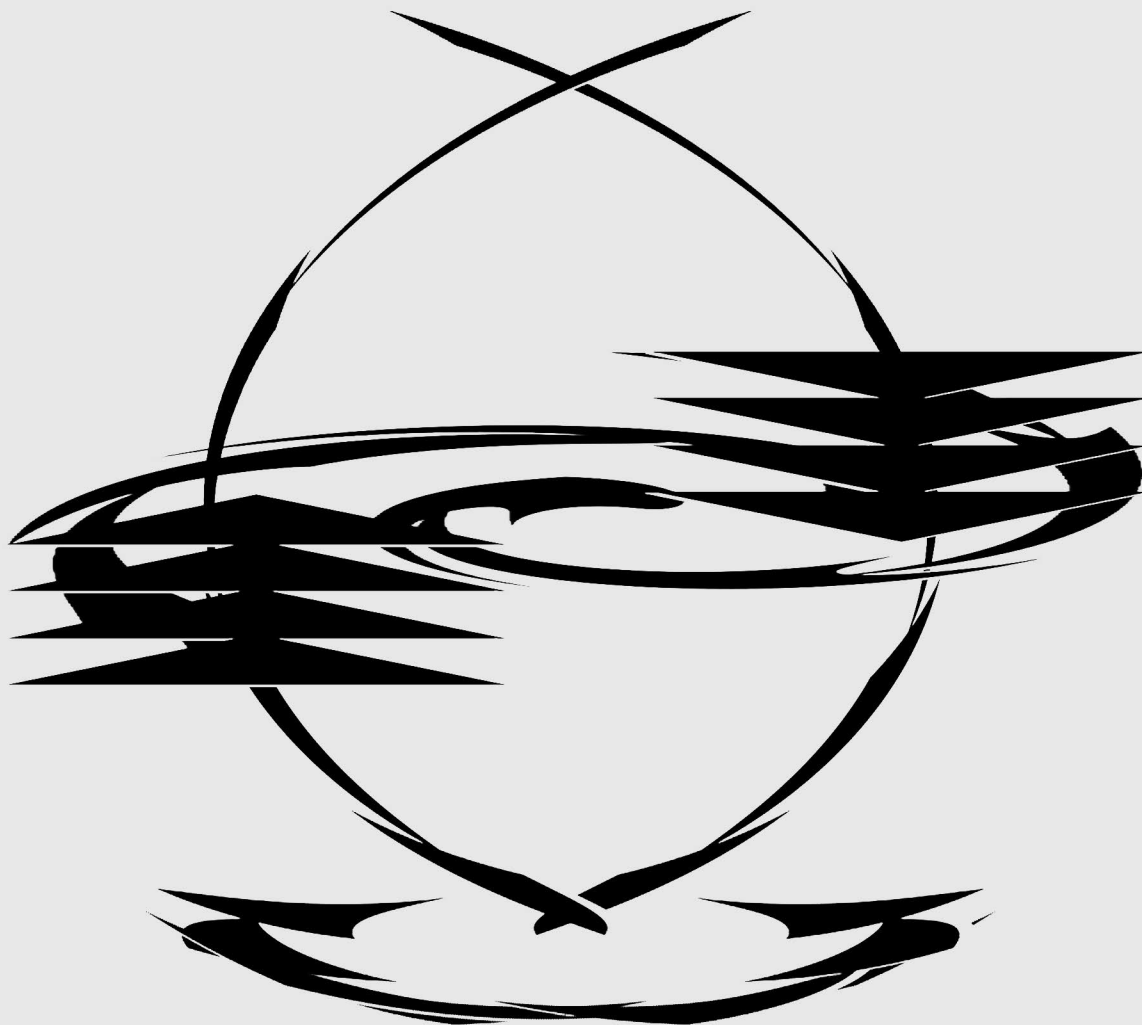


Logo de la série de court métrages
coréalisée avec Ian-Thomas Coulombe
PSYCHOSE

Réalisé avec:



seconde section
PSYCHOSE
2024 — PRÉSENT



Ce projet regroupe une série de courts métrages coréalisés avec Ian-Thomas Coulombe, étudiant en cinéma à l'Université de Montréal. La majorité des épisodes ont été développés dans un cadre personnel, motivés par un intérêt commun pour le cinéma et le graphisme, tandis que certains ont été réalisés dans le cadre du cours Réalisation de courts métrages au Cégep de l'Abitibi-Témiscamingue. Certains épisodes ont également fait l'objet d'expérimentations à l'aide d'outils d'intelligence artificielle générative.

Chaque production suit un processus structuré, débutant par l'élaboration d'un synopsis, puis d'un scénario de précision variable selon le contexte. Le tournage est réalisé à l'aide d'équipement professionnel emprunté au département d'audiovisuel, suivi de sessions de montage approfondies sur Adobe Premiere et After Effects.

La collaboration repose sur une complémentarité des rôles : je réalise principalement les effets visuels et la postproduction, tandis qu'Ian-Thomas contribue aux idées créatives, à l'exploration esthétique et à la structuration narrative. Chaque projet se conclut par la conception d'une identité visuelle, incluant logo et affiche, développée sur Photoshop et Illustrator.

Réalisé avec:



seconde section
PSYCHOSE
2024 — PRÉSENT

Identities visuelles conçues pour accompagner chaque court métrage, traduisant leurs intentions narratives et leurs directions esthétiques.

LOGOS DE DÉCLINAISONS ÉPISODIQUES



PREMIER ÉPISODE
« Remorquage »



SECOND ÉPISODE
« Une Pomme ; Un Couteau »



TROISIÈME ÉPISODE
« NitPick »



QUATRIÈME ÉPISODE
« Croix de Cuivre »



CINQUIÈME ÉPISODE
« La Voiture Morale »



SIXIÈME ÉPISODE
« La Projetée »

Réalisé avec:



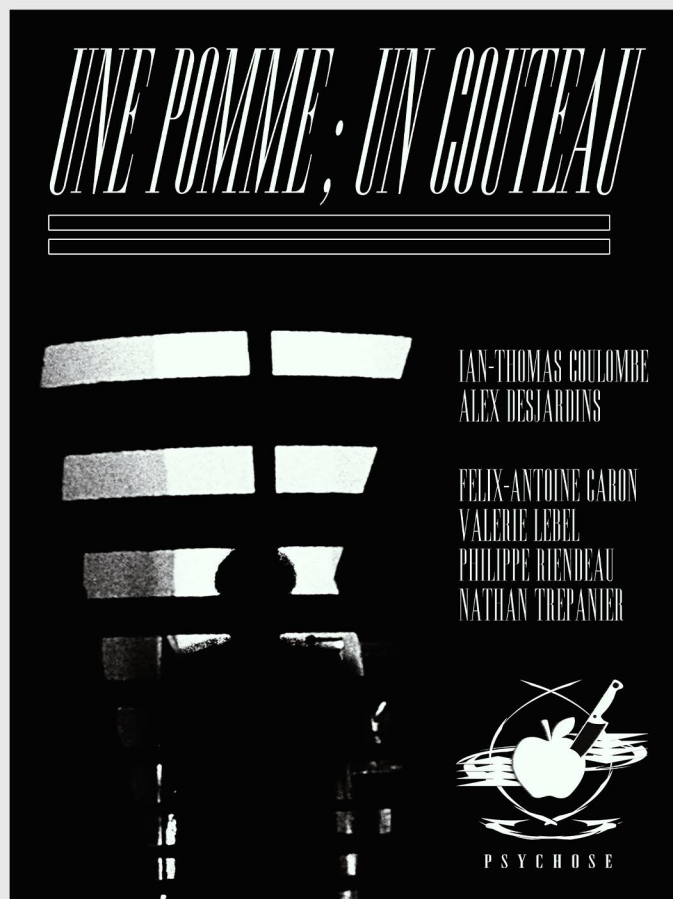
seconde section
PSYCHOSE
2024 — PRÉSENT

Affiches promotionnelles conçues pour chaque court métrage, reflétant leur ton, leur univers visuel et leurs intentions narratives.

AFFICHES PROMOTIONNELLES



PREMIER ÉPISODE
« Remorquage »



SECOND ÉPISODE
« Une Pomme ; Un Couteau »

Réalisé avec:



seconde section
PSYCHOSE
2024 — PRÉSENT

Affiches promotionnelles conçues pour chaque court métrage, reflétant leur ton, leur univers visuel et leurs intentions narratives.

AFFICHES PROMOTIONNELLES



TROISIÈME ÉPISODE
« NitPick »



QUATRIÈME ÉPISODE
« Croix de Cuivre »

Réalisé avec:



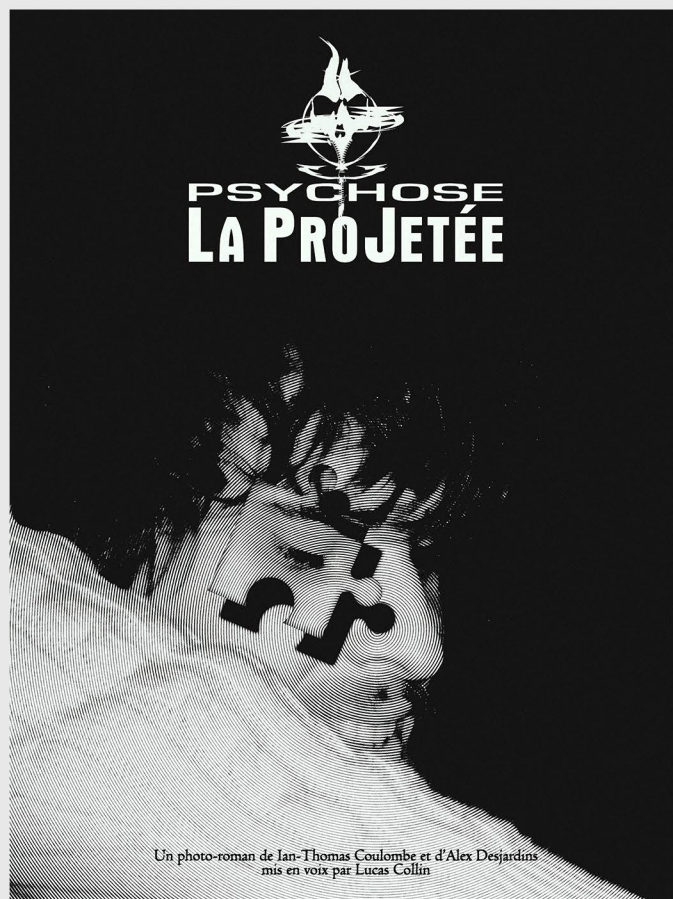
seconde section
PSYCHOSE
2024 — PRÉSENT

Affiches promotionnelles conçues pour chaque court métrage, reflétant leur ton, leur univers visuel et leurs intentions narratives.

