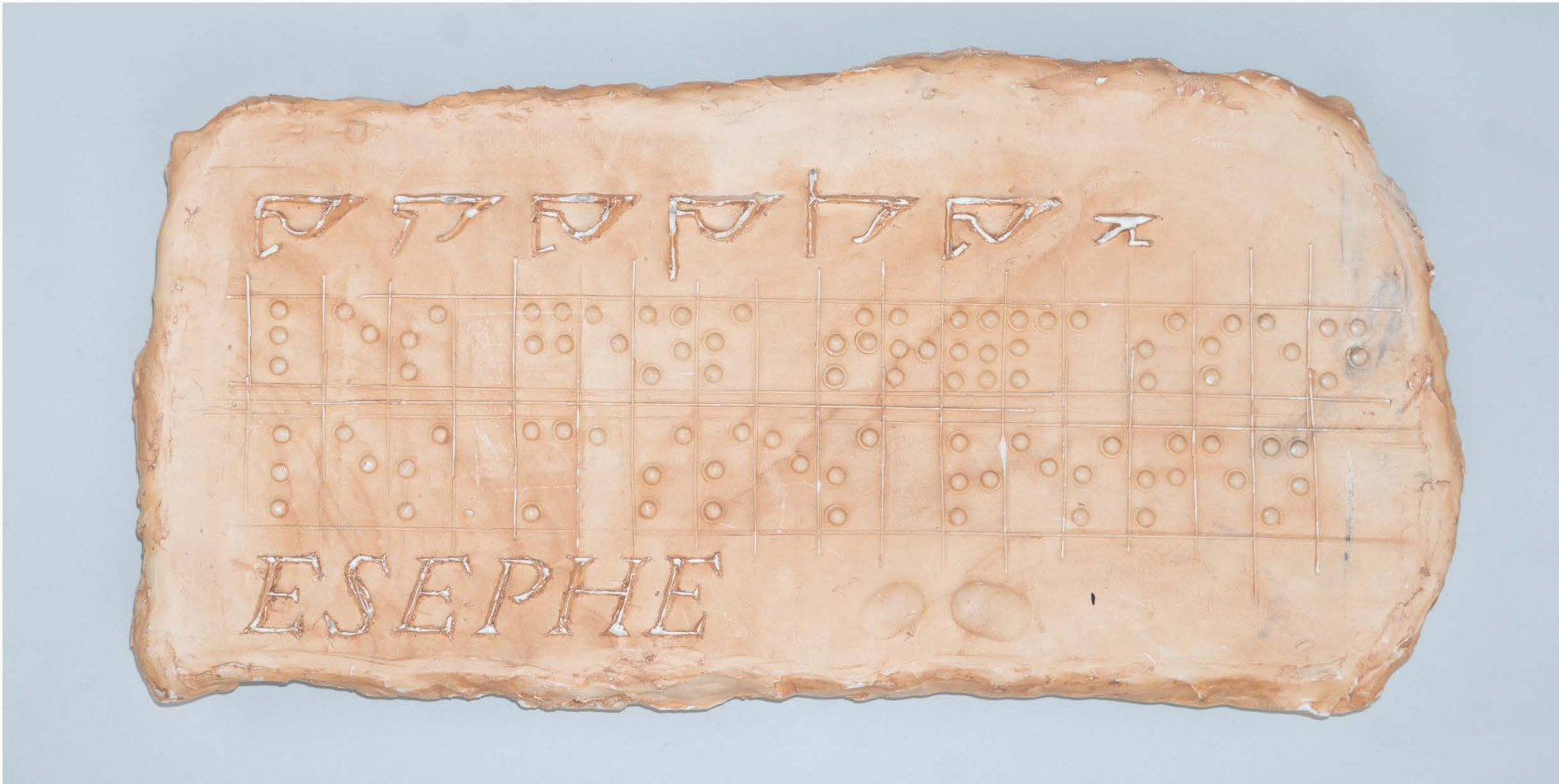
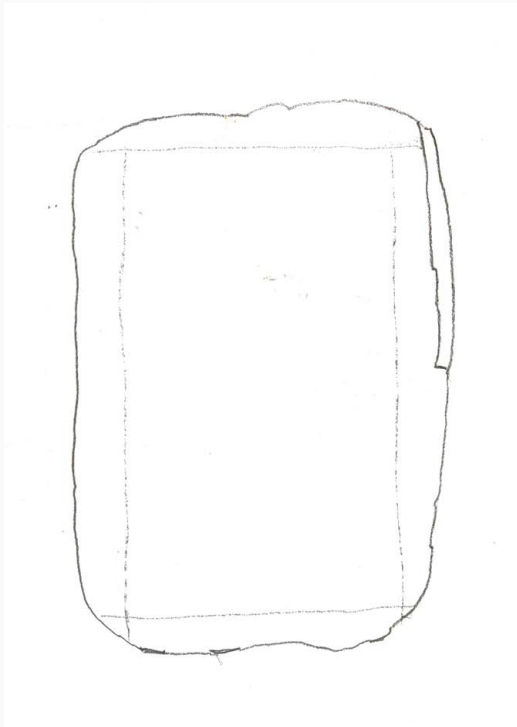
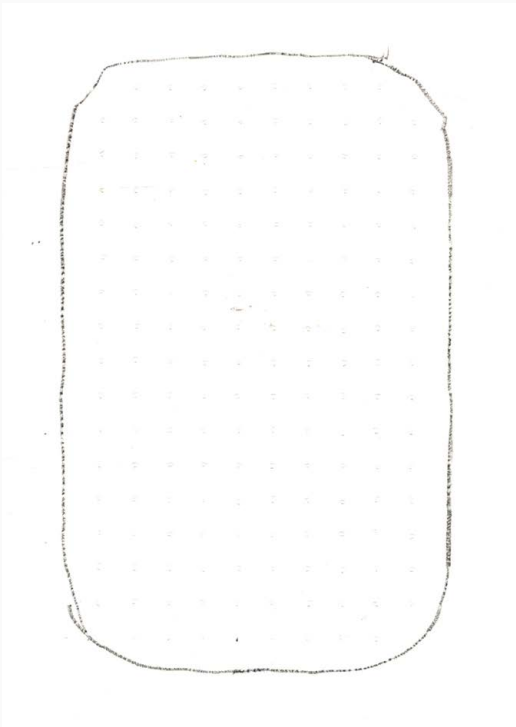
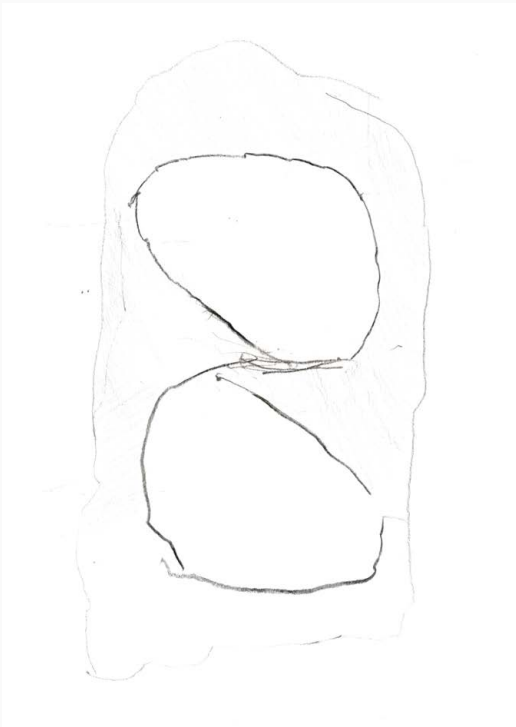


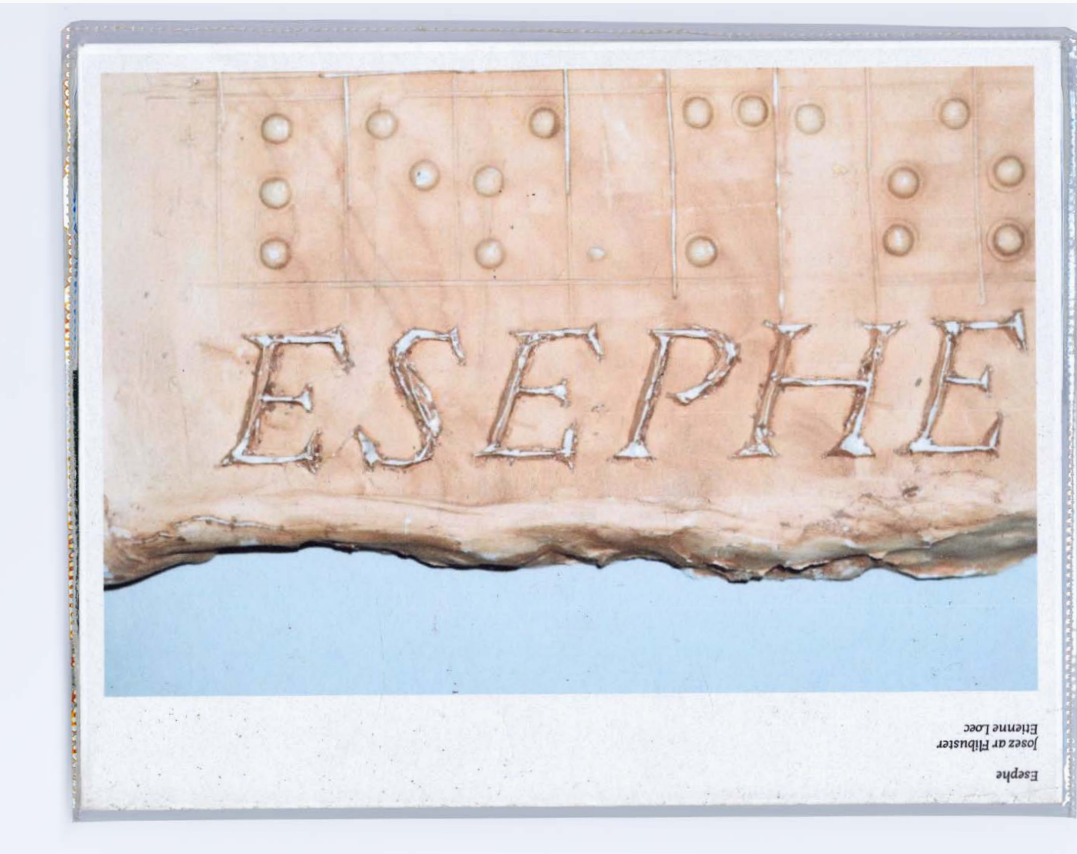
Ville phantasmée & édition rendant compte du projet :	Esephe	2,3,4,5 / 28
Édition autour de la grille :	Arbre Cross	6 / 28
	Peinture :	7,8 / 28
Édition collaborative :	11 comme le ping pong	9,10 / 28
Participation à la revue 11 comme le ping pong :	Rock	11,12 / 28
Édition de mon mémoire :	Les gestes analogiques à l'intérieur du numérique	13,14 / 28
Projet de diplôme :	Ensemble de processus de Trames	15,16,17,18 / 28
Lettrage :	Archigram	19 / 28
Leporello autour des monuments aux morts :	Monuments	20,21 / 28
Affiche sérigraphiée :	Équilibre de chaises	22 / 28
Support objet pédagogique :	le Stade	23,24 / 28
Affiche :	SG expose	25,26 / 28
	Dessins de nue	27,28 / 28

Adresse : 93170, Paris, France
Mail : etienneloec@gmail.com
Tel : +33 · 07 · 83 · 64 · 04 · 33
Instagram : [etienne_loec](https://www.instagram.com/etienne_loec)
Site : etienneloec.fr

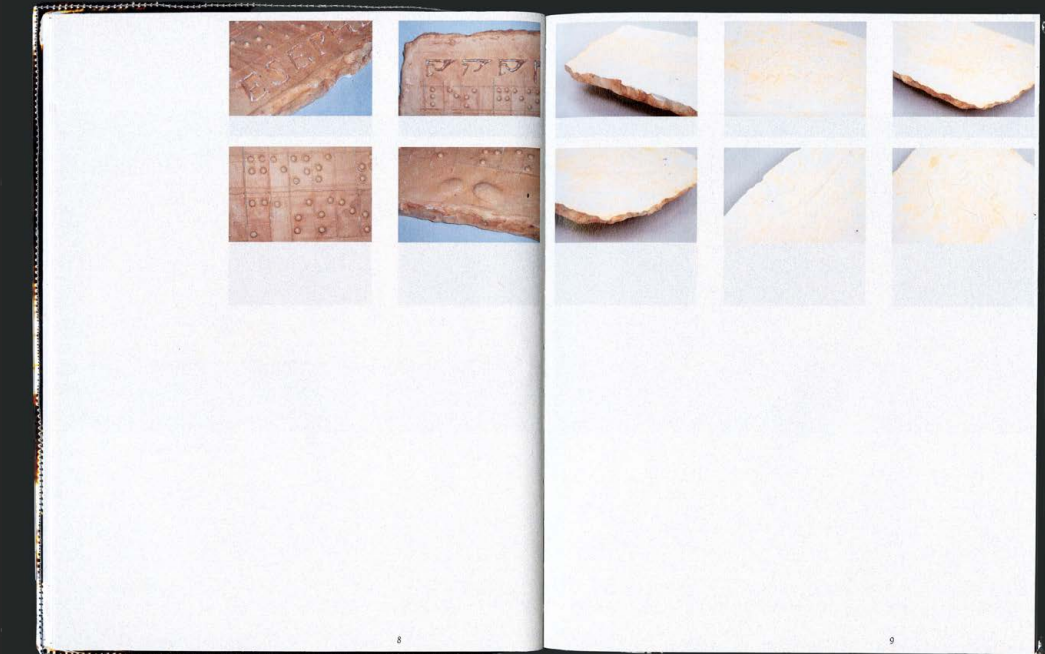
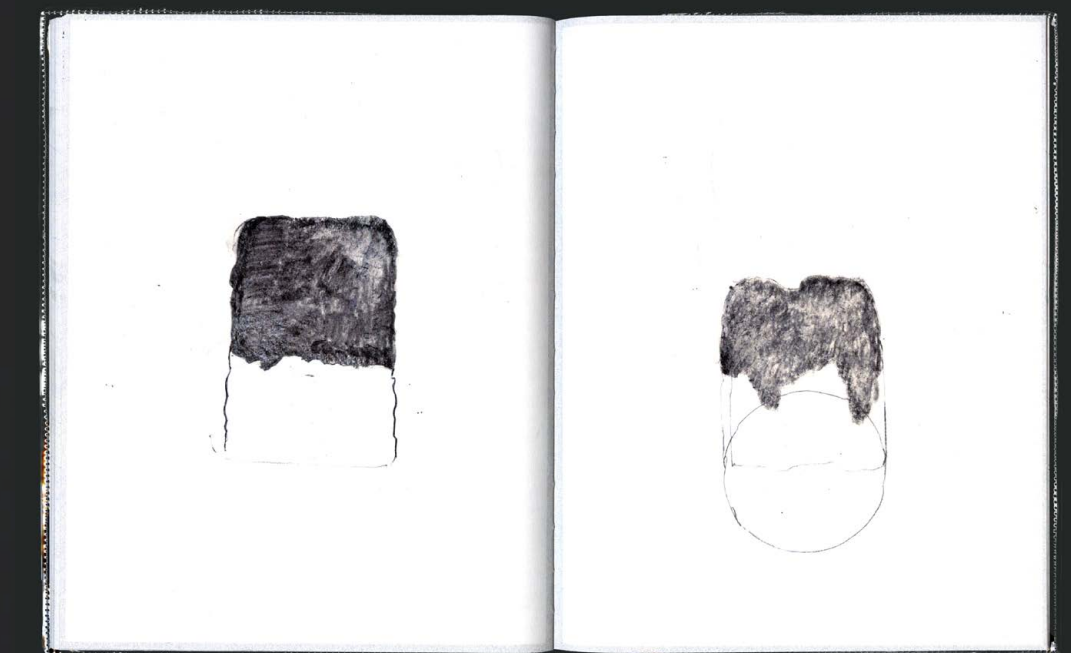
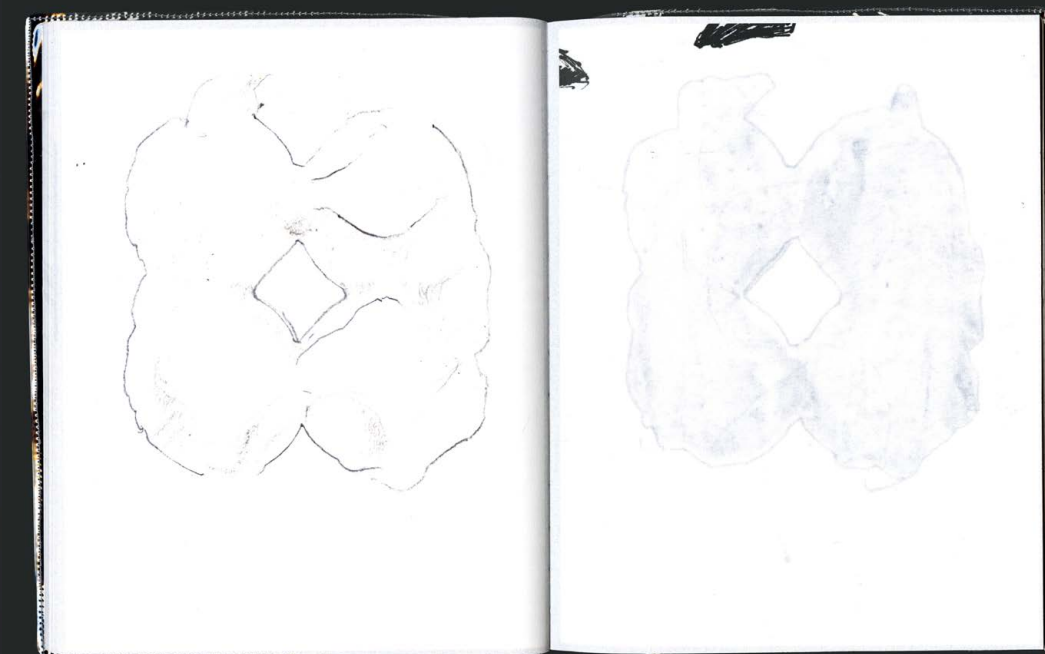
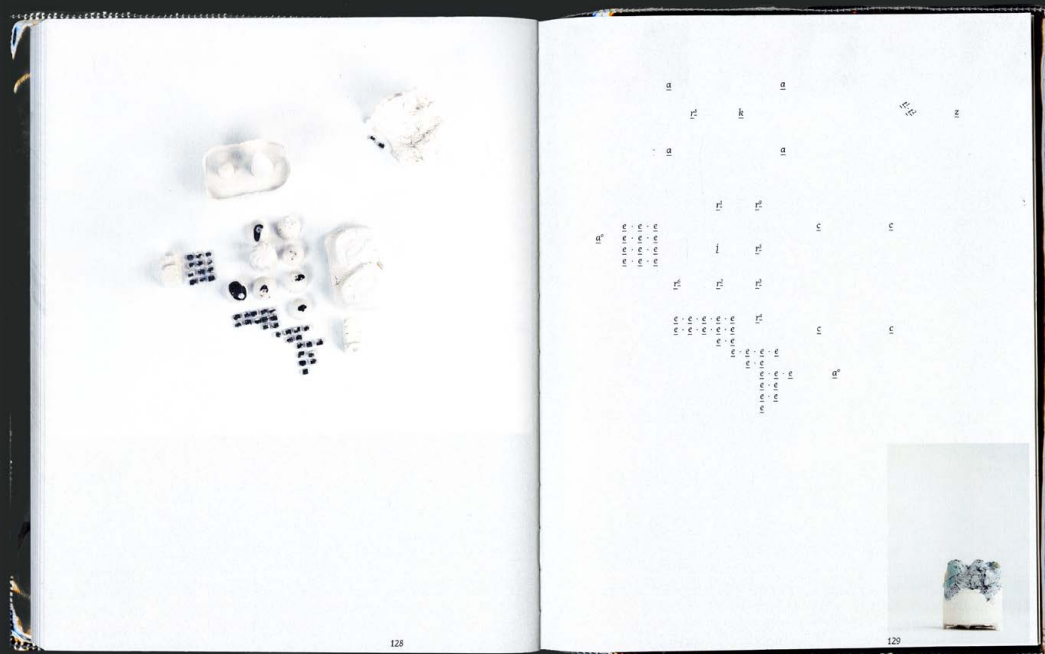
Etienne LOECHNER Portfolio 2026