AFFICHES PROMOTIONNELLES



QUATRIÈME ÉPISODE
« La Voiture Morale »



SIXIÈME ÉPISODE
« La Projetée »

Réalisé avec:



seconde section
PSYCHOSE
2024 — PRÉSENT

Éléments graphiques développés pour soutenir l'univers visuel des courts métrages et assurer une cohérence entre les différents supports.

ÉLÉMENTS GRAPHIQUES CONÇUS POUR « Croix de Cuivre »



Simulation d'une fenêtre interactive permettant de contrôler le système de ventilation d'un véhicule



P
R
N
D
L



P
R
N
D
L



Simulation d'une fenêtre interactive permettant de contrôler le levier de vitesse d'un véhicule



Curseur

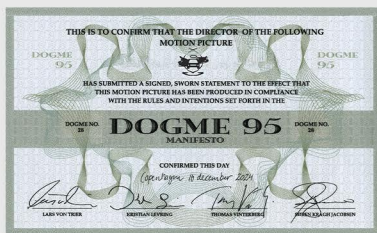


Indicateur de santé du joueur

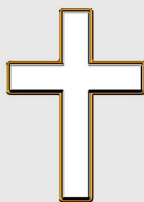


Simulation d'une fenêtre interactive permettant de contrôler l'accès au microphone de l'utilisateur

CONÇUS POUR « La Voiture Morale »



Certificat fictif de Dogme 95 attribué au court métrage



Symbole de croix stylisée



Sous-titre stylisé représentant la voix d'une voiture hantée

Réalisé avec:



seconde section
PSYCHOSE
2024 — PRÉSENT

Extraits sélectionnés mettant en évidence différentes approches narratives, esthétiques et de montage au sein de la série.

EXTRAITS D'ÉPISODES



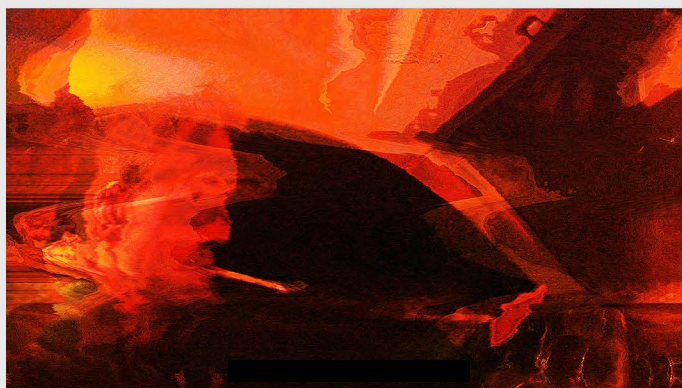
Second épisode « *Une Pomme ; Un Couteau* »
Esthétique inspirée de l'expressionnisme allemand et du cinéma d'Hitchcock



Troisième épisode « *NitPick* »
Esthétique « uncanny valley » travaillée avec l'IA de restauration vidéo (Topaz Labs)



Quatrième épisode « *Croix de Cuivre* »
Esthétique inspirée des jeux vidéos d'ordinateur des années 90



Cinquième épisode « *La Voiture Morale* »
Esthétique psychédélique et abstraite



Sixième épisode « *La Projetée* »
Esthétique contemplative, dystopique et surréelle
inspirée du photo-roman français *La Jetée* de Chris Marker

CONSULTEZ [PORTFOLIO_EXTRAITS_PSYCHOSE.MP4](#) POUR VISIONNER
LES EXTRAITS VIDÉO

Réalisé avec:



troisième section
RAS-LE-BOL
2026

Ras-le-Bol

Ce projet est un court métrage documentaire parodique coréalisé avec Ian-Thomas Coulombe dans le cadre du cours Projet Documentaire, enseigné par Chantale Girard au Cégep de l'Abitibi-Témiscamingue (2025). Initialement développé dans un contexte académique, le film a fait l'objet d'un approfondissement soutenu, motivé par une démarche personnelle d'exigence et de raffinement.

Intitulé Ras-le-Bol, le projet adopte la forme d'un documenteur inspiré de l'esthétique des émissions de la chaîne Historia. Il met en scène Maverick Langlois, ex-prisonnier en quête de stabilité, dont le parcours est mis en tension avec celui du Dr. Gilbert Bolgilles, figure d'un élitisme feutré. En contrepoint, le Dr. Martin de Génèse intervient à travers des capsules historiques sur la poterie, introduisant une dimension symbolique liée aux notions de transformation, de rupture et de reconstruction.

Le film met en vedette Olivier Del Mei-Cyr, Nathan Gauthier, Danik Bolduc, Maxence Cossette et Gabriel Frigon. Sa direction artistique repose sur une dualité visuelle, oscillant entre une esthétique épurée et chaleureuse, et des atmosphères plus froides et oppressantes. Certaines images ont été générées à l'aide d'outils d'intelligence artificielle, tandis que des croquis d'audience du personnage principal ont été réalisés par Félix Tardif-Cossette.

Réalisé avec:



troisième section
RAS-LE-BOL
2026

Logo conçu avec la police *Bacalistics*, intégrant hiéroglyphes égyptiens et pictogrammes pour refléter l'identité symbolique et narrative du court métrage.

LOGOS



Logo principal du court métrage



Logo « *Tournage* » représentant
Maverick Langlois



Logo « *Kintsugi* » représentant
Dr. Bolgilles



Logo « *Clairvoyance* » représentant
Dr. Martin de Génèse

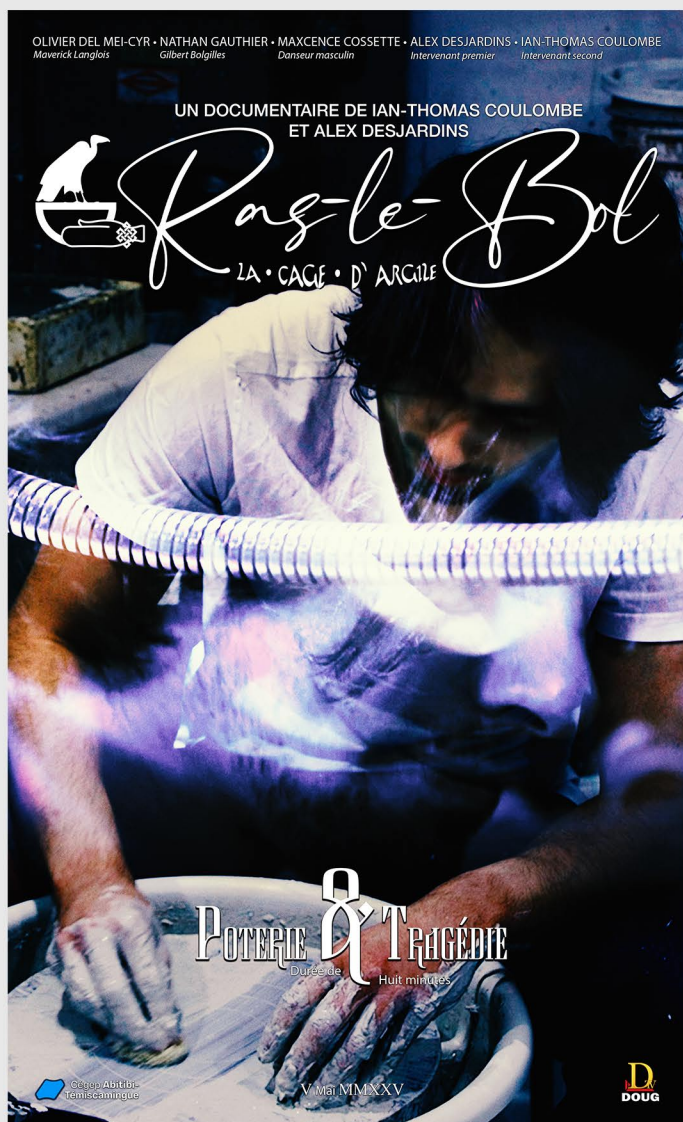
Réalisé avec:



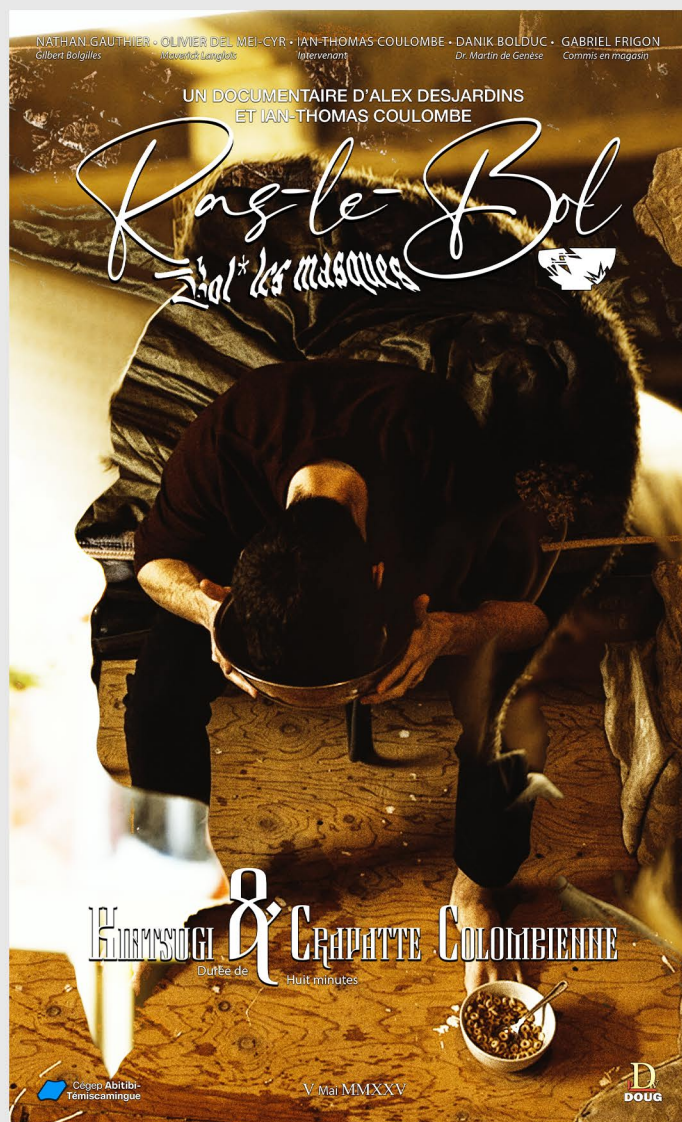
troisième section
RAS-LE-BOL
2026

Affiches promotionnelles développées sur Photoshop, initialement conçues dans le cadre du Cégep avec superpositions et jeux de lumière abstraite intégrant les sujets, puis repensées dans le cadre de l'évolution personnelle du projet, avec une esthétique inspirée en partie des affiches de cinéma de la Pologne soviétique, à la fois épurée, chaleureuse et parfois oppressante.