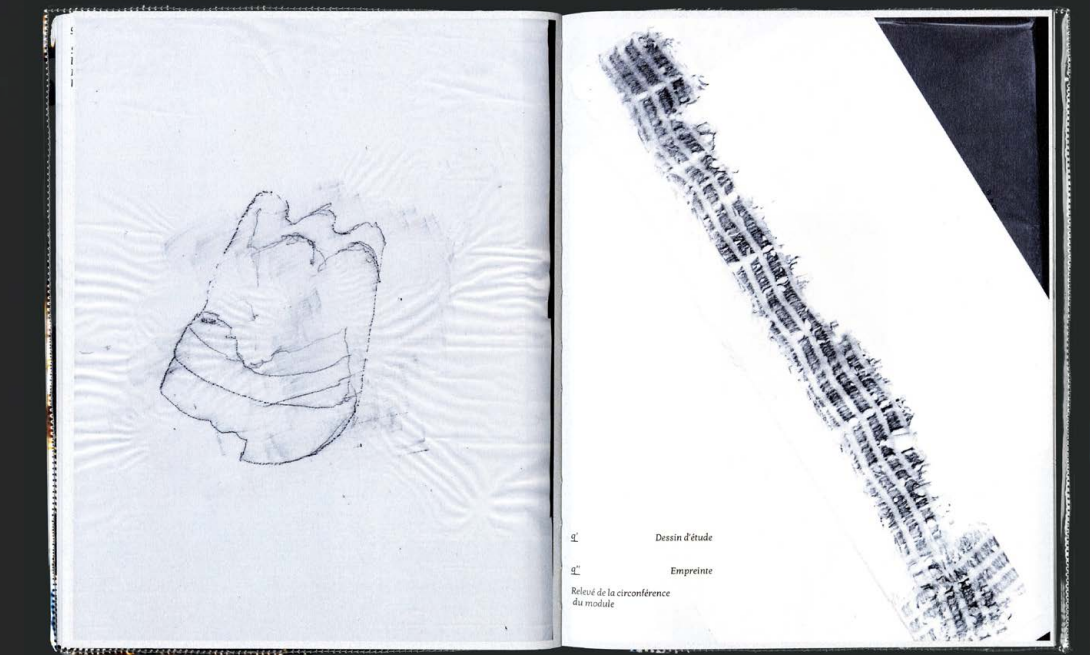
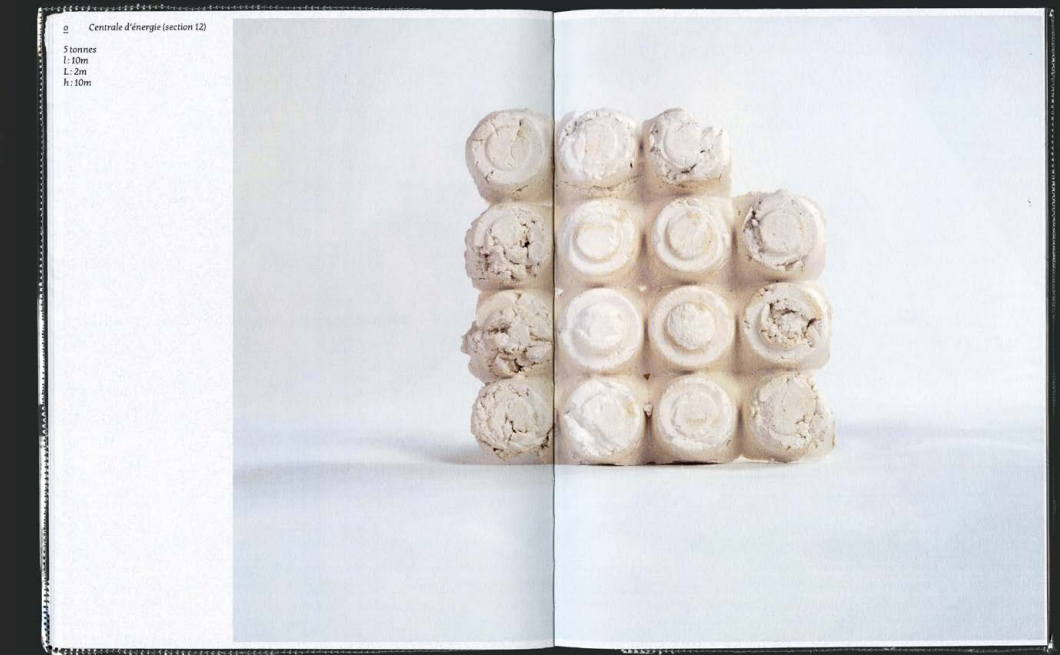
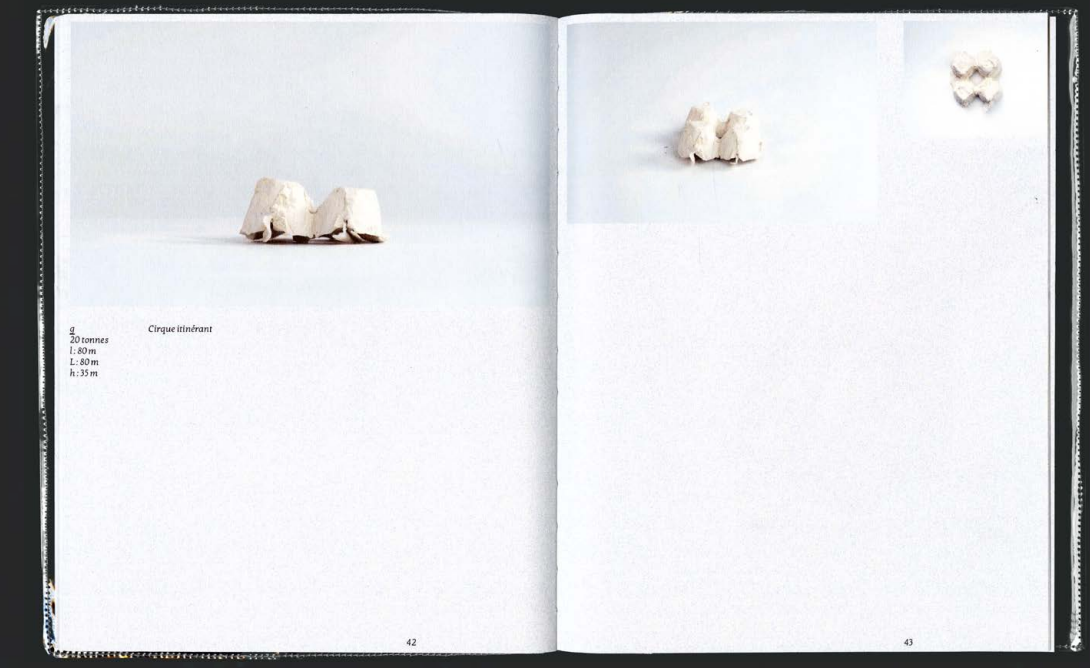


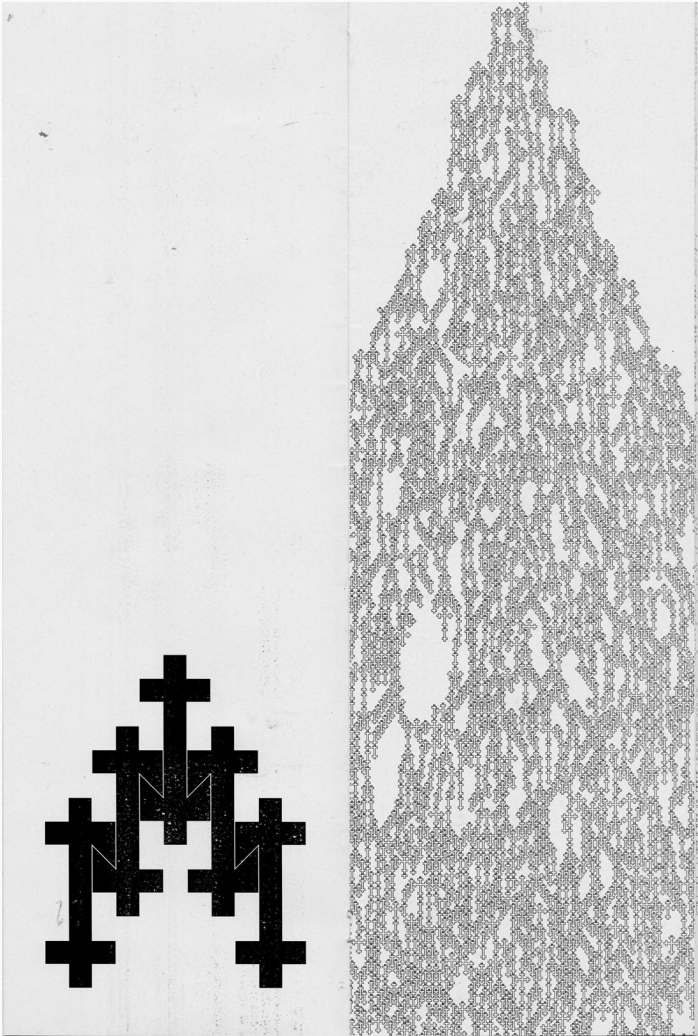
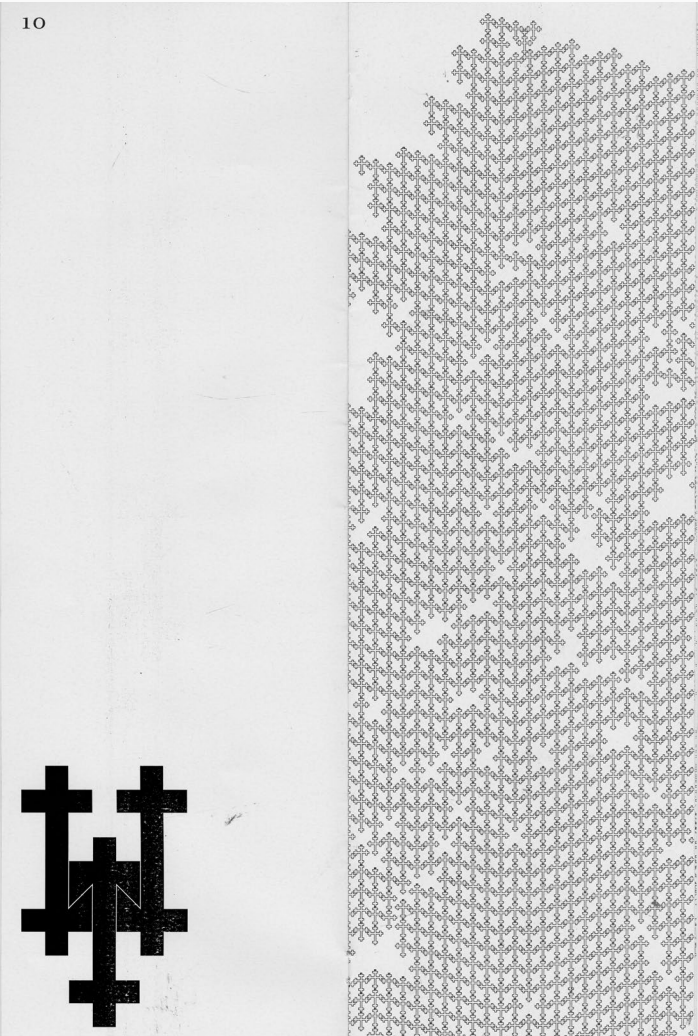
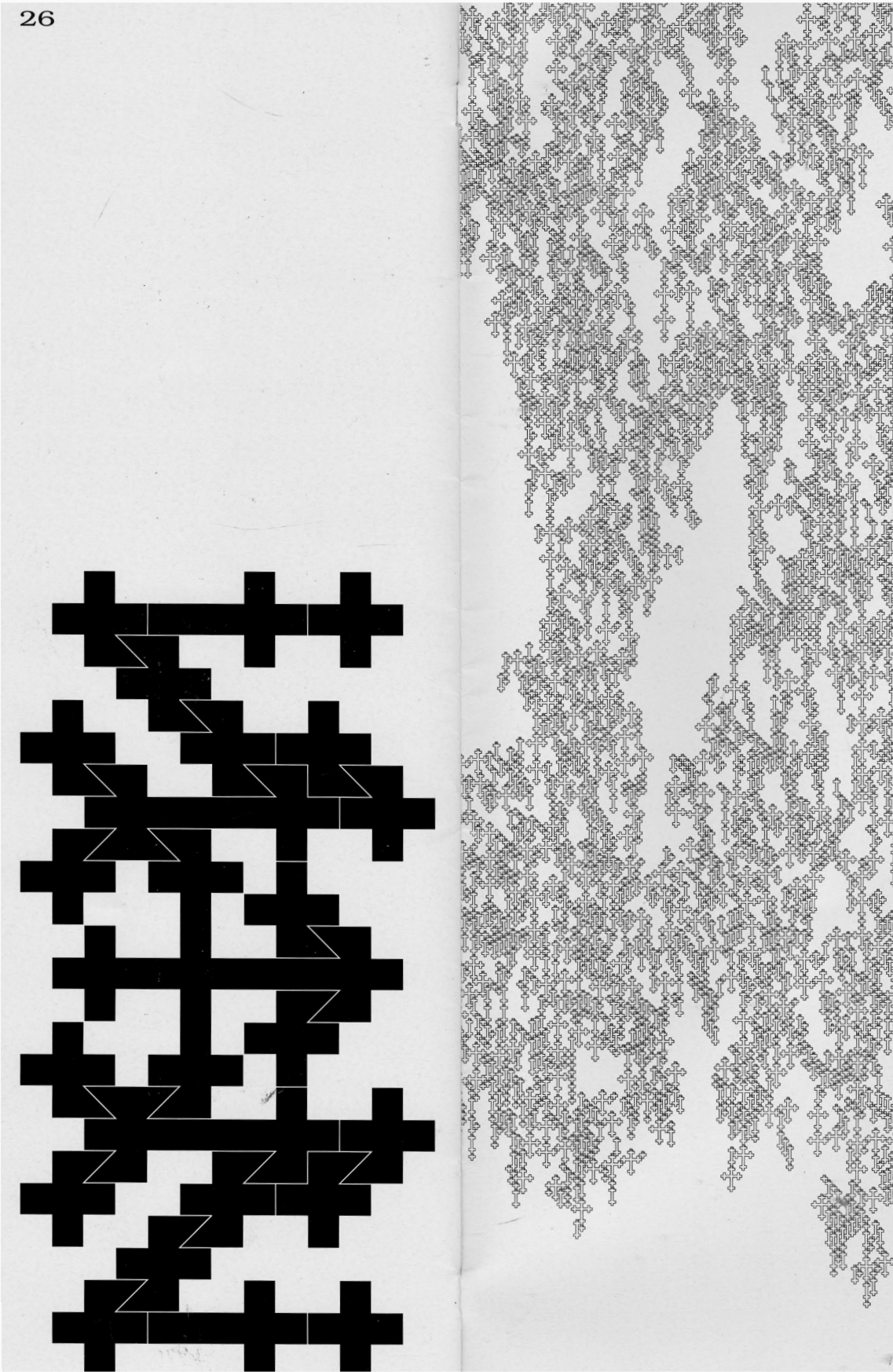
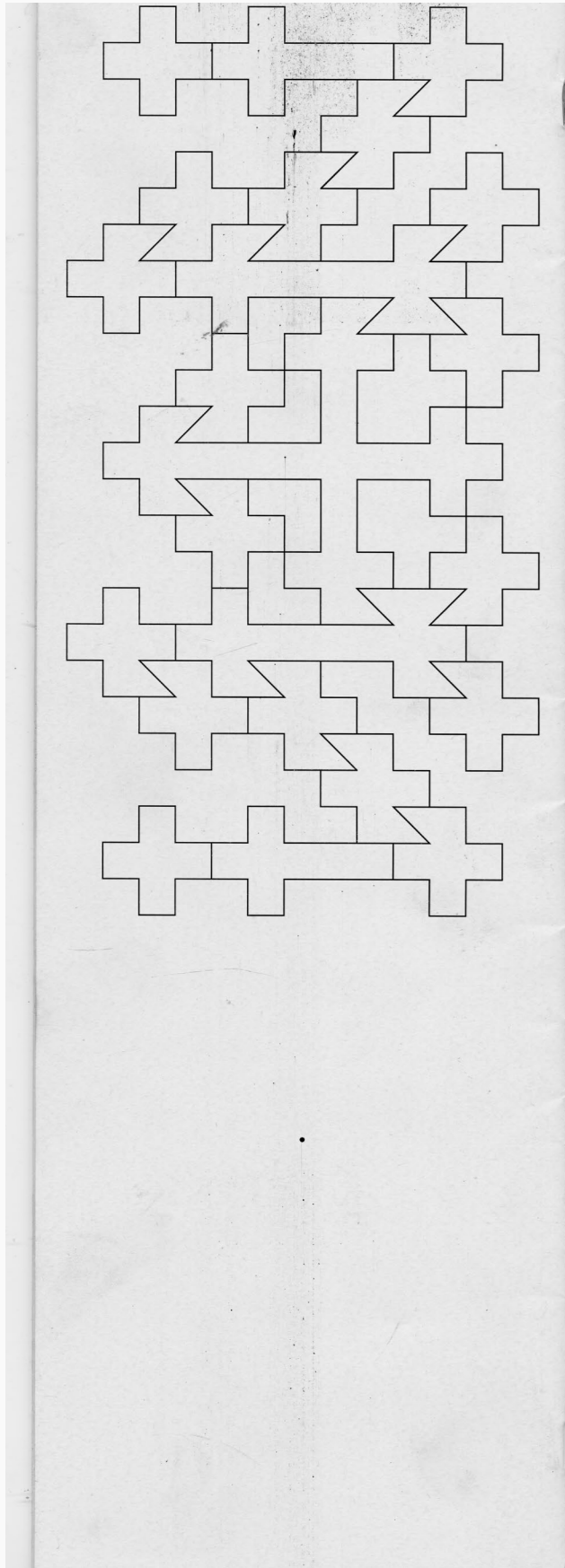
Esephe	Contexte : Nous nous interroguons sur la notion de ville, entre construit et naturel. Cette réflexion a pris la forme d'un ensemble de documents à propos d'une ville tout aussi fictive.		Choix :
Plâtre moulé, dessins à la pierre noire			Pour faire exister cette ville, nous avons produit différentes traces : des constructions, des relevés graphiques, des relevés photographiques, ainsi que des objets à la valeur prétendument historique, comme une tablette de traduction.
Avec : Joseph Dietsch			
En : 2025		2/28	