AFFICHES PROMOTIONNELLES
VERSION ORIGINALE



Affiche originale pour le segment de Maverick Langlois
« Ras-le-Bol : La cage d'argile »



Affiche originale pour le segment de Dr. Gilbert Bolgilles
« Ras-le-Bol : Bol* les masques »

Réalisé avec:



troisième section
RAS-LE-BOL
2026

Affiches promotionnelles développées sur Photoshop, initialement conçues dans le cadre du Cégep avec superpositions et jeux de lumière abstraite intégrant les sujets, puis repensées dans le cadre de l'évolution personnelle du projet, avec une esthétique inspirée en partie des affiches de cinéma de la Pologne soviétique, à la fois épurée, chaleureuse et parfois oppressante.

AFFICHES PROMOTIONNELLES
VERSION FINALE



Affiche finale pour *Ras-le-Bol*
intitulée « *Tournage* »



Affiche finale pour *Ras-le-Bol*
intitulée « *Kintsugi* »

Réalisé avec:



troisième section
RAS-LE-BOL
2026

Éléments graphiques issus de sources variées, incluant la photographie, la génération par intelligence artificielle ainsi que l'illustration manuelle numérisée puis retravaillée, contribuant à la richesse visuelle et à la cohérence de l'univers du film.

ÉLÉMENTS GRAPHIQUES

DIVERS DOCUMENTS



Premier croquis d'audience illustré par Félix Tardif-Cossette
Numérisé et retouché numériquement



Second croquis d'audience illustré par Félix Tardif-Cossette
Numérisé et retouché numériquement

FORMULAIRE POUR DIVORCE À L' AMIABLE
SANS ENFANTS

Date : 14 Octobre 2020

RENSEIGNEMENTS DE MADAME

Nom : [REDACTED]
Prénom : [REDACTED]
Adresse : [REDACTED]
[REDACTED]
No tél : [REDACTED]
Date de naissance : [REDACTED]
Lieu : [REDACTED]
Numéro d'assurance social : [REDACTED]
Adresse de courriel : [REDACTED]

RENSEIGNEMENTS DE MONSIEUR

Nom : Langlois
Prénom : Maverick
Adresse : [REDACTED]
[REDACTED]
No tél : [REDACTED]
Date de naissance : 5/7/1993
Lieu : [REDACTED]
Numéro d'assurance social : [REDACTED]
Adresse de courriel : LangloisM885@hotmail.com



NOM DES PARENTS DES PARTIES

Madame :
Père : [REDACTED]
Mère : [REDACTED]

Monsieur :
Père : [REDACTED]
Mère : [REDACTED]

MARIAGE

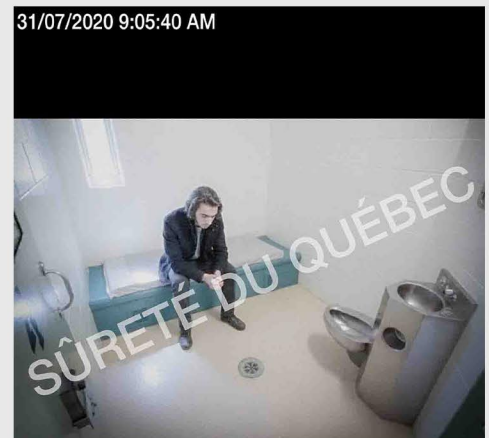
Date : 5/11/2009
Lieu : Trois-Rivières, QC, Canada

  Réseau Juridique du Québec
Depuis 1997

Formulaire pour divorce à l'amiable sans enfants
au nom de Maverick Langlois



Photo d'identification fictive
de Maverick Langlois



Arrêt sur image de caméra de sécurité généré
par Google Nano Banana Pro



Synthèse d'identification inspiré par *Nos ancêtres les extraterrestres*
sur la chaîne de télévision Historia

Réalisé avec:



troisième section
RAS-LE-BOL
 2026

Éléments graphiques issus de sources variées, incluant la photographie, la génération par intelligence artificielle ainsi que l'illustration manuelle numérisée puis retravaillée, contribuant à la richesse visuelle et à la cohérence de l'univers du film.

ÉLÉMENTS GRAPHIQUES
 LE DAILY DOUG

LA SEULE SOURCE D'INFORMATION À CONSOMMER



Daily Doug
★★★★★

UN DOUG POUR EMPORTER S'IL VOUS PLÂT !

NOUVELLES MILITAIRES

ACTUALITÉS

RELIGION ET TRADITION

NOUVELLE ÈRE POUR L'ARCHE DORÉE

Maverick Langlois derrière les barreaux ; Philippe Riendeau derrière le bureau

Édition du 12 Septembre 2020



COUPABLE!



Photo d'identification judiciaire de Maverick Langlois

L'ancien président de la franchise de restauration rapide L'Arche Dorée, Maverick Langlois, a été incarcéré lundi matin au Centre de détention de Malaric, marquant une chute brutale pour l'ex-homme fort du fast-food abithien. Condamné à 14 mois de prison ferme pour avoir frappé un pistion avec son véhicule et fui les lieux de l'accident, Langlois entame aujourd'hui sa peine derrière les barreaux.

Photo de Philippe Riendeau

Au lendemain de la sentence, le conseil d'administration de l'Arche Dorée a officiellement confirmé la nomination de Philippe Riendeau au poste de président-directeur général. Déjà pressenti comme successeur depuis quelques mois, Riendeau occupait jusque-là le rôle de vice-président aux opérations nationales.

« Il n'y avait plus de place pour le doute. Il fallait tourner la page rapidement et dignement », a affirmé Mireille Blais, porte-parole de la franchise.

Photo de Philippe Riendeau en conférence dans les bureaux de L'Arche Dorée

Quant à Maverick Langlois, il devrait purger sa peine à Malaric sans possibilité de libération conditionnelle avant trois ans. Son avenir professionnel demeure incertain, mais selon plusieurs sources proches du dossier, il ne reviendrait pas de siôt dans le monde des affaires.

Photo de Philippe Riendeau

Philippe Riendeau en conférence dans les bureaux de L'Arche Dorée



9:30 ADVISORY CE SOIR



PHILIPPE

LA SEULE SOURCE D'INFORMATION À CONSOMMER



Daily Doug
★★★★★

LA JUSTICE, SELON DOUG: CODE PÉNAL SUPÉRIEUR AU TIENT

NOUVELLES MILITAIRES

ACTUALITÉS

RELIGION ET TRADITION

DR. GILBERT BOLGILLES ACQUITTÉ

L'Hammurabi des temps modernes retourne à la biologie

Édition du 27 Décembre 2017





Cronique d'actualité de presse


C'est un verdict qui secoue l'opinion publique et ravive les tensions autour du système judiciaire : le Dr Gilbert Bolgilles a été acquitté hier en Cour supérieure de Montréal pour un chef d'accusation d'homicide au deuxième degré. L'annonce a déclenché un tollé parmi les proches de la victime, mais aussi dans la population, où plusieurs dénoncent une justice à deux vitesses.

Photo de Dr Gilbert Bolgilles lors du BA de l'Université de Saint-Jean

Le Dr Bolgilles, connu pour ses recherches controversées sur la prétendue énergie vibratoire des bols domestiques, est un personnage marginal mais médiatisé dans certains cercles pseudo-scientifiques. Fondateur de l'Institut Biologique de Laval, il soutient que les bols — qu'ils soient de soupe, de céréales ou décoratifs — influencent les comportements humains par leur forme et leur fréquence de résonance.

Photo de Dr Gilbert Bolgilles

Le Dr Bolgilles a quitté la cour sans commentaire, un bol de cuivre tibétain en main, entouré de ses partisans. La famille de la victime, elle, promet de ne pas en rester là. Une poursuite civile est en préparation.





Articles du Daily Doug, inspirés du *New York Times*, composés d'éléments graphiques uniques collaborants à l'univers riche du film

troisième section
RAS-LE-BOL
2026

Arrêts sur image sélectionnés mettant en évidence la composition, les ambiances et les variations esthétiques du court métrage.

EXTRAITS DU COURT MÉTRAGE



Maverick Langlois dans son atelier de poterie
Contraste élevé et colorimétrie chaude inspirée de *Whiplash*



L'énigmatique Dr. Gilbert Bolgilles dans un magnifique contre-jour
Image similaire à celle de Maverick Langlois, mais une touche plus verdâtre et repoussante

CONSULTEZ [PORTFOLIO_EXTRAITS_RASLEBOL.MP4](#) POUR VISIONNER
DES EXTRAITS VIDÉO

Réalisé avec:



quatrième section
BOOMBOOMTOWN
2025 — PRÉSENT



Ce projet présente mon implication, dans un cadre professionnel, au sein de BoomBoomTown, une organisation événementielle indépendante basée à Rouyn-Noranda. Axée sur la création d'expériences immersives, l'initiative propose des soirées privées de DJ en collaboration avec divers partenaires et lieux emblématiques de la ville. Le concept repose sur une logique de mystère, où le lieu et les détails de chaque événement ne sont dévoilés qu'après l'achat du billet.

Au sein de l'équipe, j'assure la direction artistique des événements. Je conçois l'ensemble de l'identité visuelle, incluant le logo, les affiches et les animations, en veillant à développer une signature graphique cohérente et distinctive d'une soirée à l'autre.

Fondée par Julien Vallée, aussi connu sous le nom de DJ Chéri, BoomBoomTown s'est rapidement imposée dans la scène locale. L'organisation a notamment été récompensée par le prix Propulsion lors des Prix Régals de Rouyn-Noranda en 2025, soulignant la pertinence et l'impact de son approche événementielle.

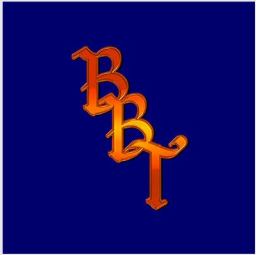
Réalisé avec:



quatrième section
BOOMBOOMTOWN
2025 — PRÉSENT

Logo développé à travers trois itérations et plusieurs pistes exploratoires, aboutissant à une forme finale en fisheye encadré, utilisant la police Eurostile pour affirmer une identité visuelle distinctive.

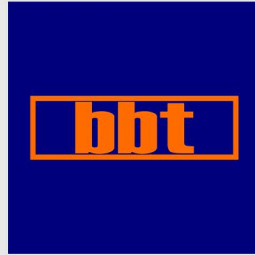
LOGOS
VERSION 1



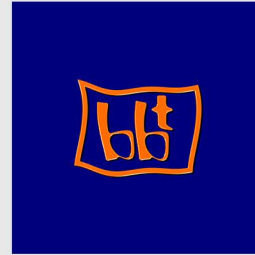
Idée de logo 1



Idée de logo 2



Idée de logo 3

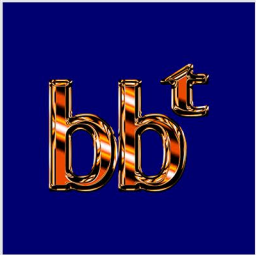


Idée de logo 4



Idée de logo 5

VERSION 2



Idée de logo 1



Idée de logo 1,
deuxième variante



Idée de logo 2



Idée de logo 3



Idée de logo 4

VERSION 3



Idée de logo 1



Idée de logo 2



Idée de logo 3
désigné comme logo final

Réalisé avec:



quatrième section
BOOMBOOMTOWN

2025 — PRÉSENT

Affiche développée autour d'une soirée à thématique d'invasion extraterrestre en lien avec l'Halloween, réalisée en partenariat avec Outrageous Virgo, dont le sous-titre a évolué de *Outrageous Invasion* à *Outrageous Frequency*. Le processus a impliqué une évolution de la colorimétrie, d'un vert pur vers des tonalités plus jaunâtres et organiques, ainsi qu'un travail typographique combinant Eurostile, ITC Avant Garde Gothic, FF Confidential, Percolator et la typographie du film *Alien 3*. L'ensemble intègre des superpositions de textures granuleuses, des effets de déformation, puis une composition progressivement affinée et équilibrée.

AFFICHE D'ÉVÉNEMENTIEL

BBT-221



Première version de l'affiche



Version finale de l'affiche

Réalisé avec:



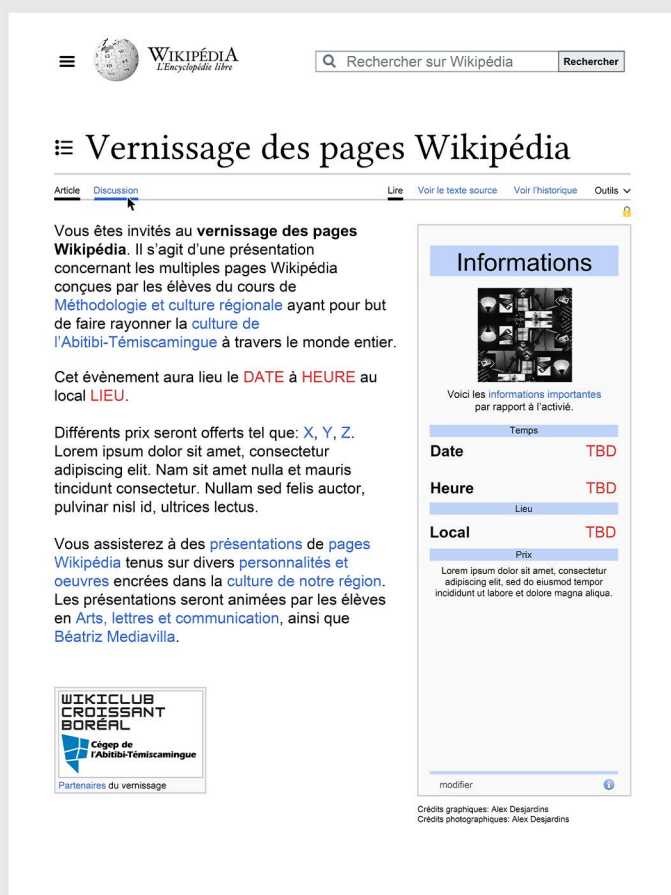
cinquième section

LANCEMENT DES PAGES WIKIPÉDIA

2 0 2 3

Ce projet s'inscrit dans le cadre scolaire du *Lancement des pages Wikipédia*, un événement organisé par Béatriz Mediavilla et la cohorte d'étudiants en Arts, lettres et communication de première année au Cégep de l'Abitibi-Témiscamingue en 2023. Le vernissage visait à présenter publiquement les pages Wikipédia réalisées par les étudiants dans leur cours de Méthodologie et culture régionale.

AFFICHE DE L'ÉVÉNEMENT



Première version de l'affiche avec beaucoup d'informations manquantes



Version finale de l'affiche officiellement déployée à travers le campus de Rouyn-Noranda

Dans ce contexte, j'ai conçu la page consacrée au documentaire *Bacon, le film*, réalisé par Hugo Latulippe. Parallèlement, une compétition interne visait à déterminer l'affiche officielle de l'événement. Ma proposition reposait sur un détournement formel de l'interface Wikipédia, transformée en support d'affichage. En m'appuyant sur des captures d'écran de pages existantes, des éléments graphiques issus de Wikimedia Commons et l'utilisation de la police Linux Libertine, j'ai développé une composition en trompe-l'œil reproduisant fidèlement les codes visuels de la plateforme, un calque à la fois.

À la suite d'ajustements apportés à la composition et à la mise en couleur, notamment selon les recommandations de l'enseignante, le résultat final propose une affiche à la fois conceptuelle et accessible, jouant sur la reconnaissance immédiate de l'interface tout en suscitant un décalage visuel. Le projet met en évidence une approche de design fondée sur l'appropriation de systèmes graphiques existants et leur recontextualisation dans un cadre événementiel.

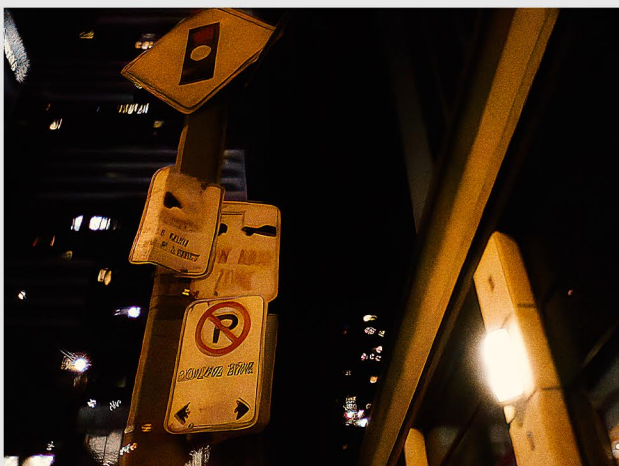
Réalisé avec:



PHOTOGRAPHIE AU DSiXL

2 0 2 4 — 2 0 2 6

Ce projet regroupe une série de photographies réalisées à l'aide d'une Nintendo DSi XL, utilisée pour sa qualité d'image volontairement limitée, produisant un rendu nostalgique et volontairement rudimentaire. L'appareil devient ici un outil de capture spontané, permettant de documenter des moments du quotidien avec une esthétique brute et immédiate. Réalisé dans un cadre personnel.



Quelques images tirées du projet

Certaines images sont d'abord modifiées directement sur la console à l'aide des outils intégrés, notamment le crayon, introduisant une première intervention graphique simple et intuitive. Les fichiers sont ensuite extraits via carte SD afin d'être retravaillés numériquement, où des ajustements de contraste et de colorimétrie sont appliqués. Un travail de traitement plus poussé peut également être effectué, notamment par l'utilisation d'un effet de tramage, consistant à réduire l'image à une palette de couleurs restreinte, à en diminuer la résolution pour accentuer la pixellisation, puis à la réagrandir.

Certains visuels intègrent également des éléments ajoutés en postproduction, venant perturber ou enrichir la scène initiale, comme l'insertion d'une colombe en mouvement. L'ensemble du projet explore ainsi les possibilités esthétiques d'une image dégradée et transformée, en tension entre capture spontanée et intervention graphique.

Réalisé avec:



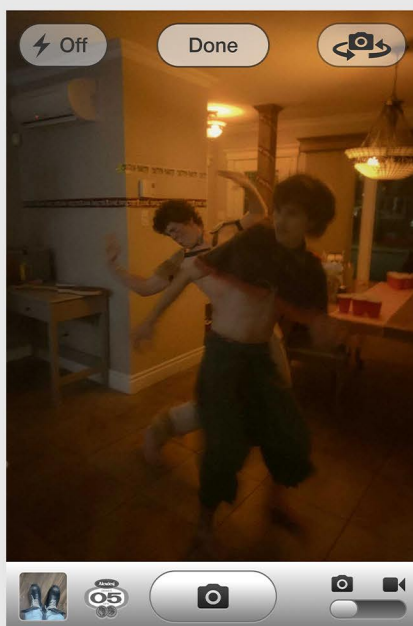
septième section

CAMERAROLL_2010

2 0 2 5

Ce projet explore la réinterprétation des premières esthétiques photographiques mobiles, en émulant le rendu des appareils iPhone du début des années 2010. Les images sont initialement capturées avec un iPhone en mode portrait, puis retravaillées afin d'en altérer les qualités techniques. Des ajustements de contraste, d'exposition, de colorimétrie, de grain, de flou et de résolution sont appliqués de manière à reproduire les limites et les caractéristiques visuelles propres aux premières générations d'appareils. Réalisé dans un cadre personnel.