Esephe : l'édition	Contexte : Nous souhaitons retranscrire ce travail plastique sous la forme d'une édition. Ce choix nous a amenés à développer un important travail de mise en scène photographique des modules, de structuration du contenu et de traitement des images.	3/28	Choix : Nous avons imaginé l'édition en adoptant une posture d'archéologue et de topographe ayant découvert Esephe. Nous avons mis en place un jeu entre le mouvement induit par les séquences photographiques et la mise en page.
Dimension : 25,5 × 20 × 1,5 cm			
Avec : Joseph DIETSCH			
En : 2025			







Arbre Cross	Contexte :		Choix :
Dimension : 43 × 14 cm	Le projet consistait à imaginer une grille et à produire une édition à partir de celle-ci.	6/28	La grille proposée est un système composé de trois formes qui se combinent. À gauche, les signes sont composés à la main ; à droite, un programme les agence. Je joue sur les probabilités pour obtenir des compositions différentes.
Avec : Javascript, P5.j			
En : 2025			



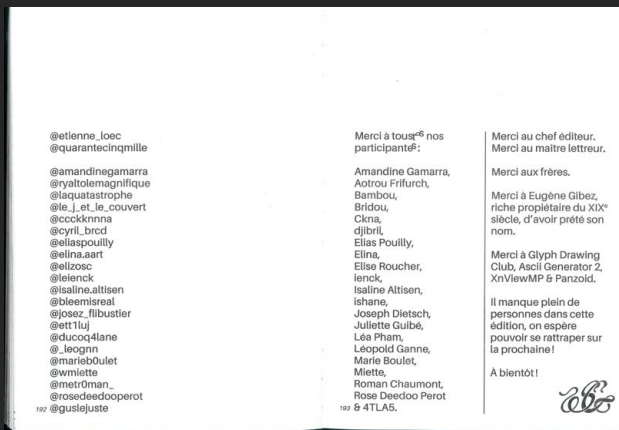
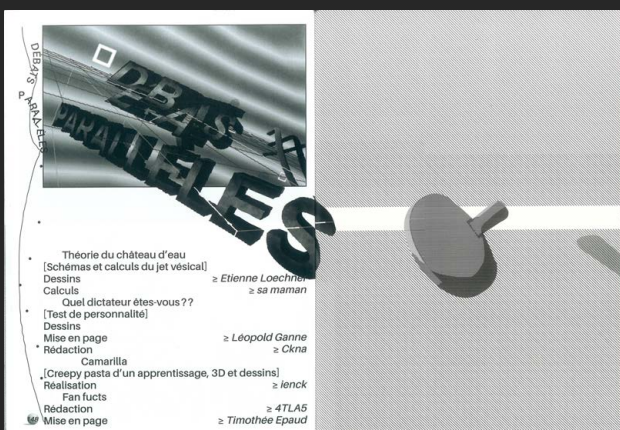
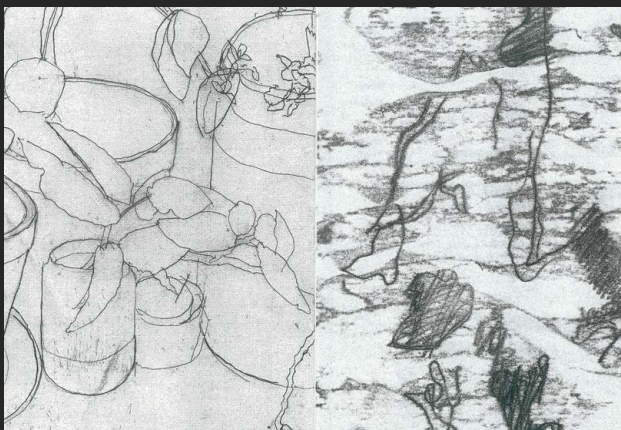
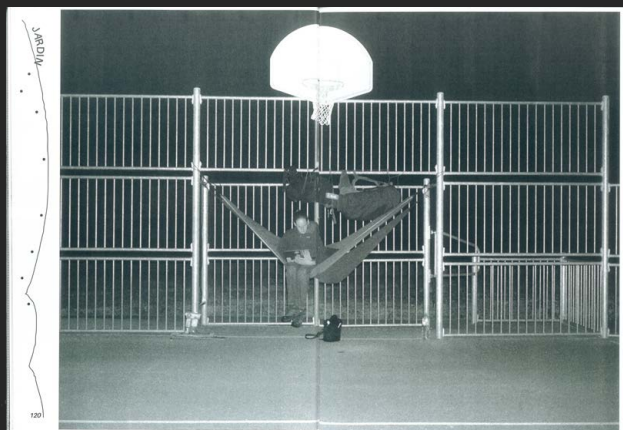
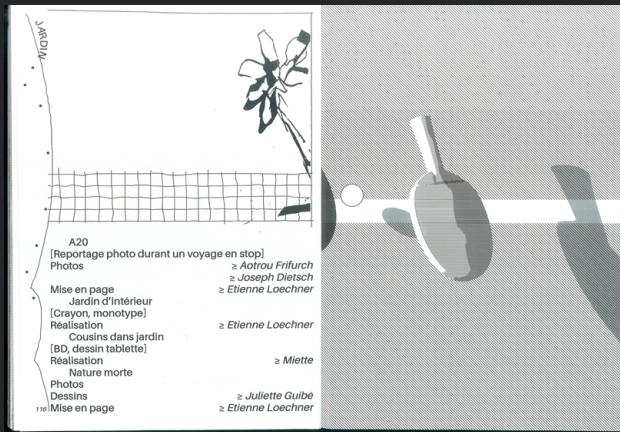
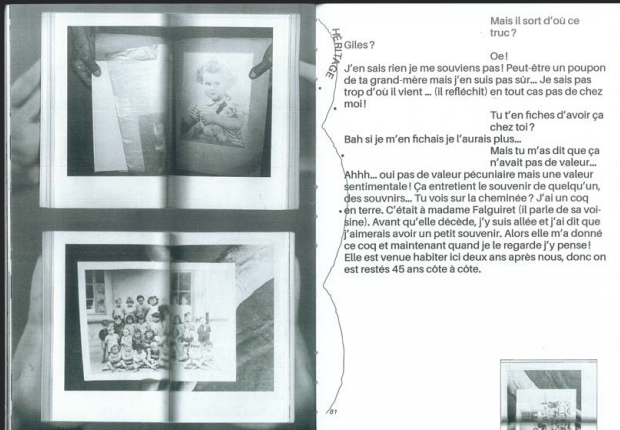
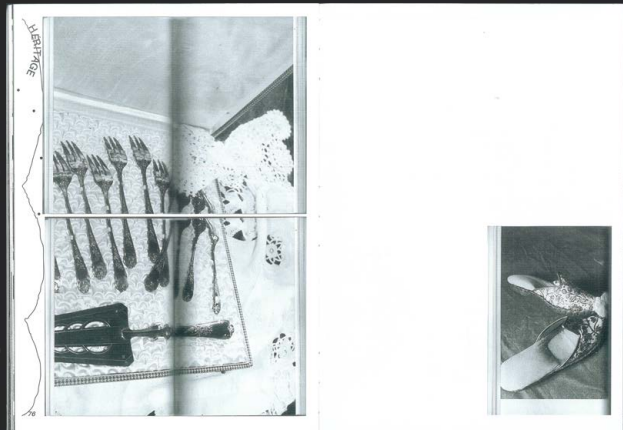
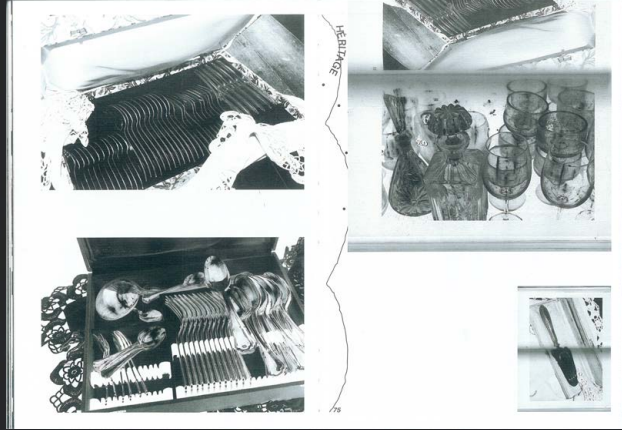
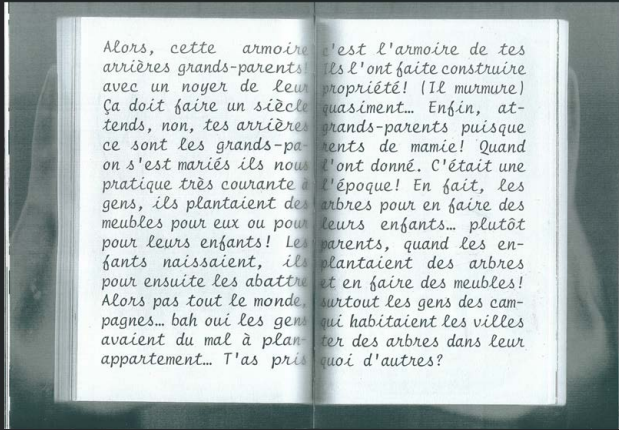
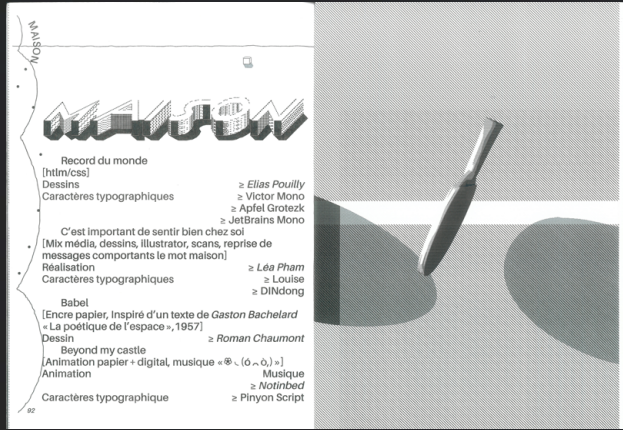
Peinture :
Grand format, je suis monté sur les épaules de @josez_flibustier pour être de taille. On a fini par avoir sa peau, on la lui a arraché.

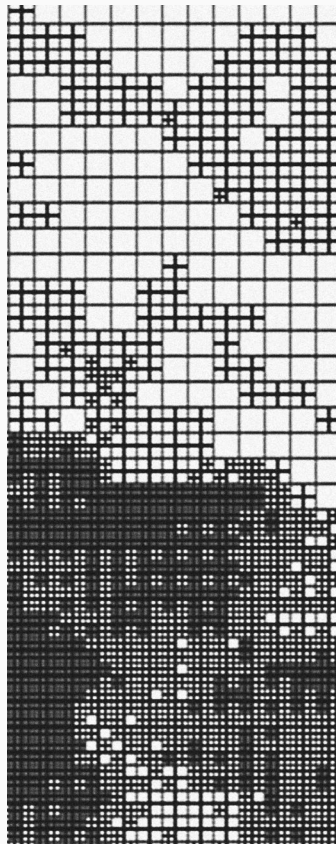
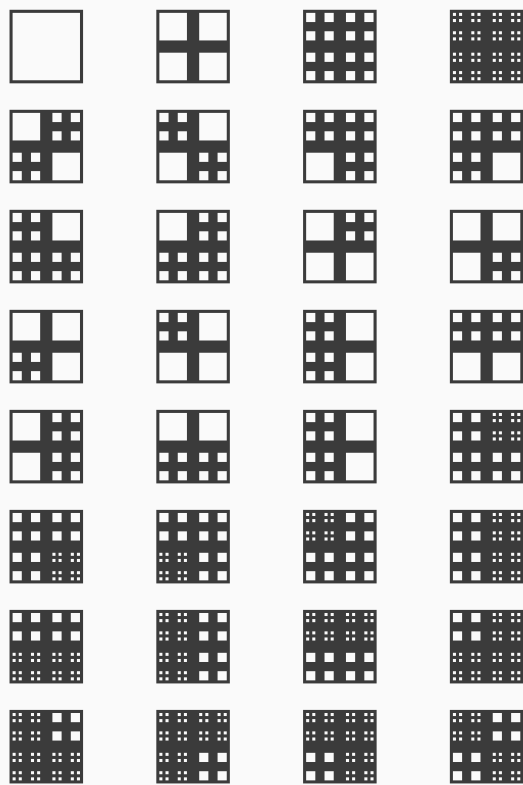
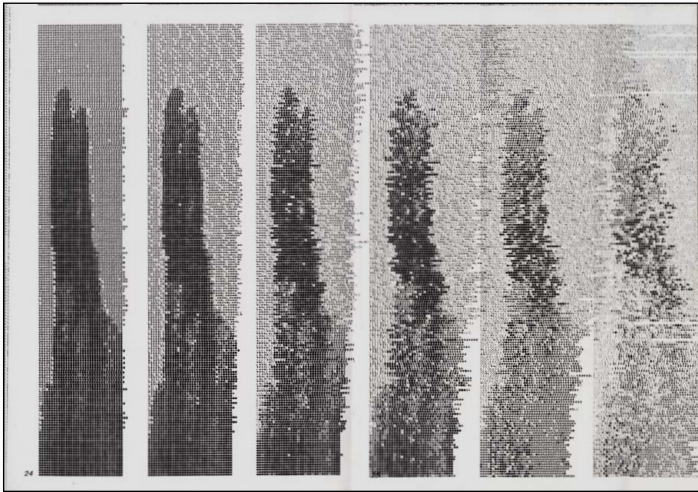
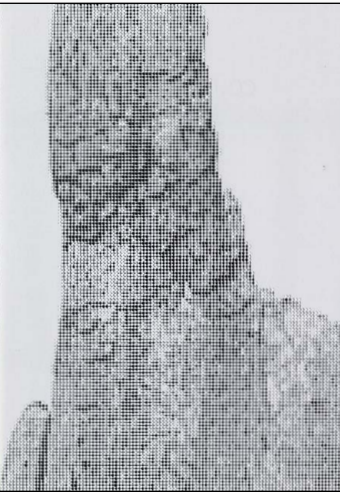
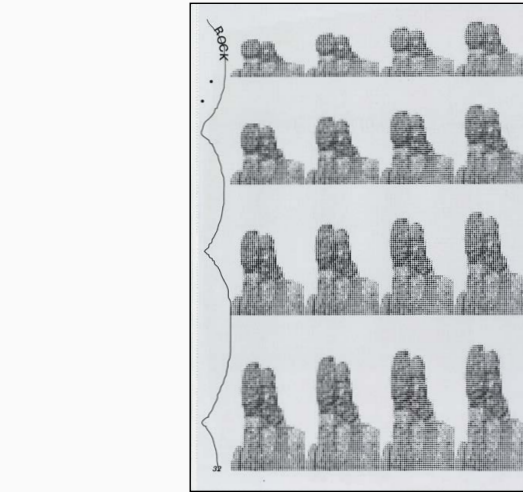
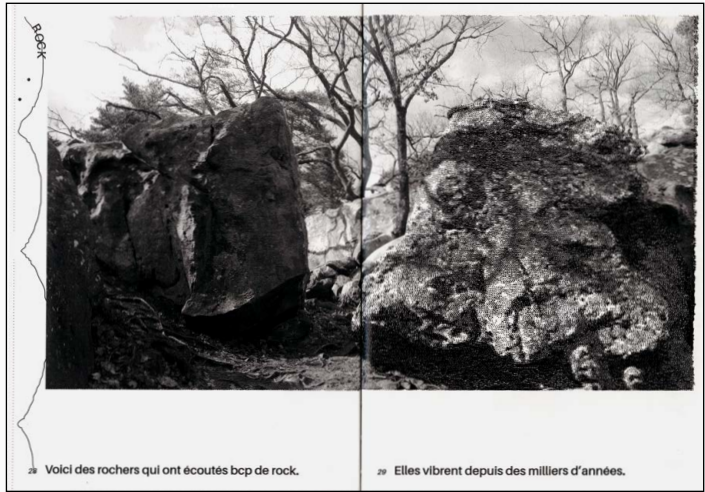
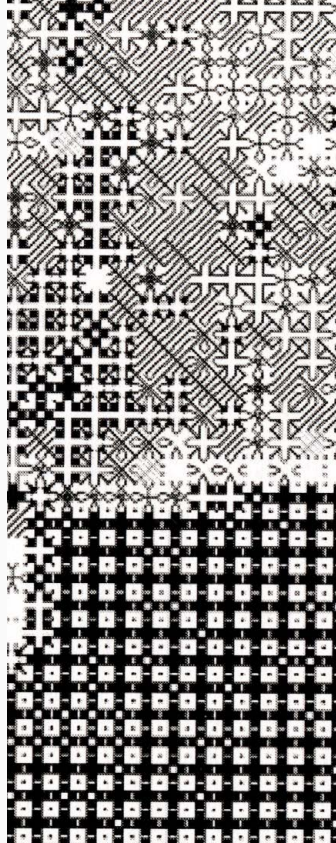
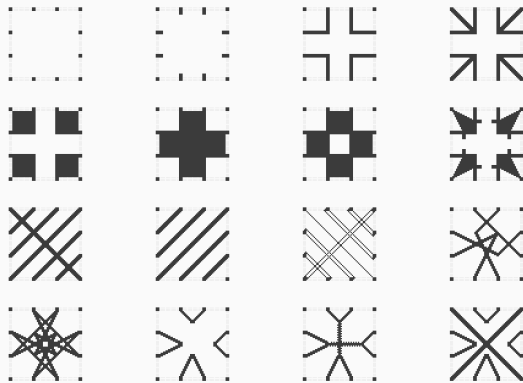
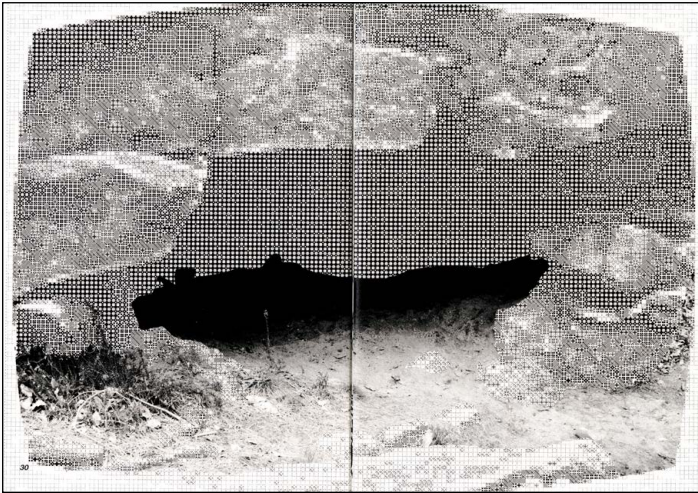
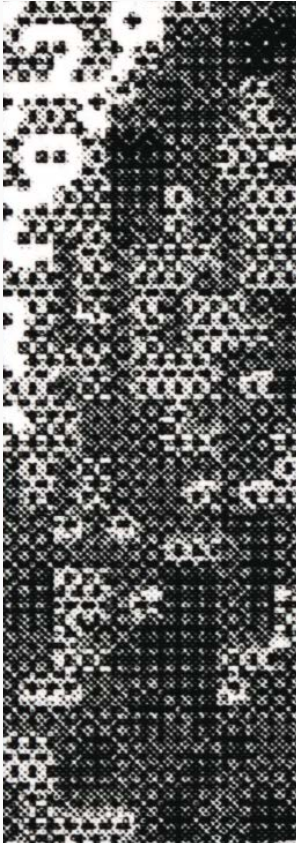
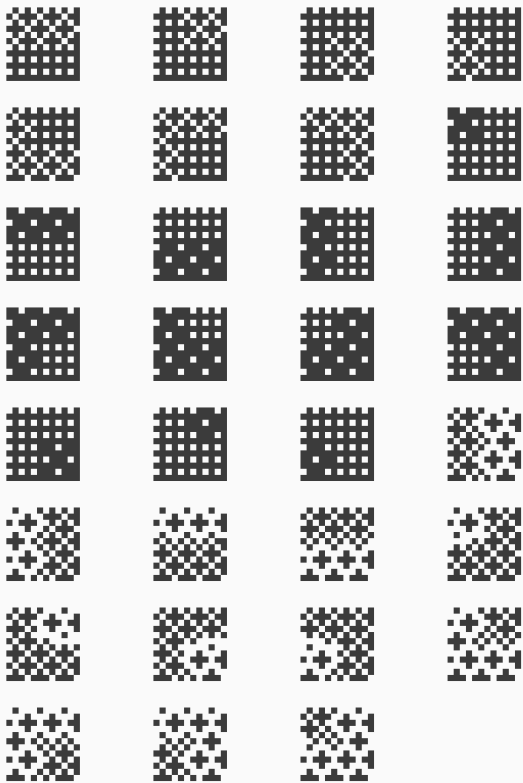
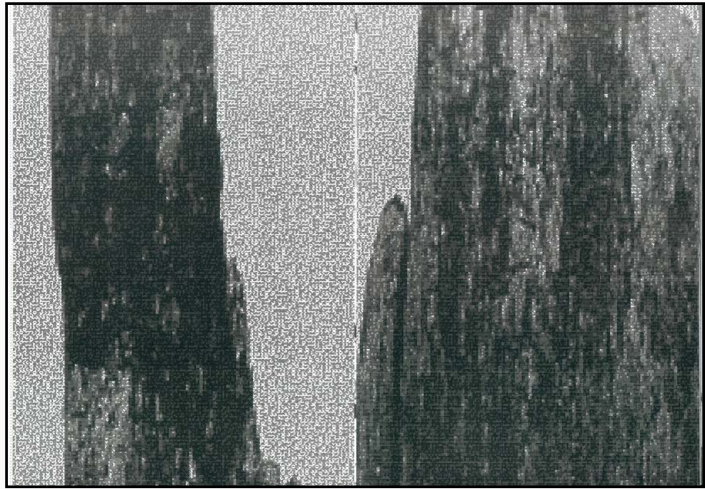


Peinture sur papier peint 1,75 × 1,40 m
Acrylique, gouache, encre de chine, fusain, pierre noire, pastel

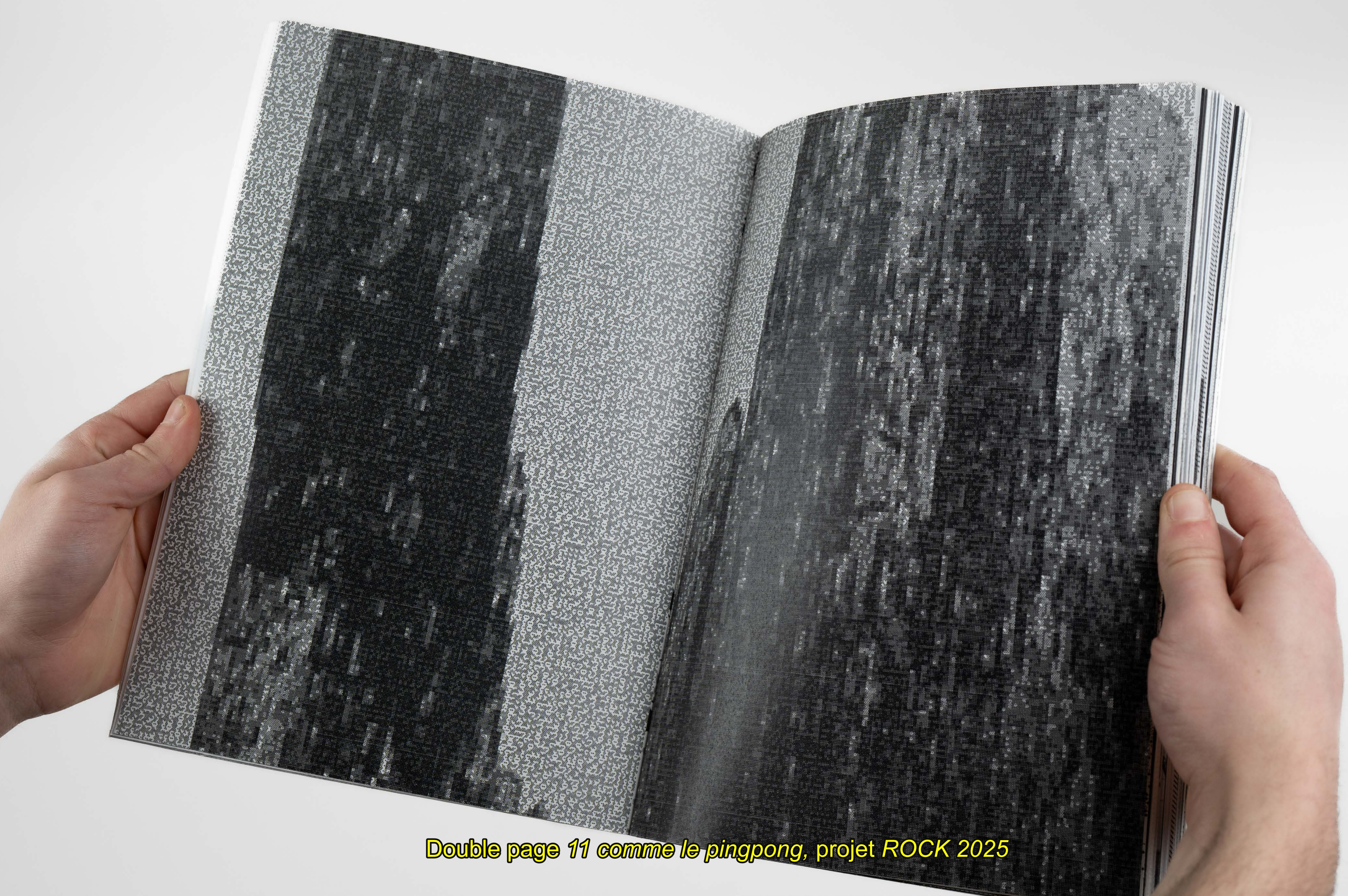


11 comme le pingpong	Contexte :		Choix :
Dimension : 28 ×20.5 × 1.8 cm, 200 pages	Nous souhaitons travailler ensemble et partager nos savoirs au sein de notre collectif @SousGibeze. Nous voulions rassembler plus de 25 personnes autour d'une édition et en assurer la production, de manière indépendante.	9/28	L'édition a été imprimée et façonnée par nos soins à plus de 200 exemplaires. Elle est divisée en 11 thèmes, constitués de projets individuels et collaboratifs aux formes diverses : photographie, récit, mode, etc. Elle est le produit de nombreux échanges.
Gestion et ligne éditoriale en collaboration avec Thimothée Epaud. En : 2025			