IMAGES

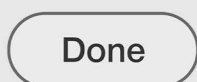


Quelques images tirées du projet

ÉLÉMENTS GRAPHIQUES



Bouton
Activer/Désactiver
Flash



Bouton
Confirmation
des paramètres



Bouton
Alternier
la prise de vue



Slider
Mode photo à vidéo
(mode photo sélectionné)



Bouton
Capture d'image



Bouton
Enregistrement vidéo
Désactivé



Bouton
Enregistrement vidéo
Activé

Parallèlement au traitement des images, une attention particulière est portée à l'interface. Une étude de l'application caméra de iOS 4 a permis de retracer et reconstruire plusieurs éléments graphiques en haute résolution, dans une optique de fidélité et de compréhension des logiques visuelles de l'époque. L'utilisation de la police Helvetica Neue, alors largement employée dans l'écosystème Apple, s'inscrit dans cette démarche de reconstitution.

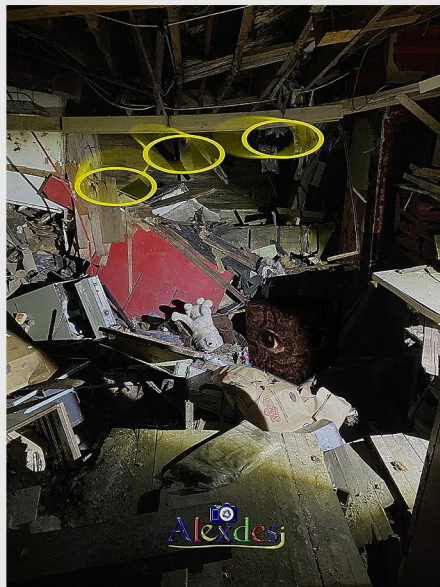
Le projet se présente ainsi comme un exercice de colorimétrie et de transformation d'image, mais également comme une exploration du design d'interface skeuomorphe et de ses codes. Il met en relation capture contemporaine et esthétique obsolète, dans une approche de reproduction, d'analyse et de réinterprétation.

Réalisé avec:



huitième section
ABANDON
2025

Ce projet regroupe une série de photographies réalisées en contexte d'exploration urbaine (urbex) dans la ville de Kearns, en Ontario. Les images sont capturées à l'iPhone, tantôt au flash, tantôt en mode nuit, afin de tirer parti de conditions lumineuses variables et d'accentuer les contrastes propres aux environnements abandonnés. Réalisé dans un cadre personnel.



Quelques images tirées du projet

Les photographies sont ensuite retravaillées selon une esthétique dégradée inspirée des supports VHS, impliquant une désaturation partielle, un étalement des couleurs, un renforcement de la netteté et l'ajout de textures granuleuses. Ce traitement vise à produire un rendu instable et altéré, renforçant l'atmosphère lugubre des lieux documentés.

Dans ce cadre visuel, des éléments surnaturels sont intégrés en postproduction, tels qu'un panneau de signalisation détourné, une forme organique cyclopéenne ou une présence arachnéenne, tandis que des marqueurs graphiques, notamment des flèches et des cercles rouges, orientent le regard du spectateur. Ces interventions s'intègrent de manière ambivalente à l'image, entre annotation et élément diégétique, contribuant à brouiller la frontière entre capture réelle et construction visuelle.

Réalisé avec:

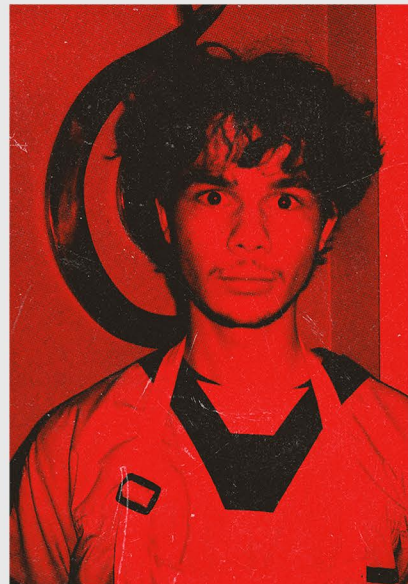


neuvième section

HIERÇA

2025

Ce projet regroupe une série de photographies réalisées à l'occasion de l'Halloween à l'aide d'un appareil numérique SONY DSC-S40. Les images ont été capturées en basse résolution (1 MP), contrainte par la capacité de stockage limitée de l'appareil, contribuant à une esthétique brute et datée. Réalisé dans un cadre personnel.



Quelques images tirées du projet

Les fichiers ont ensuite été importés et agrandis à l'aide d'un logiciel d'agrandissement par intelligence artificielle (Gigapixel de Topaz Labs), permettant de préserver les détails tout en amplifiant la texture d'origine. Un travail de postproduction a suivi, incluant des ajustements de luminosité visant à produire un effet de halo, ainsi qu'une réduction de la palette chromatique par l'application d'un dégradé fortement contrasté entre le noir et le rouge, en référence à l'imagerie classique des films d'horreur et de vampires.

Enfin, des textures de trame typographique (halftone), de grain et de fissures ont été superposées afin de renforcer l'aspect vintage et de situer visuellement le projet dans une esthétique inspirée des supports imprimés et cinématographiques anciens.

Réalisé avec:



dixième section
ESQUISSES
2024

Ce projet regroupe une série d'esquisses réalisées dans le cadre du cours *Initiation au dessin*, enseigné par Donald Trépanier. L'exercice visait l'exploration de différents médiums et de leurs possibilités expressives.
Réalisé dans un cadre scolaire



Esquisse au pastel gras « Le train arrive... »



Esquisse au fusain « esquisse 1 »

Dans ce contexte, j'ai principalement travaillé avec le fusain et le pastel gras, notamment à travers les esquisses *Le train arrive...* et *esquisse 1*. Cette démarche m'a permis de développer rapidement une compréhension des propriétés propres à chaque médium, tant sur le plan technique que visuel.

Le pastel gras s'est révélé propice à la création d'images aux caractères grotesques et absurdes, grâce à sa texture dense et à sa saturation marquée, tandis que le fusain, par sa malléabilité et ses contrastes profonds, a permis d'évoquer des atmosphères plus sombres, lugubres et hantées. L'ensemble du projet met en évidence une exploration des liens entre matière, geste et intention expressive.

onzième

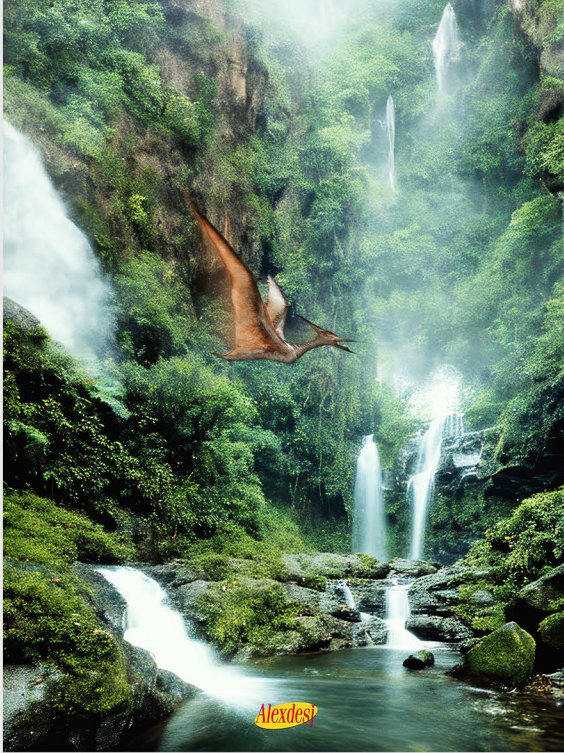
section

VISTAS PICTURESQUES

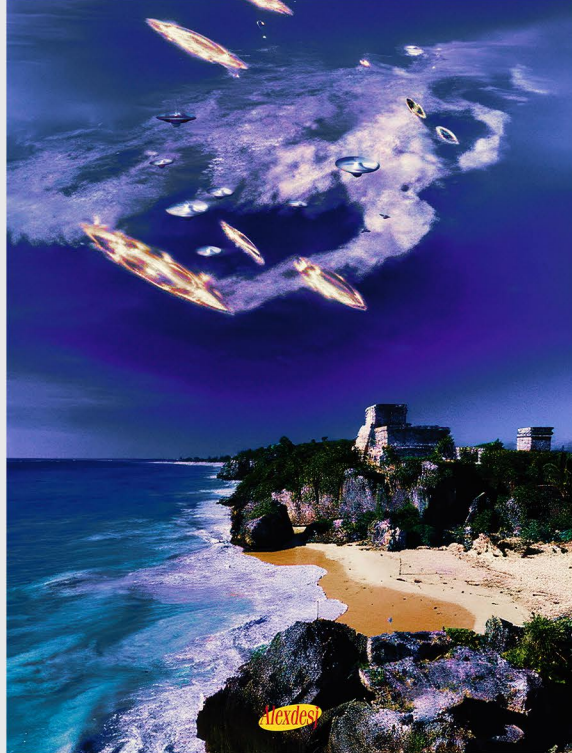
2025

Projet d'art numérique en deux volets : d'une part, des photographies de paysages ou d'espaces abstraits réinterprétées à l'aide d'une IA générative (Stable Diffusion), permettant d'étendre le cadre et d'introduire des éléments dynamiques. Les éléments générés sont ensuite isolés et retravaillés manuellement afin d'assurer leur intégration visuelle, puis une colorimétrie vibrante et, au besoin, des effets de tramage sont appliqués. Réalisé dans un cadre personnel.

Pterodactyle,
basé sur le fond d'écran Windows XP « Rara Avis Preserve »



Flying Saucers,
basé sur le fond d'écran Windows XP « Tulum »



Dachshund,
basé sur la statue « L'Enfant Lumière » au lac Osisko à Rouyn-Noranda



Ortus Portrait,
basé sur la photographie de traînes lumineuses à longue exposition prise par moi-même



D'autre part, une série d'images entièrement retravaillées sans recours à l'IA, où la transformation repose uniquement sur des interventions manuelles. Ces compositions adoptent une esthétique distincte, marquée par des effets de halo et de flou évoquant la peinture à l'aérographe.