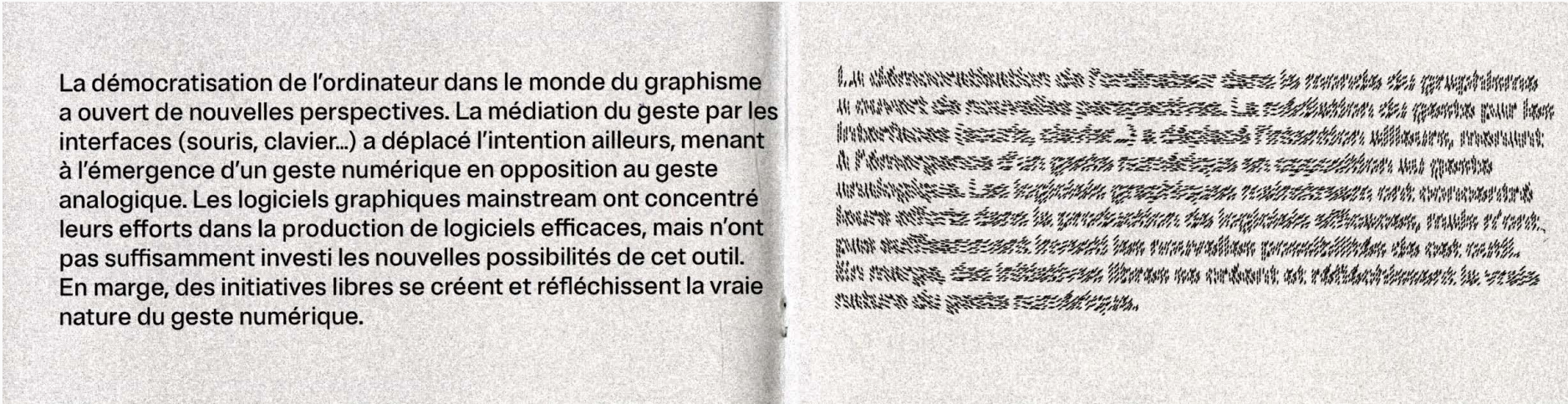
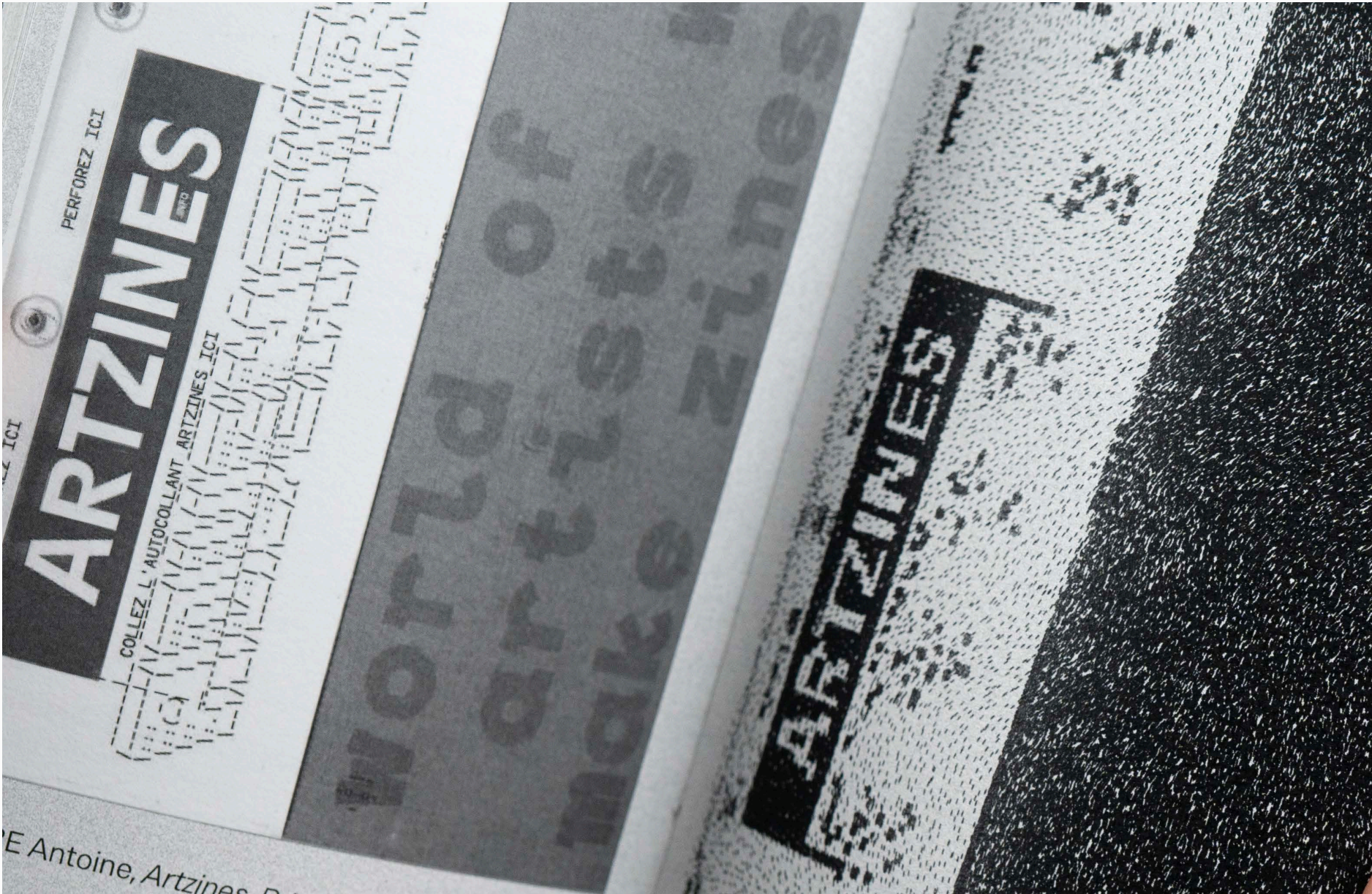
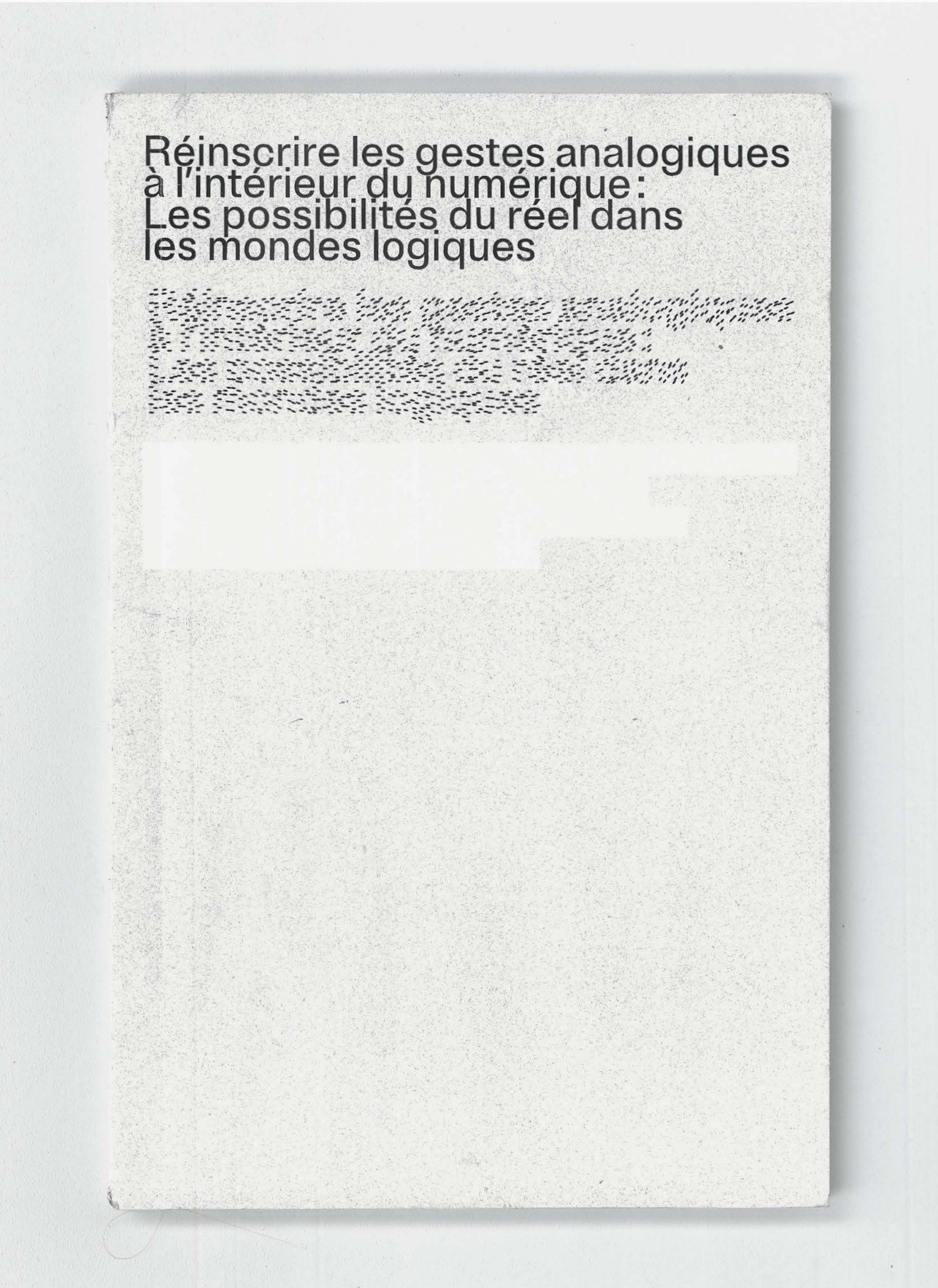




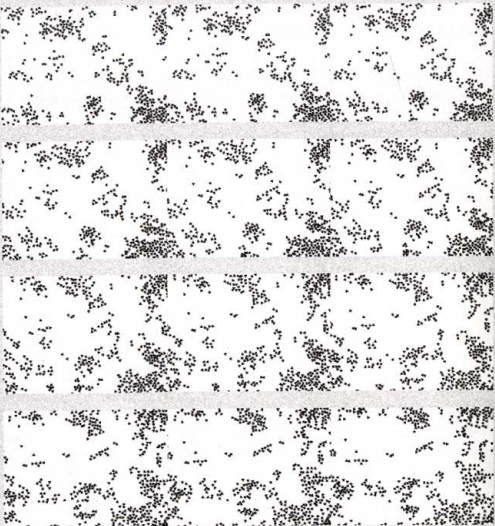
Rock : un de mes projets présent dans 11 comme le pingpong	Contexte :		Choix :
Avec : Fontstruct.Tramage, ASCII generator	Je voulais imaginer une ressource commune que je pourrais simplement partager avec tous. Cette idée s'est concrétisée sous la forme de typographies destinées à l'ASCII art. Ces quelques pages étaient une manière de mettre en scène cette idée.	11/28	J'ai réalisé des typographies à chasse fixe pour les utiliser avec ASCII Generator II. Les photos de roche ont permis d'explorer les particularités de l'ASCII : déformations avec l'éditeur de texte, changements d'échelle et variations de texture.
Avec : Photo de @Miette En : 2025			



Double page 11 comme le pingpong, projet ROCK 2025

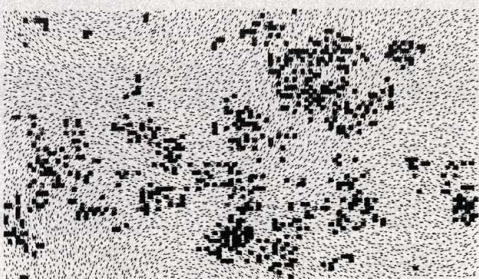


Réinscrire les gestes analogiques à l'intérieur du numérique	Contexte : Pour mon écrit de licence je me suis intéressé aux spécificités du geste numérique face au geste analogique. La mise en page du texte constituait une première occasion d'appliquer les idées développées dans l'écrit.	13/28	Choix :
Dimension : 20 × 13 × 1 cm			Le numérique réduit le texte comme l'image à une quantité de données encodées. Dans la mise en page, plusieurs textes et images sont tramés avec des particules. Un même mouvement vient les déplacer ; une matrice commune les contient.
Avec : paged.jsEn : 2025			



7 Reproduction du programme *Boid* de Craig W.Reynolds

7 Boid de Craig W. Reynolds
En observant les oiseaux Craig W. Reynolds à une intuition concernant leur manière de se mouvoir les uns par rapport aux autres. Les oiseaux réalisent un mouvement qui semble organisé, pourtant à l'inérieur de la nuée il ne peuvent pas voir l'ensemble et ils ne semblent pas être dirigé par une entité extérieur.



Il imagine alors un système à trois règles où chaque oiseau regarde le comportement de ses voisins proches et réagit en conséquences :

1 Cohésion :
Chaque box se déplace vers le centre de masse de ses voisins proches pour rester dans le groupe.

2 Séparation :
Chaque boid ajuste sa trajectoire pour éviter les collisions avec ses voisins en maintenant une distance minimale.

3 Alignement :
Chaque boid ajuste sa direction pour s'aligner avec la direction moyenne des boids voisins.

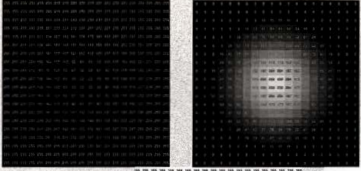
Il réalise un monde en 2D avec à la place d'oiseau, des triangles et sans autres paramètre extérieurs, la simulation lui permet de comprendre le phénomène et de l'étudier. Il le représente à l'instar de le présenter.

2627

Création d'information et interprétation
Cette sélection d'informations dans le contexte limite la quantité de données et permet d'envisager d'importantes manipulations de l'information. Ce qui nous amène à définir deux temps distincts : production de valeurs et représentation de valeurs. Par exemple, une image est un tableau constitué de valeurs entre 0 et 256. Pour voir l'image, l'ordinateur affiche le tableau mais remplace chaque case par un pixel de luminosité proportionnelle à la valeur inscrite dedans (exemple : 0 = noir, 200 = gris clair et 256 = blanc). L'ordinateur offre alors la possibilité d'interpréter différemment ces valeurs : si 256 = noir et 0 = blanc, l'image nous apparaît inversée⁸.

Puis, le numérique fonctionne avec différents niveaux d'abstraction⁹. Notre tableau à l'échelle la plus basse est constitué d'une liste de 1 et de 0. Ces différents niveaux d'abstraction évoquées ci-dessus sont tout autant de langages (le langage comme ensemble structuré de signes et de règles, un langage informatique) qui, à certains niveaux, se rapprochent de la parole. La capacité d'interprétation du langage par le numérique permet d'explicitier une relation entre idée et production.

Avant l'arrivée de l'informatique, Jack Bertin, dans le cadre d'un graphisme destiné à la recherche scientifique, a travaillé sur ce lien entre données et représentation. En réfléchissant la sémantique des informations, il établit un premier lien rationnel entre valeur et perception rétinienne¹⁰. Par exemple, plus un chiffre est élevé, plus sa taille sera grande. Mais dans le monde réel, l'information n'est pas dissociable de sa représentation. En effet, un nombre est une idée abstraite, l'inscrire c'est déjà le représenter. En l'absence de possibilité d'automatisation, Jack Bertin et son équipe ont dû réaliser ce travail de manière manuelle¹¹.



8 Visualisation tableau de valeur convertis en image

9 Niveau d'abstraction
Il est intéressant de se rendre compte du niveau d'abstraction dans lequel on exerce et de constater les mécanismes en place qui permettent de traduire une idée en un signal électrique :

- 1 Niveau matériel (Hardware) -> processeur, ram...
- 2 Code machine (Binary) -> Instructions en 0 et 1
- 3 Langage Assembleur -> instruction machine
- 4 Langages de bas niveau -> contrôle direct sur le matériel
- 5 Langages de haut niveau -> Processing (langage imaginé pour la codage créatif), les sites (html,java,css), python
- 6 Langages de script -> Les scripts dans indesign
- 7 Interface utilisateur -> les application comme Adobe

2829

Intro

La démocratisation de l'ordinateur dans le monde du graphisme a ouvert de nouvelles perspectives. La médiation du geste par les interfaces (souris, clavier...) a déplacé l'intention ailleurs, menant à l'émergence d'un geste numérique en opposition au geste analogique. Les logiciels graphiques mainstream ont concentré leurs efforts dans la production de logiciels efficaces, mais n'ont pas suffisamment investi les nouvelles possibilités de cet outil. En marge, des initiatives libres se créent et réfléchissent la vraie nature du geste numérique.

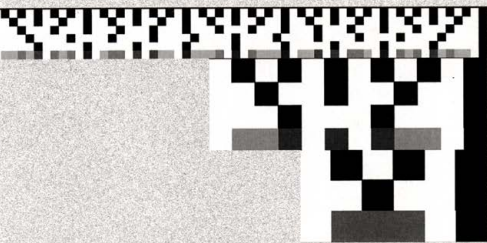
La démocratisation de l'ordinateur dans le monde du graphisme a ouvert de nouvelles perspectives. La médiation du geste par les interfaces (souris, clavier...) a déplacé l'intention ailleurs, menant à l'émergence d'un geste numérique en opposition au geste analogique. Les logiciels graphiques mainstream ont concentré leurs efforts dans la production de logiciels efficaces, mais n'ont pas suffisamment investi les nouvelles possibilités de cet outil. En marge, des initiatives libres se créent et réfléchissent la vraie nature du geste numérique.

45

I Le geste analogique et le geste numérique dans le cadre du design graphique	8
Contexte	10
texte	
Définition des termes	14
texte	
Comparaison	18
Captation et renvois d'information	18
Texte	
Sortir du contexte	20
texte	
Création d'information et interprétation	24
texte	
Le caractère sacré des images	30
texte	
II Des gestes Analogiques artificielle	32
Dépendance aux logiciels	34
texte	
Évacuation du geste analogique	34
Standardisation	36
texte	
Confort fluidité et calme	36
texte	
Nier le caractère technique	38
texte	
Suroasser le réel	40
texte	
Problématique	40
texte	
Transition	42
texte	
III Une réappropriation des outils graphiques	42
La retranscription dans le monde réel	44
texte	
Pensé l'interprétation des données pour instaurer un dialogue avec l'utilisateur	48
texte	
Réinstaurer des contraintes	52
texte	
Partir de la matière	56
Conclusion	58
6	7

Réinstaurer des contraintes
Enfin, jusque-là, le numérique a toujours été pensé comme une manière de nous simplifier la vie. Mais à ses débuts, le numérique, par manque de capacité, a souvent été contraint à des images peu définies ou des réflexions simples. Revenir à cela est un moyen de lutter contre la constante croissance des appareils et permet une confrontation avec l'outil propre au geste analogique.

John Provencher s'inscrit dans cette logique. Il met en avant des raisonnements simples qui peuvent suggérer des mouvements complexes. Le projet over time reverse²¹ est une animation où on voit des carrés se déplacer de manière verticale, en jouant sur les timings²² un disque qui tourne en 3 dimensions apparaît. Cette vidéo, à travers le rythme, refait le chemin entre numérique et analogique : Chaque carré se déplace d'une distance fixe et ceux à intervalle régulier, et un carré seul n'évoque pas grand-chose. Mais l'ensemble grâce à des départs différés fait émerger le cercle.



22 Principe de déphasage :
On retrouve un principe similaire chez Steve Reich, tout repose sur un décalage progressif entre deux motifs identiques joués simultanément. Ces motifs, soumis à un infime décalage rythmique, s'éloignent et se réorganisent, créant des textures dynamiques où le changement naît de la répétition. Ce procédé traduit une tension entre structure et mouvement, révélant l'inattendu dans la simplicité apparente.

6061

Définition des termes

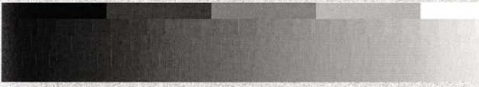
Le monde dans lequel on évolue est constitué de grandeurs physiques (son, luminosité, températures). Un signal analogique désigne une grandeur physique qui en représente une autre. Par exemple la vibration du son dans l'air peut être exprimée sous la forme d'un signal électrique (principe de la radio). Ainsi, le signal électrique est analogue à l'ondesonore, il reproduit les variations du premier signal.

Le monde numérique n'autorise pas les variations, il ne comprend que les valeurs fixes (0 ou 1). Pour numériser des grandeurs physiques, on réalise un échantillonnage³.

Ces différences entre signaux continus et signaux discrets, valeurs variables et ensembles de valeurs fixes, analogiques et numériques sont la frontière entre le monde réel et les mondes logiques. Les gestes se déploient de manière différente dans les deux mondes.

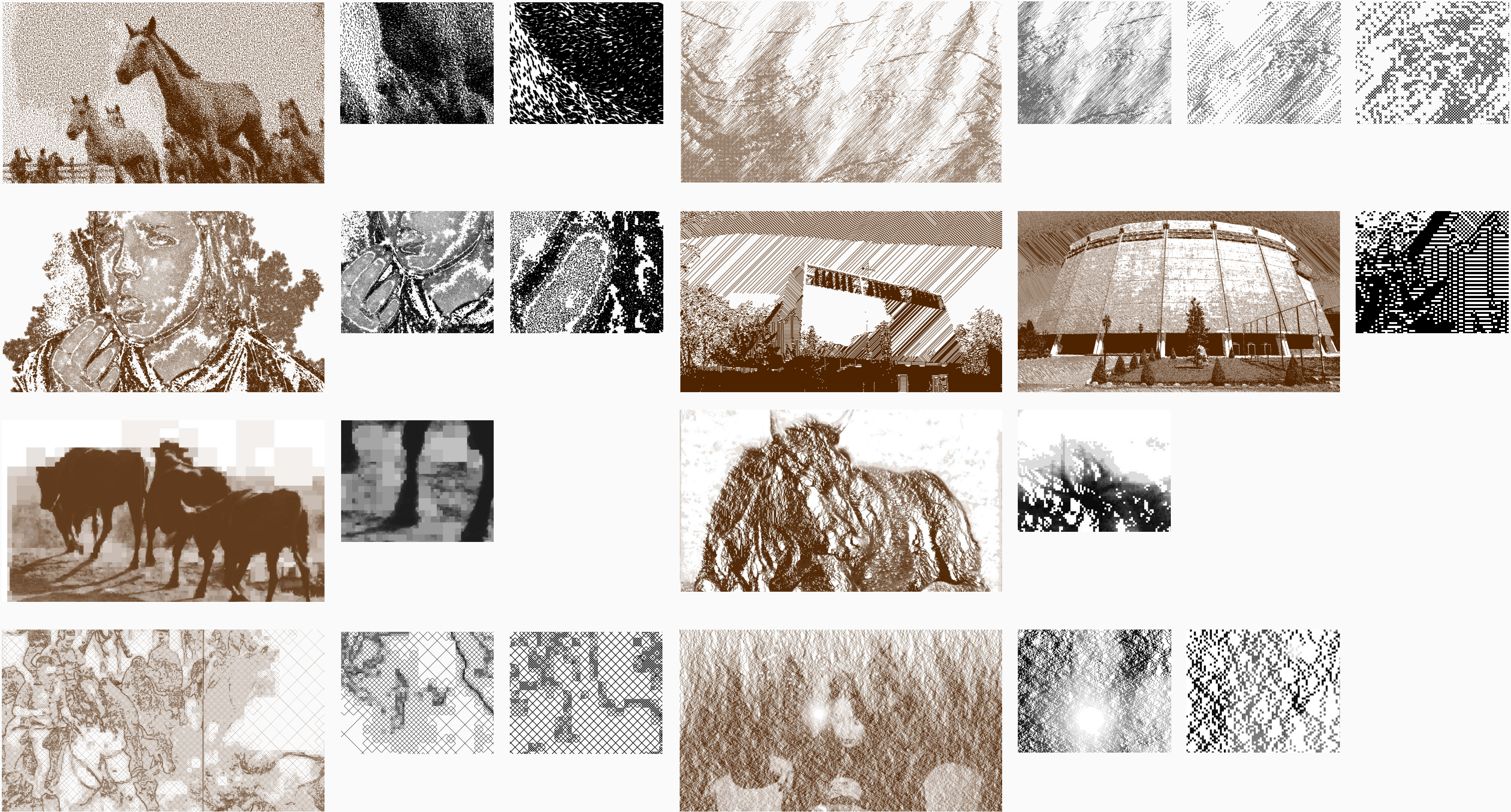
3 Échantillonnage :
Dans le monde physique, les valeurs sont variables et forment des courbes dites continues. Le passage de 0 à 1 passe par une infinité de valeurs : 0,5 - 0,75 - 0,775 - ... - 1, on pourra toujours imaginer une valeur supplémentaire.

Mais dans le monde numérique nous sommes limités dans nos capacités, il est impossible de stocker une infinité de valeur, pour retranscrire cette transition nous sommes obligés d'utiliser une méthode : l'échantillonnage, c'est-à-dire diviser le signal en segments : 0 - 0,2 - 0,4 - 0,6 - 0,8 - 1

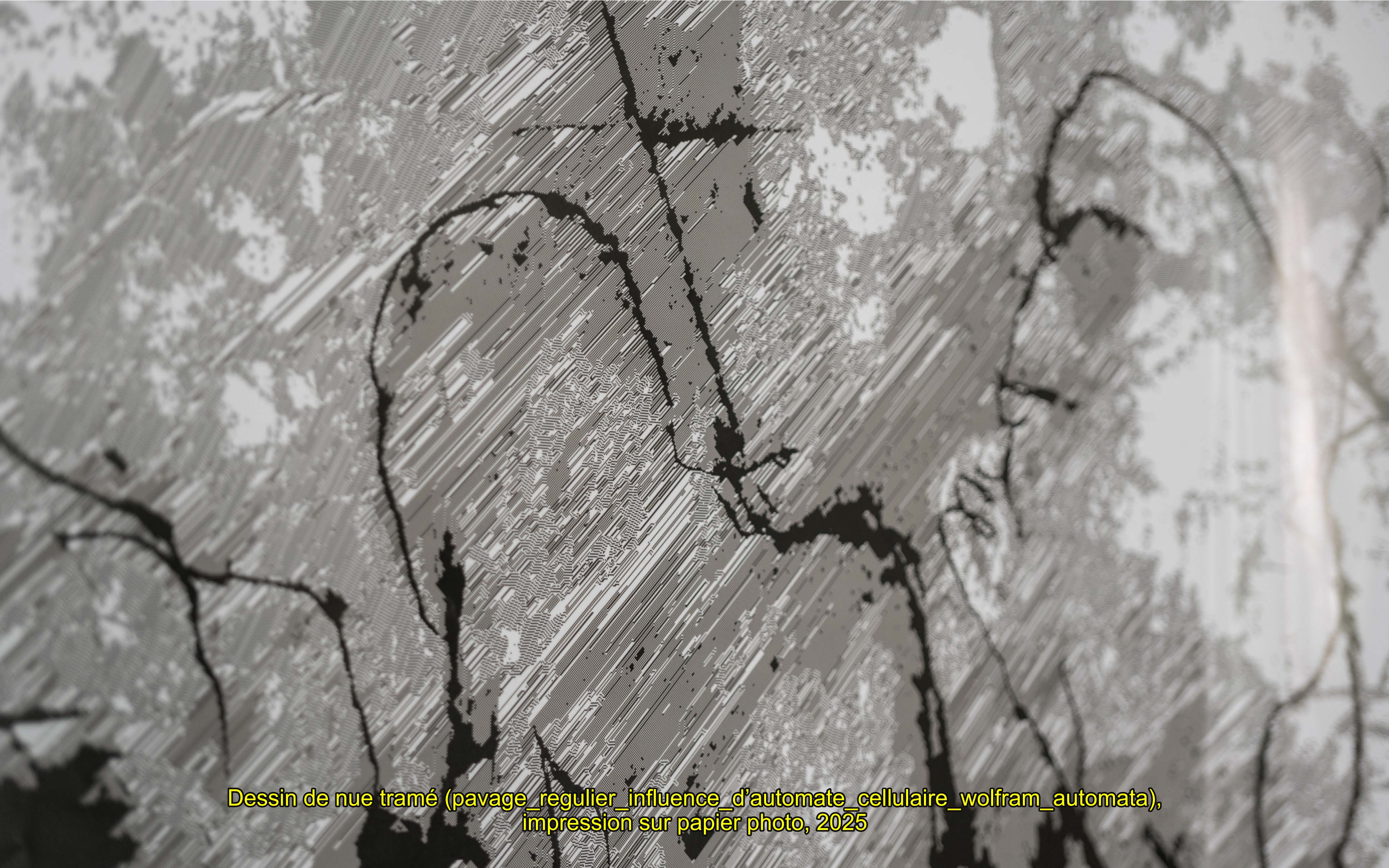


Pour mieux comprendre, on peut imaginer un dégradé : Le haut du dégradé est très peu échantillonné (le nombre d'étapes pour passer de noir à blanc est faible) tandis que le bas de l'image a une fréquence d'échantillonnage très élevée (le haut nombre d'étapes ne permet presque plus de distinguer les cases). une vidéo à 60 fps (Frame par seconde) semble plus naturelle qu'une vidéo à 120 fps et au-delà cela devient impossible à percevoir.

1415



Ensemble de processus de tramage	Contexte :		Choix :
Avec : P5.js	Suite à mon écrit autour du numérique, je me suis intéressé aux singularités d'une image numérique et à ses différences par rapport aux images analogiques. J'ai tenté de les exploiter dans différents programmes.	15/28	Ces trames ne sont pas basées sur une littérature scientifique rigoureuse, elles sont nées de jeux abstraits, de hasard et d'une envie de combiner chacune d'entre elles.
En : 2025			



Dessin de nue tramé (pavage_regulier_influence_d'automate_cellulaire_wolfram_automata),
impression sur papier photo, 2025



Photo de taureau superposé à une trame
(pavage_régulier_densité_de_particule_orienté_selon_hasard_normalisé),
impression sur papier, 2025

Nouvel onglet

×

spécimen de procédé d'édition d'im

+

⏮

⏭

🔄

🔒

http://127.0.0.1:5500/index.html

📄

📄

★

⬇

VPN

🏠

🛡

👤

🎬

0

☰

par les générateurs comme bon vous semble. Et vous le faites, n'hésitez pas à me taguer [@etienneloec](#) ou à m'envoyer vos productions à etienneloec@gmail.com

L'ensemble du code est accessible [ici](#). Si vous souhaitez plus de détails concernant les processus, j'ai ajouté des explications partielles des processus [ici](#)

ensemble_des_processus_d_edition

travaux_regulier

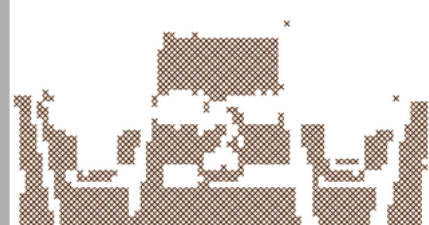
[applat_couleur_moyenne](#)



[motif_croix_milieux_case](#)



[cross_diagonal](#)



[densite_de_particule_pixel](#)



[orientation_dynamique_point](#)

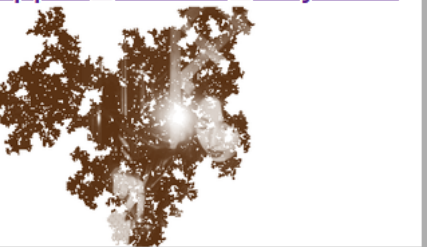


[influence_automate_cellulaire_wolfram_automata_2D](#)



exploration_aleatoire

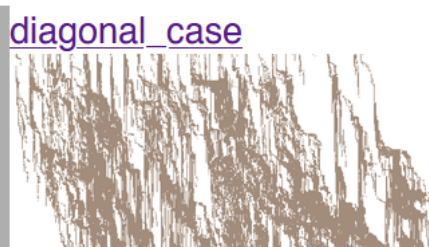
[applat_couleur_moyenne](#)



[motif_croix_milieux_case](#)



[diagonal_case](#)



[densite_de_particule_pixels](#)

coming_soon

[orientation_dynamique_point](#)

coming_soon

[influence_automate_cellulaire_wolfram_automata_2D](#)

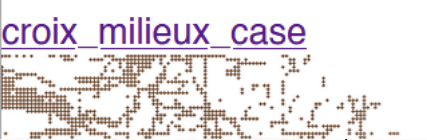
coming_soon

guidée_par_frequence_detail

[applat_couleur_moyenne](#)



[motif_croix_milieux_case](#)



[diagonal_case](#)



[densite_de_particule_pixels](#)

coming_soon

[orientation_dynamique_point](#)

coming_soon

[influence_automate_cellulaire_wolfram_automata_2D](#)

coming_soon

Site web recensant un ensemble de trame

Avec : HTML, JS, CSS

[etienneloec.fr](#)

En : 2026

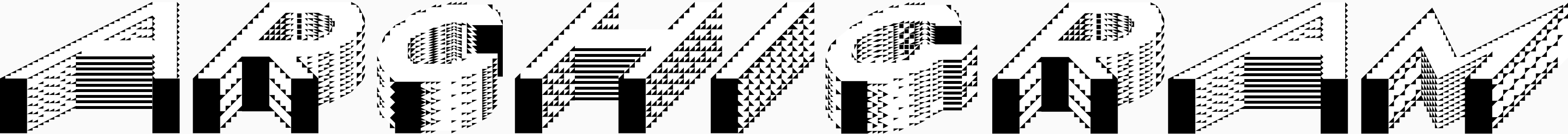
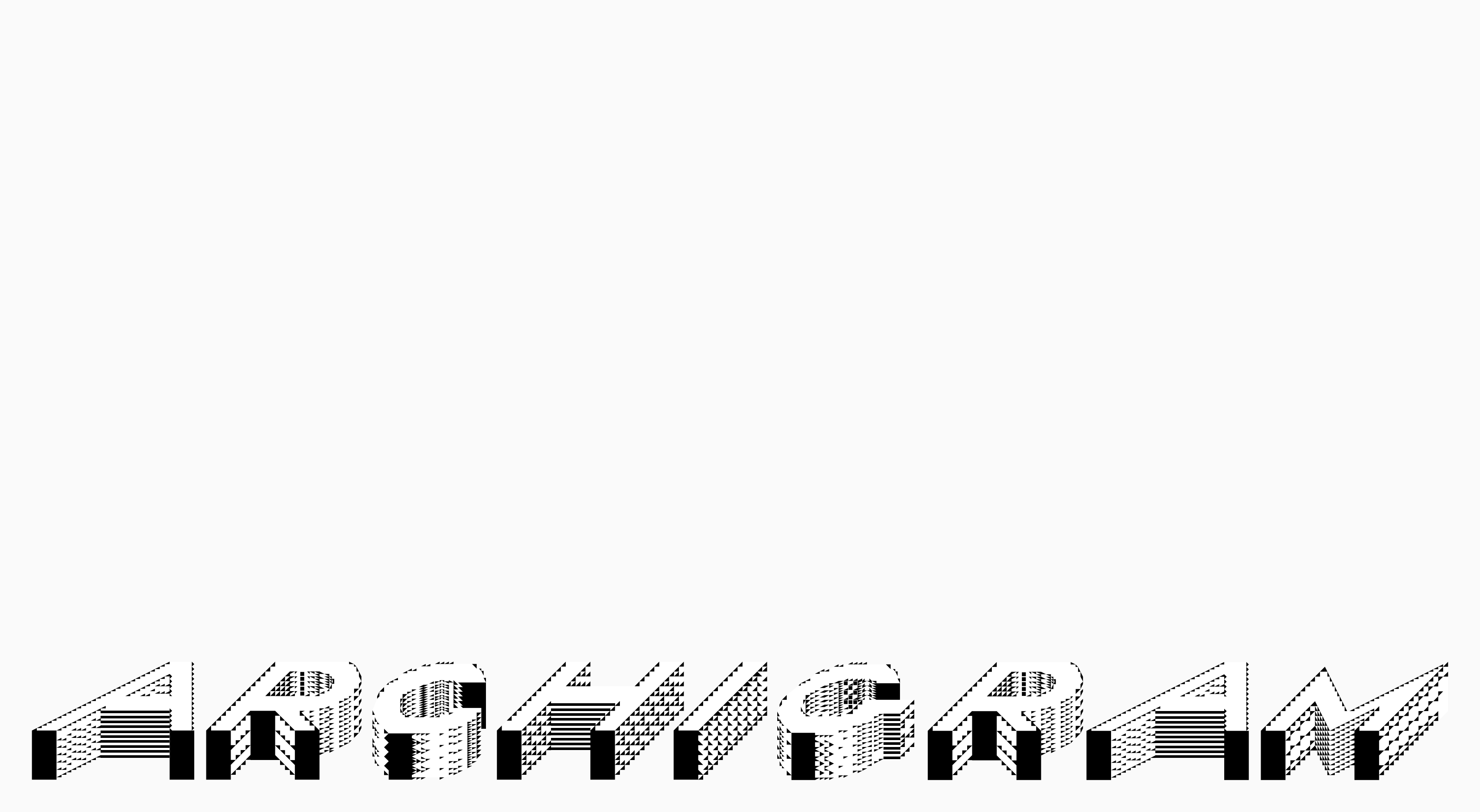
Contexte :

Après avoir codé ces trames je voulais les rendre accessibles à qui le souhaite.