Réalisé avec:

Ps

douzième section

digislop

2026

Ce projet regroupe une série d'images issues de photographies initialement capturées avec un appareil SONY DSC-S40, puis retravaillées selon une esthétique volontairement brute, ironique et maximaliste. S'inscrivant dans une approche proche du détournement, l'ensemble propose une forme de réinterprétation visuelle inspirée d'une sensibilité dadaïste, où l'accumulation et la transformation deviennent des outils de composition. Réalisé dans un cadre personnel.



DOUGHISTAN VETERAN 5XL



ti-gras Excellence 2005



Labubu Yuzu



MIDNIGHT Kitchenette

Les images sont d'abord réduites à des résolutions extrêmement faibles, puis limitées à des palettes de couleurs inspirées d'anciennes interfaces de systèmes d'exploitation, avant d'être réagrandies afin de produire un effet de tramage rétro marqué. À cette base s'ajoute une superposition dense d'éléments graphiques personnalisés, mêlant typographies et images empruntées, contribuant à une composition saturée et volontairement chargée.

Une colorimétrie intense, oscillant entre des teintes dorées et violettes, vient unifier l'ensemble et renforcer un rendu évoquant l'imagerie vidéoludique. Dans cette continuité, certaines pièces du projet, dont *DOUGHISTAN VETERAN 5XL*, sont présentées comme des couvertures fictives de jeux PlayStation, prolongeant l'esthétique dans un cadre narratif et culturel reconnaissable.

Réalisé avec:



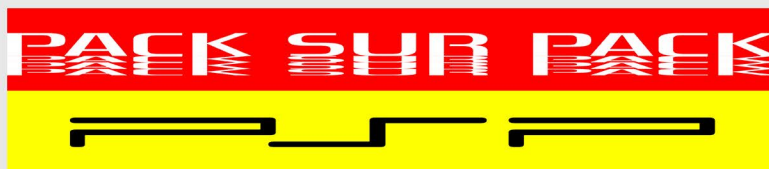
treizième section

PACK SUR PACK

2 0 2 6

Ce projet consiste en la conception d'une pochette d'album réalisée pour moondown, rappeur émergent de Rouyn-Noranda, à la suite d'une commande ouverte laissant place à une direction artistique libre. Quelques pistes initiales ont orienté le processus, notamment l'intégration d'un logo inspiré de celui de la PSP de Sony pour l'acronyme Pack Sur Pack, ainsi qu'une référence aux codes visuels bruts des emballages de cigarettes vendus au Canada. L'artiste a également exprimé un intérêt marqué pour une esthétique crue et fortement pixellisée. Réalisé dans un cadre professionnel.

LOGO



Inspiré de l'étiquetage des paquets de cigarettes vendus au Canada

PREMIER JET



Idée 1

Photo de moondown avec colombes et fleurs de lys



Idée 2

Fleur de lys biseauté avec son ombre



Idée 3

Réinterprétation du drapeau du Québec catholique

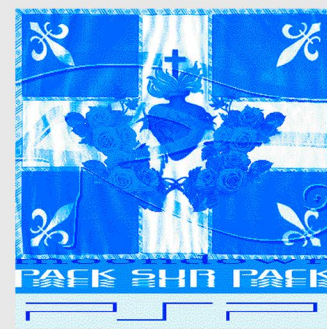
VERSION FINALE



Cover maître
Idée 3 peaufinée



Cover utilisé sur SoundCloud
Variante Diablo-esque



Cover utilisé sur Apple Music
Variante glaciale

Plusieurs propositions ont été développées, explorant différentes directions formelles, dont une réinterprétation du drapeau du Québec catholique retenue pour la version finale. Celle-ci est enrichie par l'ajout d'éléments symboliques, notamment l'œil de Râ en superposition et un bouquet de roses ornant le cœur et le crucifix, formant une composition dense et détournée.

À partir de cette base, des déclinaisons ont été produites pour différentes plateformes, dont une version à contraste rouge-noir intégrant une figure menaçante, et une autre plus froide construite autour d'un dégradé bleu. L'ensemble repose sur un traitement fortement pixellisé, appuyé par un usage intensif du tramage et une exploration des profils colorimétriques et de saturation.

Réalisé avec:

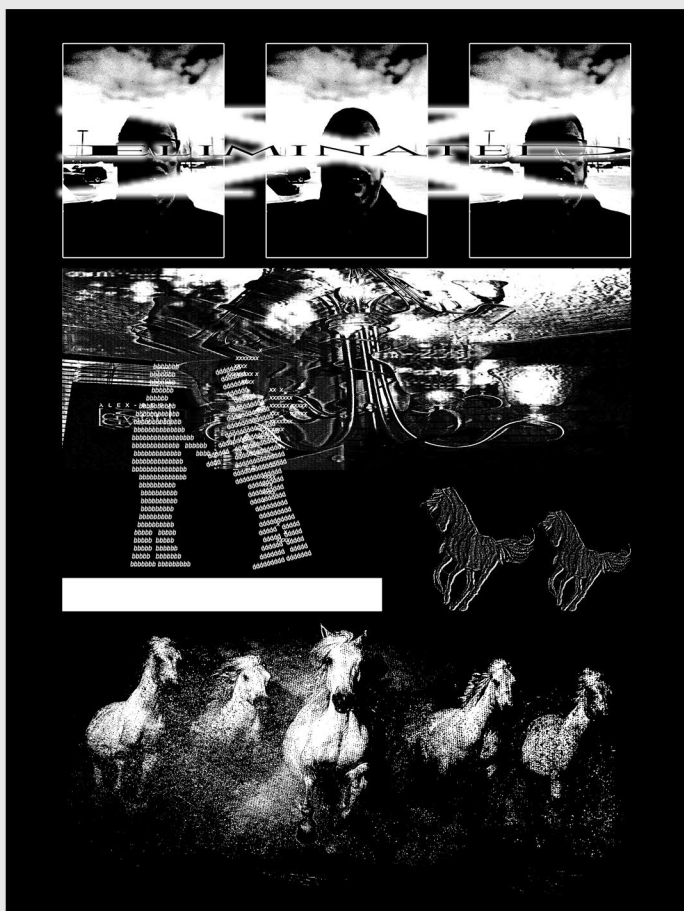


quatorzième section

À votre considération

2026

Projet de graphisme explorant la composition, les valeurs de gris et l'usage du noir et blanc à travers deux approches contrastées. Réalisé dans un cadre personnel.



ELIMINATED



PANTHÈRE

Dans *ELIMINATED*, un maximalisme structuré est mis de l'avant par l'intégration d'éléments conçus antérieurement ainsi que d'images capturées ou empruntées. Le rendu repose sur une expérimentation marquée, notamment avec l'outil courbe pour produire des contrastes extrêmes évoquant un flux de caméra de surveillance, combinée à des effets de seuilage, de trame (halftone) et de grain.

À l'inverse, *PANTHÈRE* propose une approche minimaliste centrée sur une seule figure. Une panthère, altérée par des techniques de déformation et de pixel-stretching, est fragmentée puis reconstituée en formes carrées, dans une logique inspirée du constructivisme russe. Isolée dans un espace blanc, elle adopte une présence presque sculpturale, suspendue dans un environnement vide.

Réalisé avec:

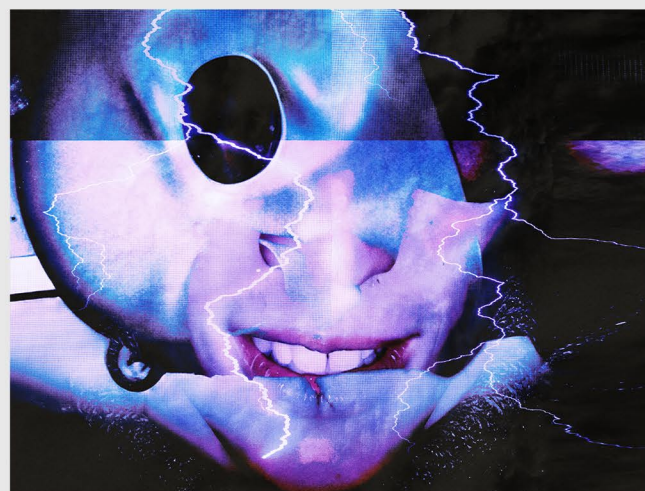
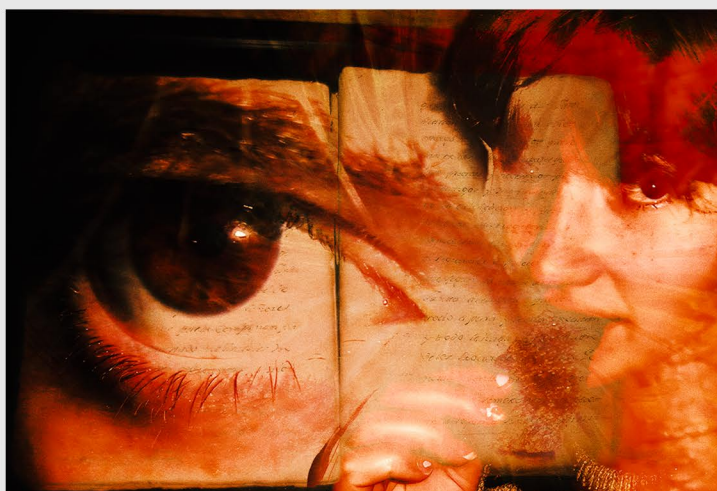


quinzième section

Médiavilisme

2026

Ce projet regroupe une série de photographies réalisées avec un appareil SONY DSC-S40, puis retravaillées à travers une approche de postproduction marquée par des contrastes prononcés et des colorimétries distinctes, conférant à chaque image un univers visuel autonome. Les compositions reposent sur une superposition d'éléments variés, menant progressivement vers des scènes quasi abstraites où la lecture initiale de l'image est transformée. Réalisé dans un cadre personnel.



Certaines images illustrent une démarche de construction complexe, comme l'intégration d'éléments issus d'autres clichés, retravaillés et réinsérés dans la scène. Par exemple, un chandelier est découpé puis ajouté avec un effet de flou directionnel, accentuant une impression de mouvement et d'instantanéité, tandis que des textures de reflets lumineux viennent amplifier la dimension dramatique dans une ambiance froide et bleutée. D'autres compositions résultent de la fusion de plusieurs images, formant des figures hybrides, enrichies par des effets lumineux, des halos et une trame inspirée des écrans cathodiques, évoquant une esthétique proche de l'imagerie vidéoludique et science-fictionnelle des années 1990 à 2000, avec une inspiration claire de la couverture de *System Shock 2* pour la dernière image.