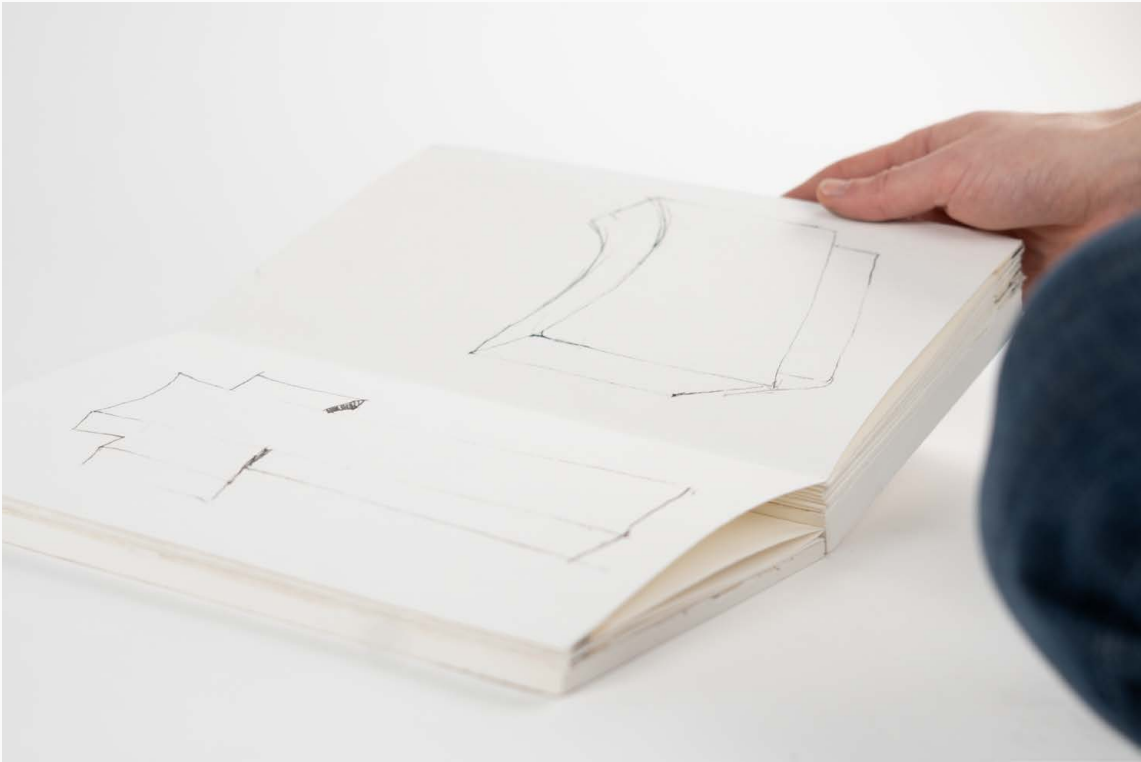
18/28

Choix :

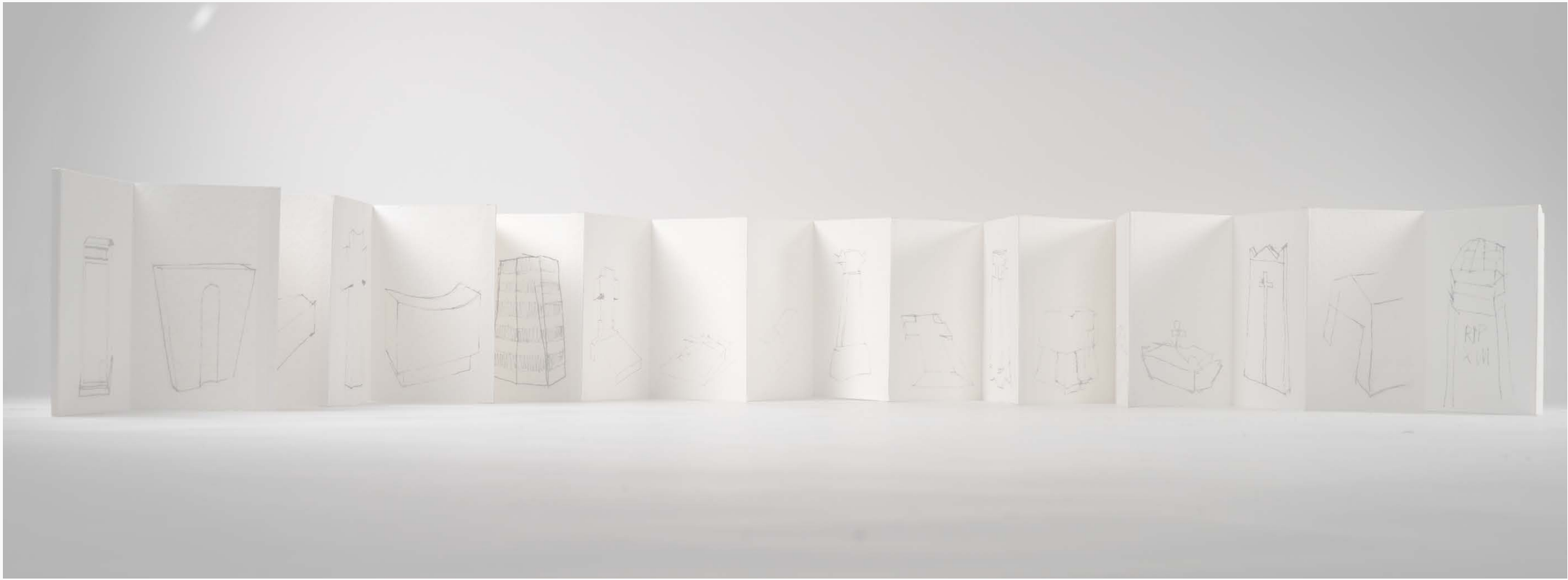
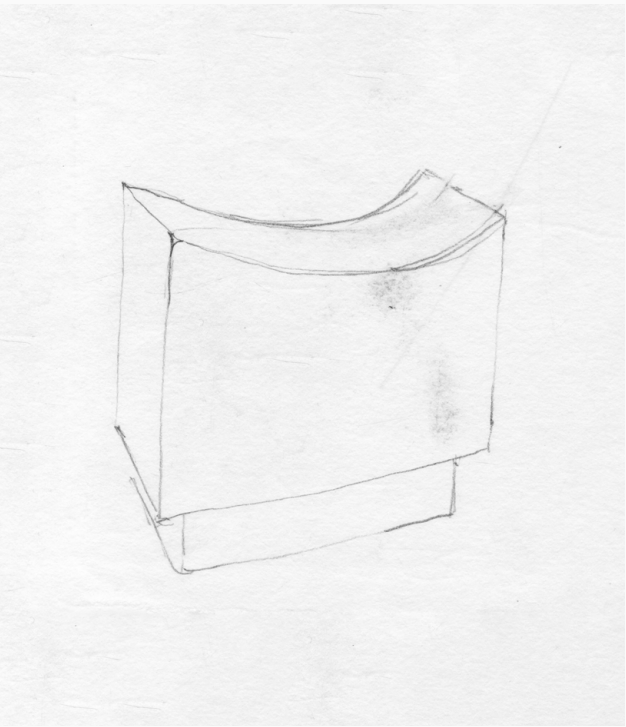
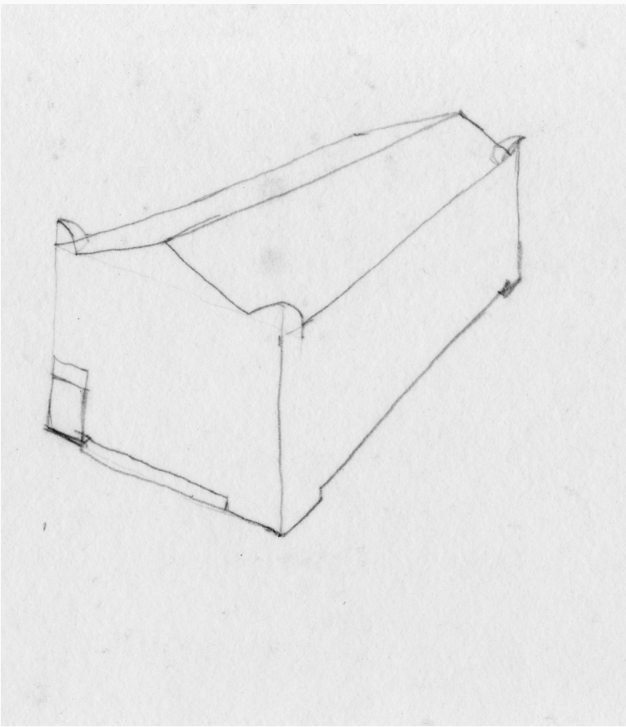
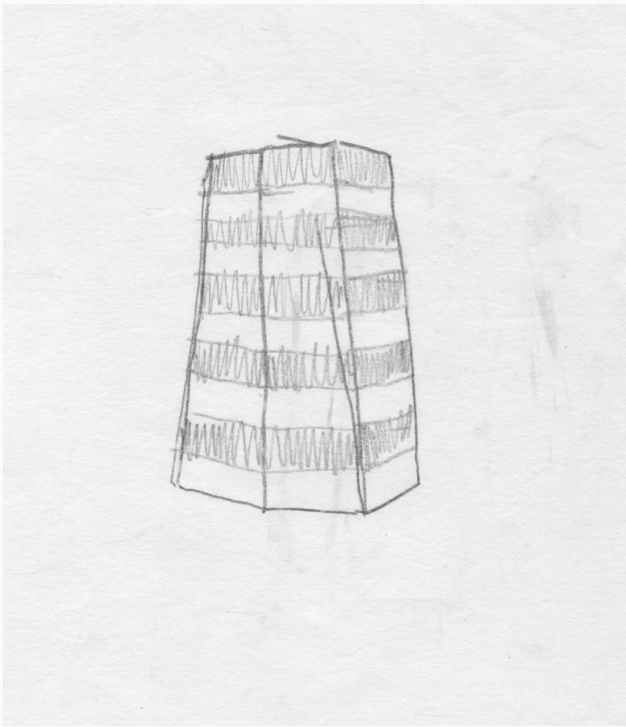
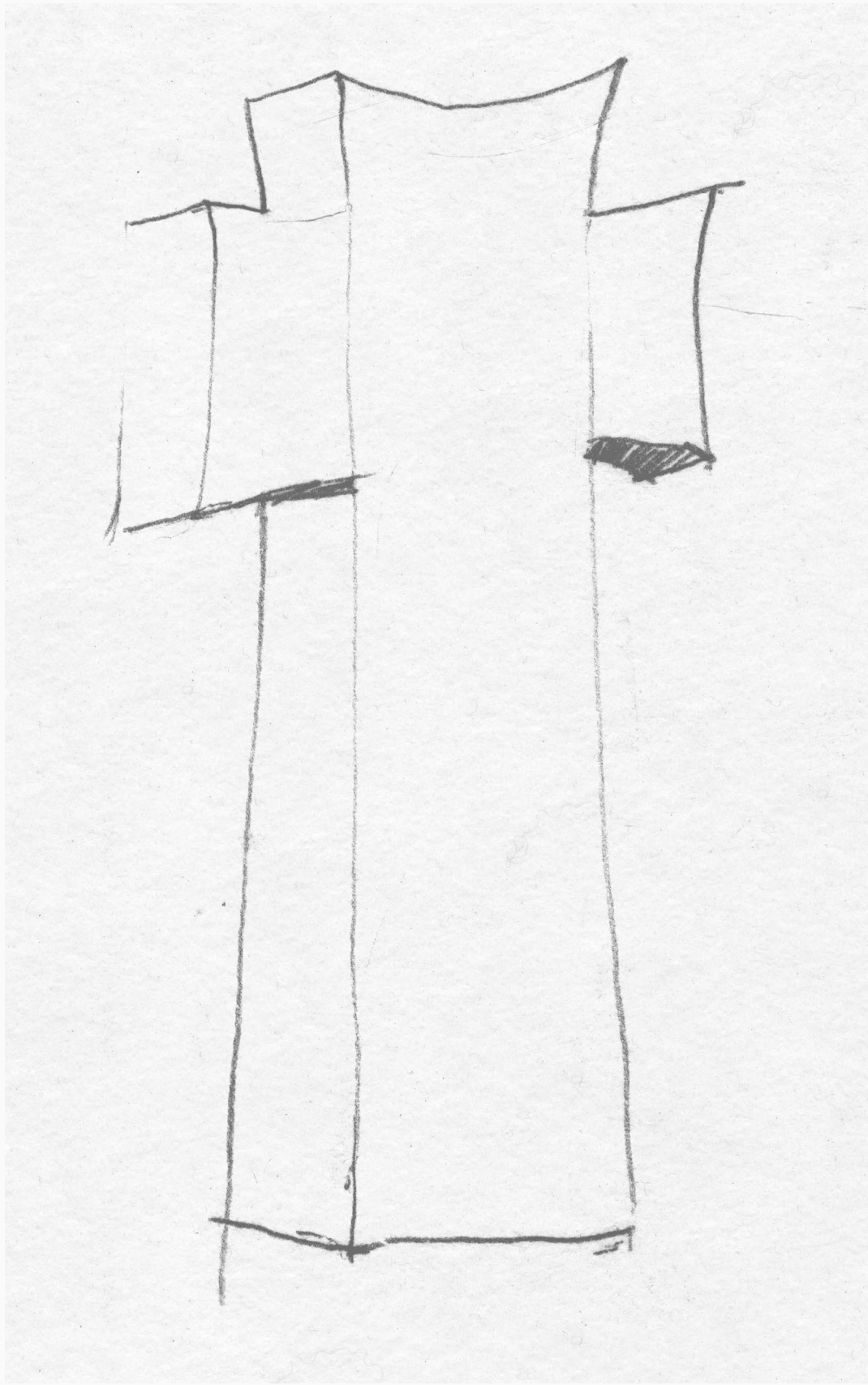
J'ai fait décidé de conserver certains éléments du Web traditionnel, afin d'inscrire ce site dans une tradition de l'open source classique.



Archigram	Contexte :		Choix :
Contient : 2 styles, 52 caractères.	Je suis passionné par le groupe d’avant-garde Archigram et souhaitais produire un lettrage en lien avec leur travail. Cela a abouti à la création d’une typographie contenant les 26 lettres de l’alphabet latin.	19/28	La typographie est constituée de volumes isométriques. Un jeu se forme entre les angles de la perspective, ceux des modules et la rigueur de la grille.
Avec : FontLab.			
En : 2024			



Monument	Contexte :		Choix :
Couverture en plâtre	Je souhaitais retranscrire un sentiment de poids propre au lieu de deuil. À cette occasion, j'ai réfléchi la forme du leporello et expérimenté la typographie gravée.	20/28	Dans ce livre la légèreté des dessins contraste avec le poids de l'ouvrage. L'angle des dessins permet de constituer un paysage quand le leporello est ouvert. Ce travail est inspiré par « A Walk Past Standing Stones » de Richard LONG.
Dimension : 18 × 28,5 × 3,5 cm.			
En : 2024			



Monument	Contexte : Je souhaitais retranscrire un sentiment de poids propre au lieu de deuil. À cette occasion, j'ai réfléchi la forme du leporello et expérimenté la typographie gravée.		Choix : Dans ce livre la légèreté des dessins contraste avec le poids de l'ouvrage. L'angle des dessins permet de constituer un paysage quand le leporello est ouvert. Ce travail est inspiré par « A Walk Past Standing Stones » de Richard LONG.
Couverture en plâtre			
Dimension : 18 × 28,5 × 3,5 cm. En : 2024		21/28	



Équilibre de chaises

Dimension : 120 × 180 cm

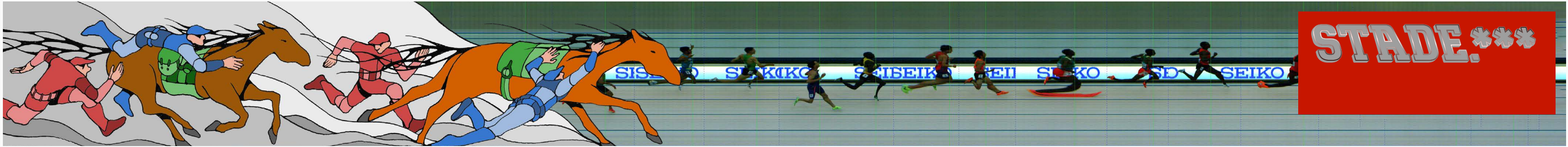
Impression : une couleur, Lézard Graphique

En : 2025

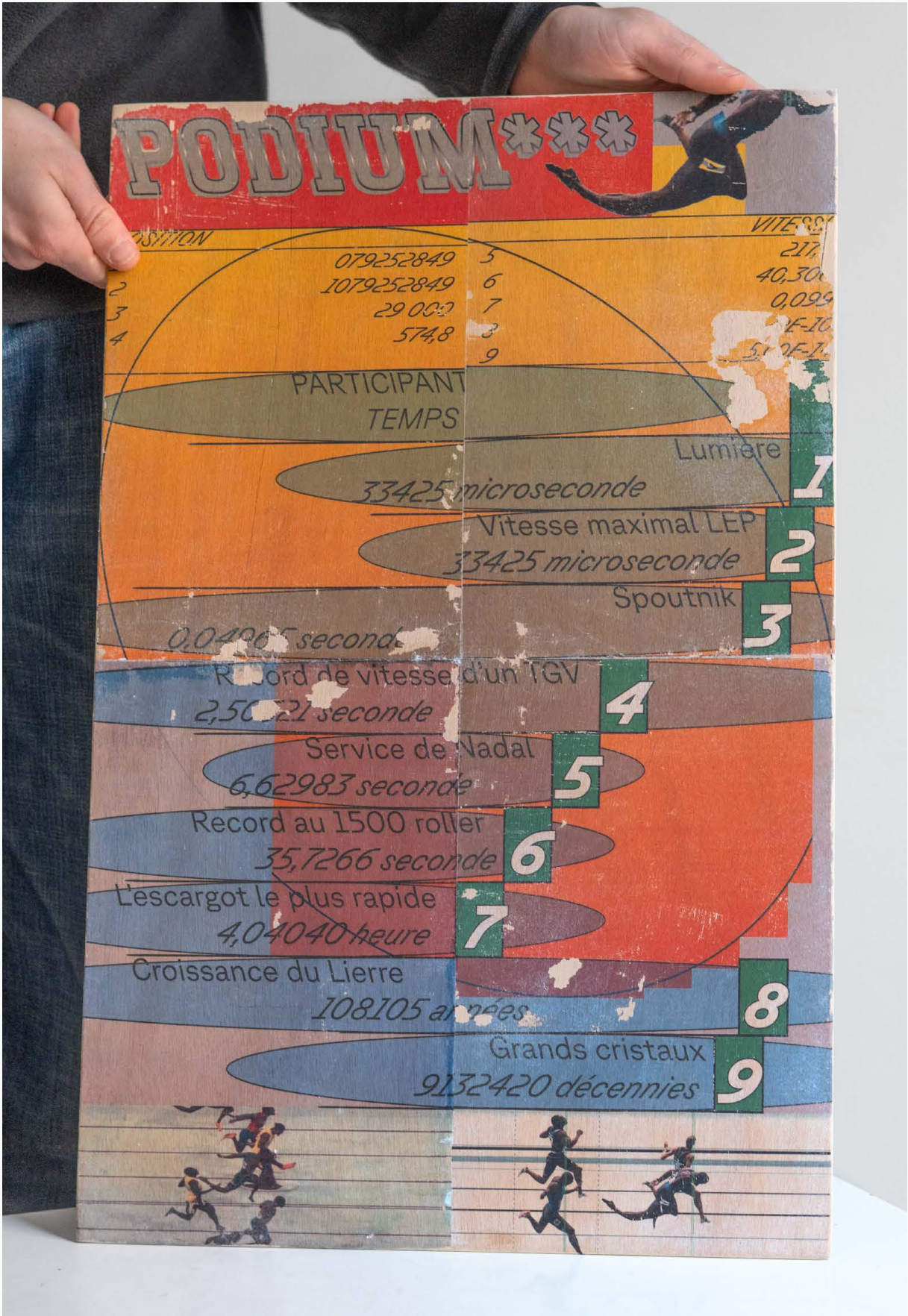
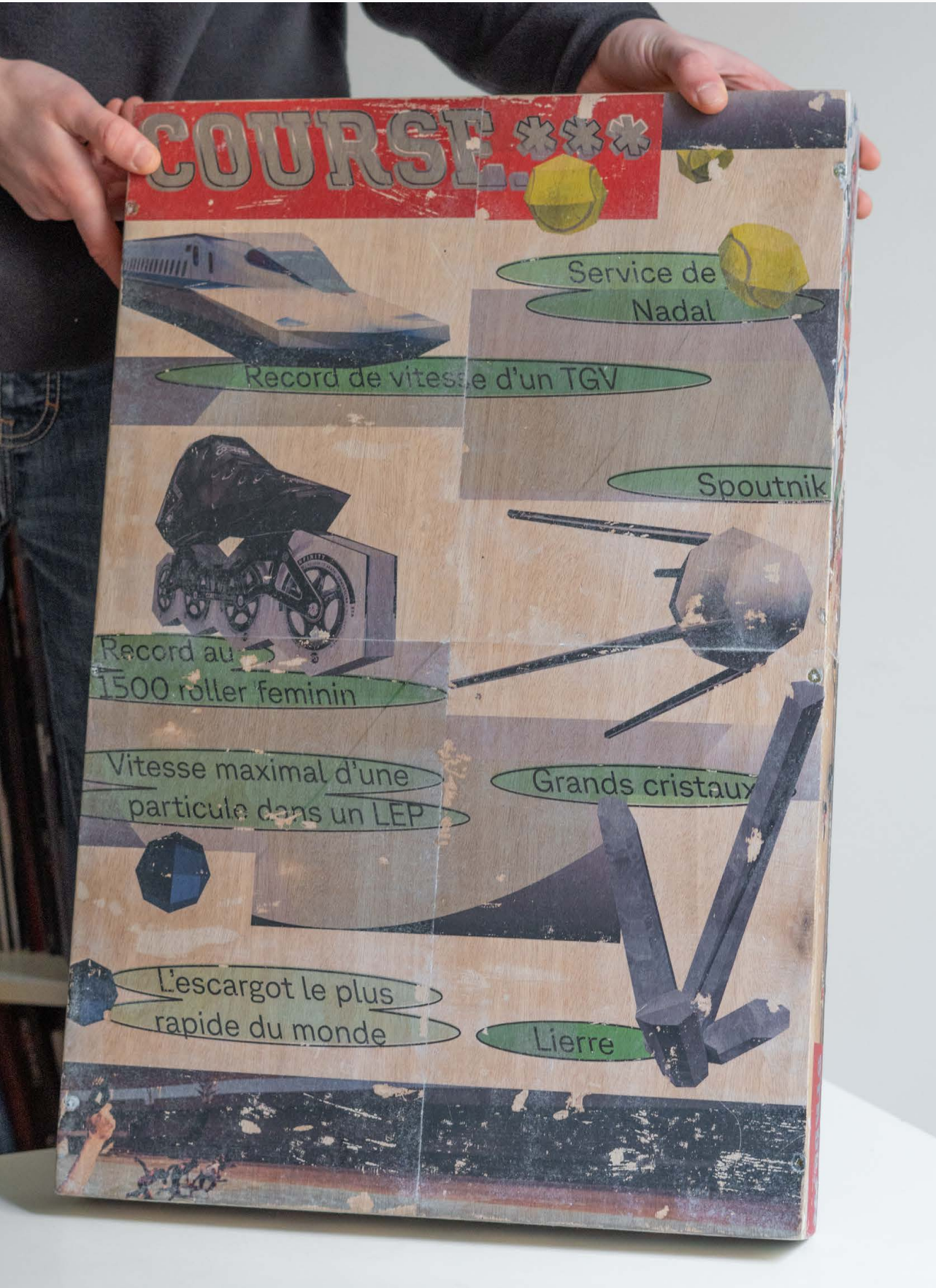
Proposition/Choix :

J'ai eu l'opportunité d'imprimer un grand écran à Lézard Graphique. Limité par une seule couleur, j'ai fait le choix du motif. Le visuel mélange un ensemble de mes travaux.

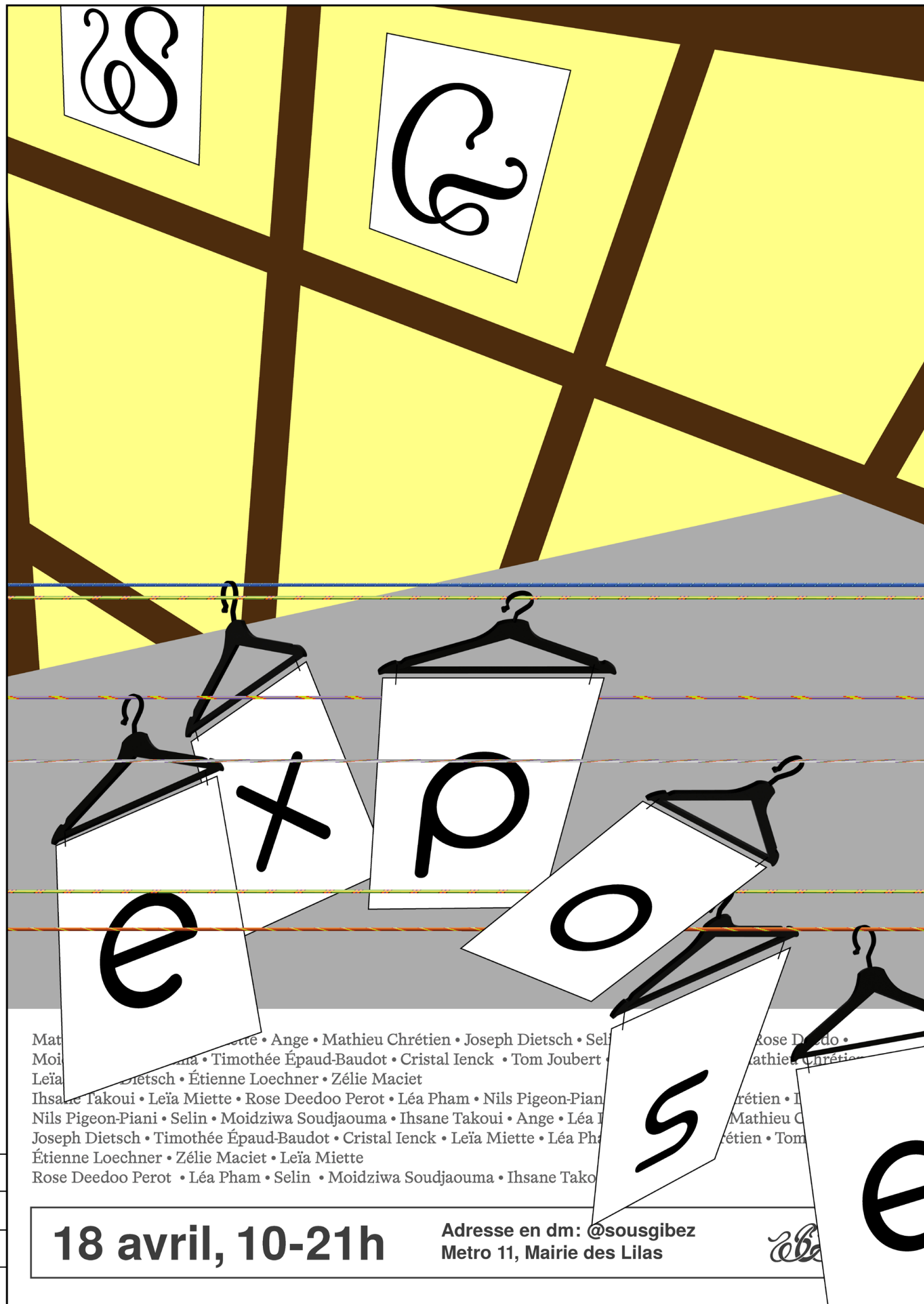




le Stade	Contexte :		Choix :
Dimension : 59,5 × 40 × 5,5 cm	Julien Bobroff nous à demandé de concevoir un support pédagogique pour un de ses vidéos. L'objectif ici était de raconter les différentes vitesse qui existe dans le monde.	23/28	Le transfert sur bois a été une solution pour unifier des contenus très différents. L'aspect détérioré de l'objet évoque les vieux jeux de société. La diversité des techniques reflète également la multitude de vitesses qui existent.
Avec : Joseph DIETSCH et Léa PHAME			
En : 2024			



le Stade	Contexte :		Choix :
Dimension : 59,5 × 40 × 5,5 cm	Julien Bobroff nous à demandé de concevoir un support pédagogique pour un de ses vidéos. L'objectif ici était de raconter les différentes vitesse qui existe dans le monde.	24/28	Le transfert sur bois a été une solution pour unifier des contenus très différents. L'aspect détérioré de l'objet évoque les vieux jeux de société. La diversité des techniques reflète également la multitude de vitesses qui existent.
Avec : Joseph DIETSCH et Léa PHAME			
En : 2024			

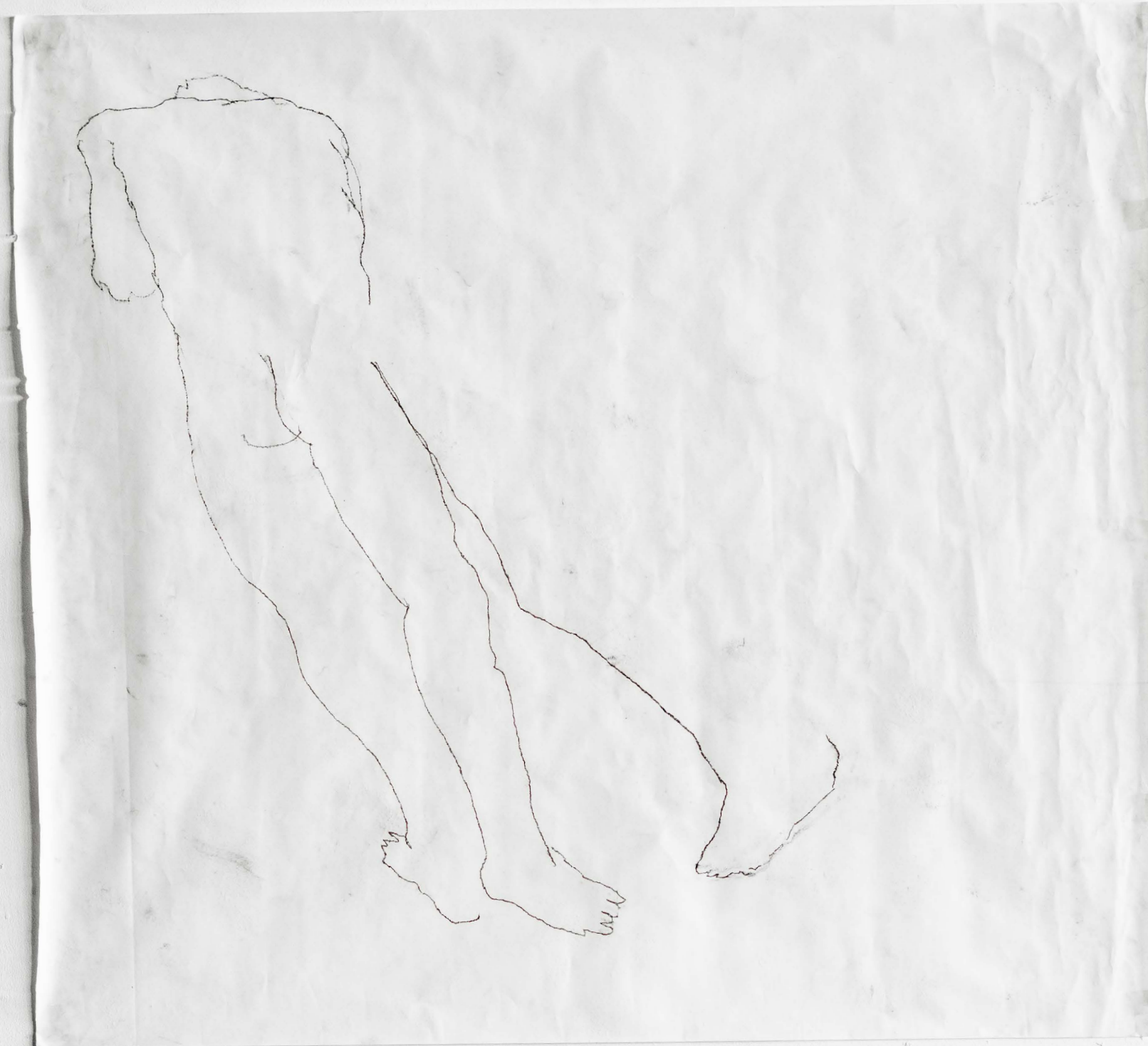




SG expose	Contexte :		Choix :
Avec : 10 participants	Je souhaitais organiser une exposition dans ma colocation.		Le lieu n'étant pas particulièrement adapté à l'organisation d'une exposition, nous avons réalisé une scénographie qui ne cherche pas à nier son caractère habité, mais à l'épouser.
En : 2026		26/28	



Dessins de nues	Contexte :		Choix :
Pierre et fusain noir sur papier craft	Séance de dessin de nue	27/28	Le but est d’explorer la relation entre les mouvements du modèle et mes propres mouvements. J’essaye le plus possible d’impliquer tout mon corps dans le dessin.
Dimension : 80 × 120 cm, 80 × 150 cm,			
En : 2024			



Dessin de nue, pierre noir sur papier craft, 2024