Réalisé avec:



Rouge-Collage

2026

Ce projet explore une esthétique de collage brut combinant effets de photocopie et trames (halftone) texturées, avec des contrastes prononcés entre le rouge et le noir et des nuances de gris se fondant dans le rouge. Les éléments découpés, angulaires et décalés refusent l'harmonie conventionnelle, renforçant une composition volontairement chaotique et fragmentée. Réalisé dans un cadre personnel.

OEUVRES



PHASE iii.



PHASE iv.

ÉLÉMENTS GRAPHIQUES



Main-lotus



Cheval en duplication

La répétition constitue un thème central : certains motifs, comme un cheval mutilé en course, se multiplient et envahissent progressivement la verticalité du canvas, créant un rythme visuel obsédant. Les techniques employées incluent des cartes de dégradé strictes, un usage affirmé du « pen tool », différents modes de fusion et la superposition de textures granuleuses, produisant une atmosphère proche d'un monde d'horreurs inachevées.

Réalisé avec:



dix-septième section

ALEXDESJARDINS.COM

2026 — PRÉSENT



Ce projet consiste en la conception et le développement de mon site web personnel, Alexdesjardins.com, entièrement pensé comme un espace de portfolio, d'archives et de partage de mes passions. J'ai conceptualisé le site dans son ensemble, en adoptant Helvetica Neue comme police principale pour assurer une cohérence typographique. L'interface repose sur des menus immersifs sous forme de grandes bannières empilées, présentant le contenu en images ou vidéos animées en boucle, avec une navigation claire et intuitive. Chaque section est annotée d'icônes inspirées de Windows Vista, ajoutant une touche nostalgique et esthétique. Les projets graphiques sont organisés par année et mois de création, tandis que les projets vidéo sont classés du plus récent au plus ancien, chacun possédant des extras interactifs comme des documents flottants en 3D ou des galeries photos épurées, et la possibilité de visionner les vidéos sur YouTube ou de les télécharger en haute qualité via mon serveur Amazon S3.

Certaines sections expérimentales du site exploitent pleinement l'interactivité et le jeu visuel : les pages web peuvent être attirées par le curseur dans un espace vide, et la section musique présente des albums flottant en 3D avec extraits écoutables, dans un style inspiré d'Apple Music. Tous les éléments visuels et conceptuels ont été créés par moi, tandis que les objets techniques plus complexes ont été codés avec l'aide de Claude.AI, sous ma direction artistique complète. L'ensemble du site reflète une approche ludique et immersive, combinant minimalisme typographique, maximalisme interactif et interactivité expérimentale.

Je vous invite à visiter le site web par vous même, il est en ligne, mais encore en construction !
Réalisé dans un cadre personnel et professionnel.

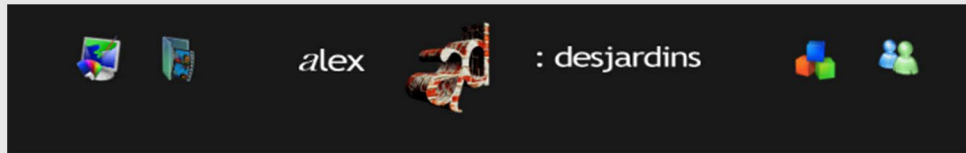
Réalisé avec:



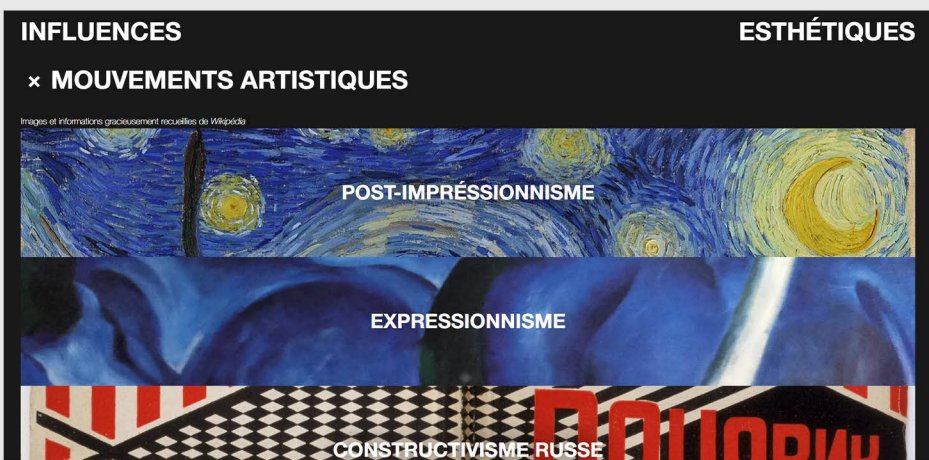
dix-septième section
ALEXDESJARDINS.COM
2026 — PRÉSENT

Cette section rassemble les éléments graphiques du site, incluant icônes, illustrations et animations 3D conçues pour enrichir visuellement l'expérience et renforcer l'identité ludique et immersive du site.

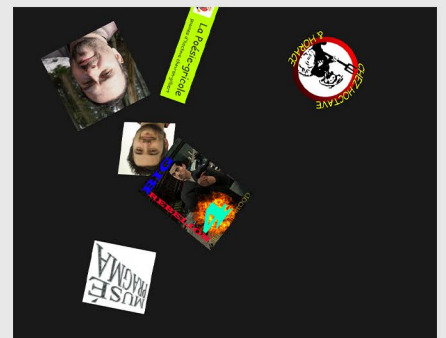
ÉLÉMENTS GRAPHIQUES



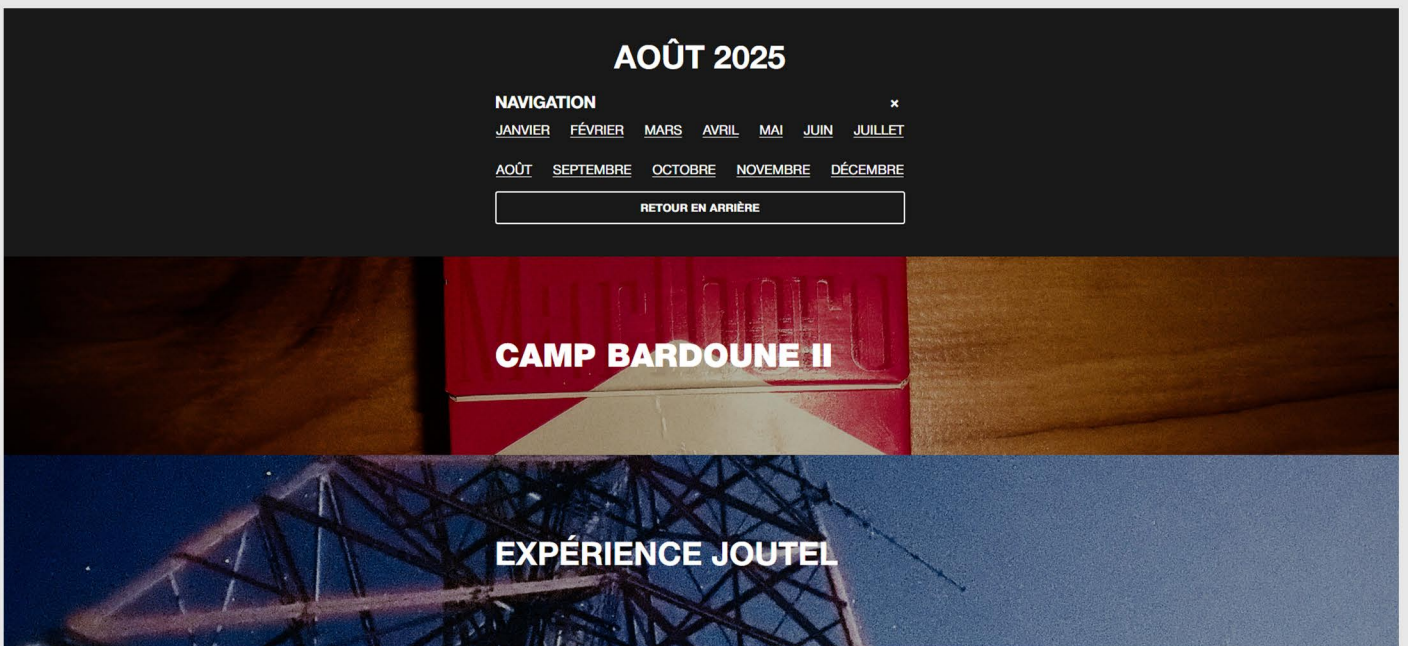
En-tête du site web
le logo centré a été animé en 3D sur After Effects



Exemple de menu déroulant



Menu gravitationnel des *Expériences Web*



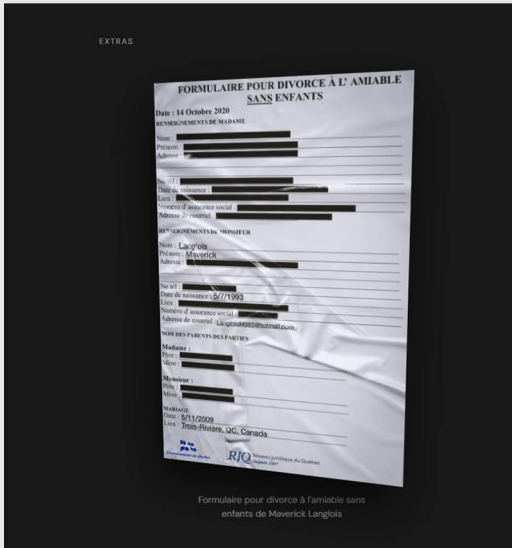
Exemple de menu en grandes bannières

Réalisé avec:

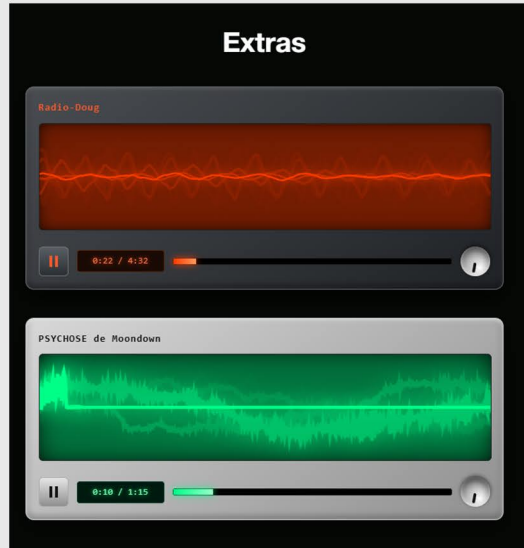


Cette section rassemble les éléments graphiques du site, incluant icônes, illustrations et animations 3D conçues pour enrichir visuellement l'expérience et renforcer l'identité ludique et immersive du site.

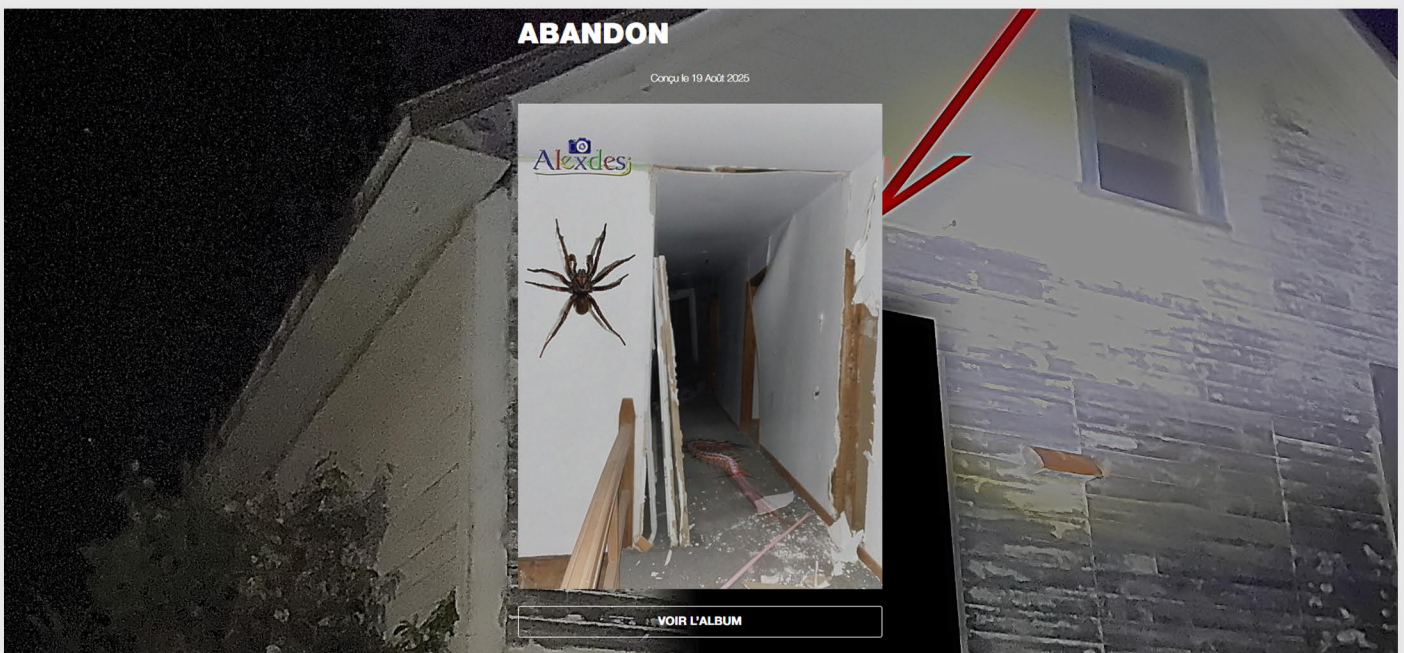
ÉLÉMENTS GRAPHIQUES



Exemple de document lévitant en 3D



Exemple de lecteur audio skeuomorphique



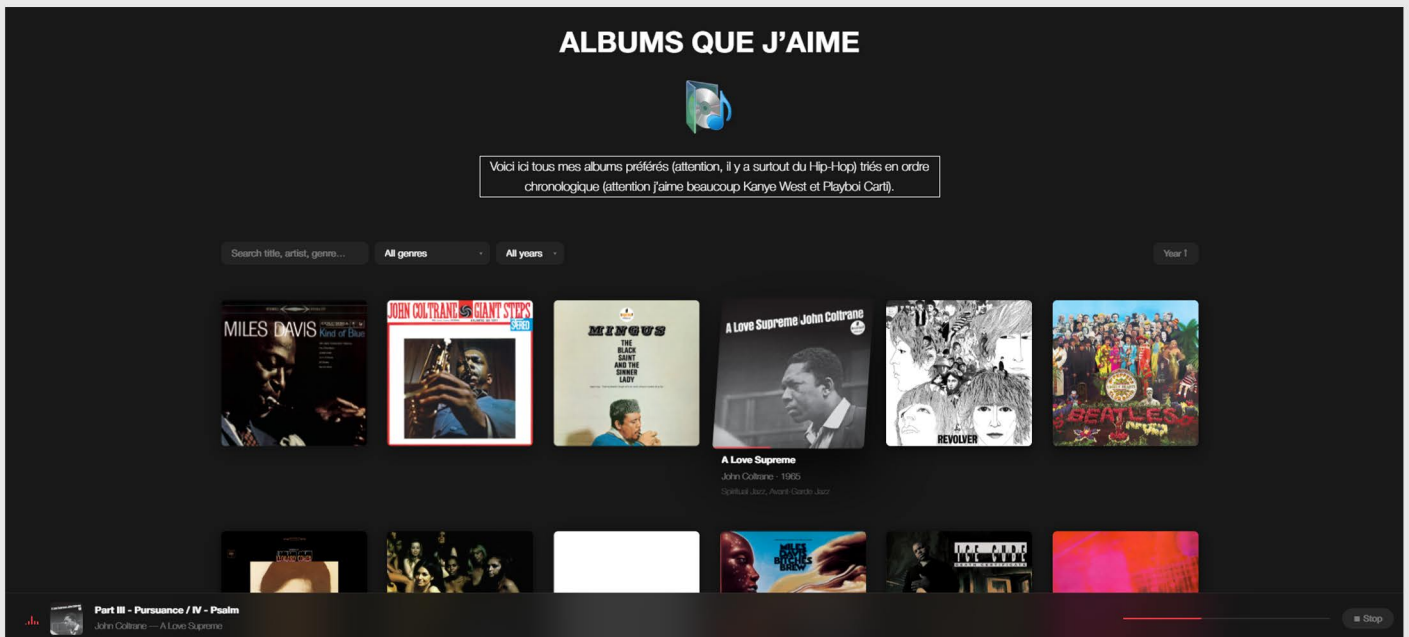
Exemple d'un projet sélectionné dans la grande bannière

Réalisé avec:

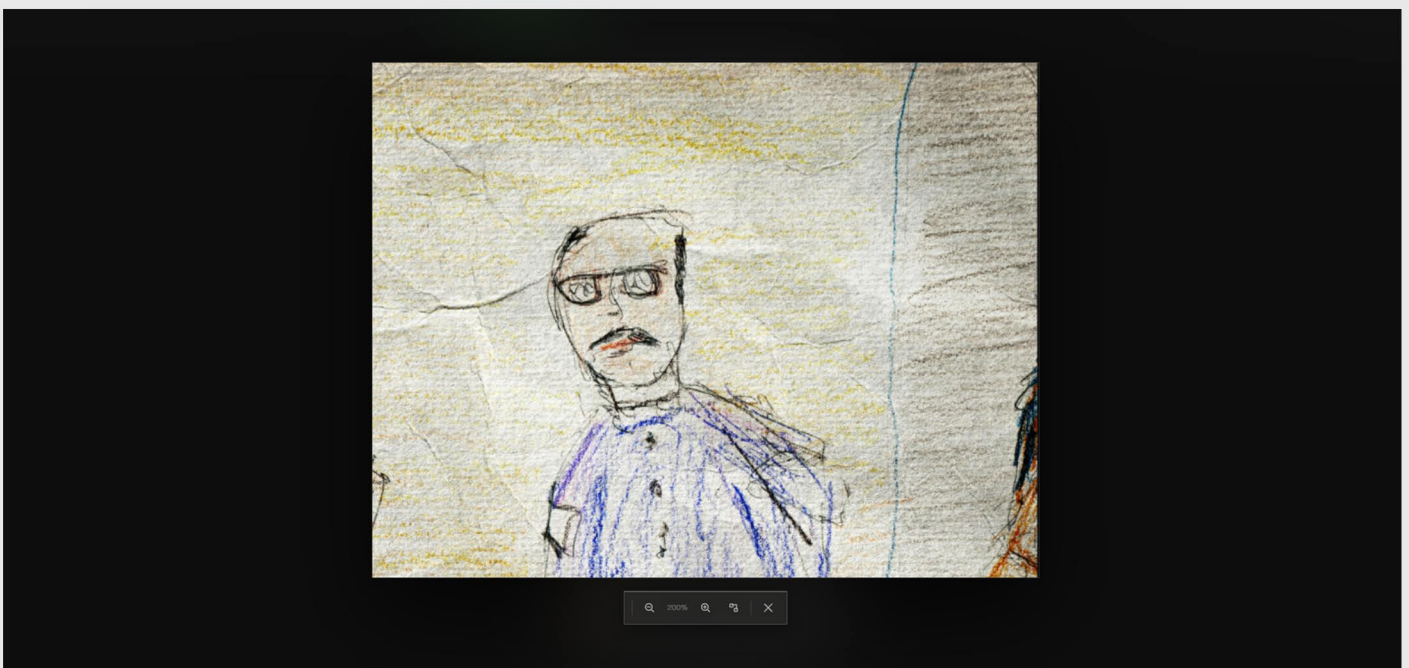


Cette section rassemble les éléments graphiques du site, incluant icônes, illustrations et animations 3D conçues pour enrichir visuellement l'expérience et renforcer l'identité ludique et immersive du site.

ÉLÉMENTS GRAPHIQUES



Section musique préférée du site web



Exemple de la visionneuse d'image intégrée

Réalisé avec:

