

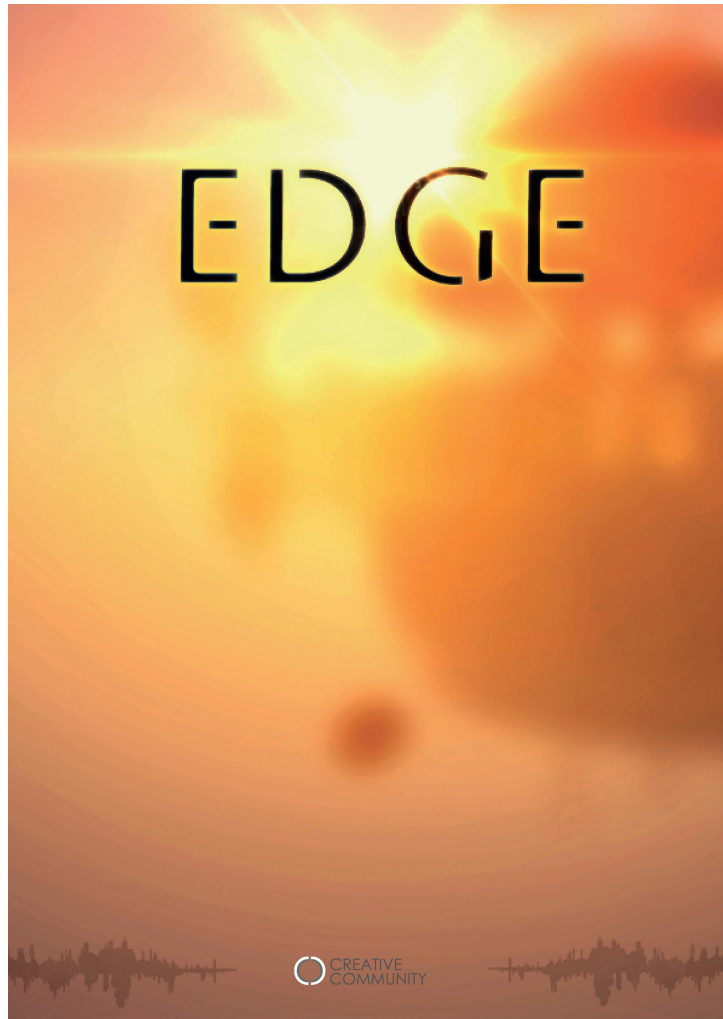
PORTFOLIO

Sophie Trocmez

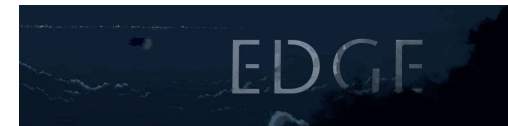
- identités visuelles - édition - photographie & vidéo -



IDENTITÉS VISUELLES



Edge est un court-métrage réalisé par Nicolas Taburno et produit par Creative Community. J'ai réalisé le logo, l'affiche, et les outils de communication de ce court-métrage, notamment le press kit.



INTRODUCTION

A- Le but de ce dossier

Nous nous permettons de vous contacter pour vous partager Edge, la dernière production de notre équipe. Celle-ci a été réalisée par une association bénévole mais qui, en de très nombreux points, a une organisation similaire à des professionnels. Nous travaillons dans le domaine jeu vidéo du Machinima, et cherchons à faire reconnaître notre travail, ainsi que ce genre atypique, qui nous passionnent.

Nous avons pour conviction que le Machinima est un média unique, vecteur de nombreuses opportunités, car très accessible et très proche aux libertés créatives.

Nous croyons profondément en la pédagogie et nous accordons beaucoup d'importance à la démonstration des techniques cinématographiques, pour lesquelles le Machinima est un très bon support.

C'est pourquoi nous souhaitons porter à votre attention ce dossier de presse car, malgré le caractère singulier de ce genre cinématographique, celui-ci ne demande qu'à se développer. Et il a, à nos yeux, un grand avenir devant lui.

B- Qu'est-ce que le Machinima ?

Le Machinima est une technique et un genre cinématographique, au même titre que l'animation, qui utilise des séquences vidéo appliquées à l'intérieur d'espaces virtuels en temps réel, le plus souvent dans un moteur graphique de jeu vidéo, mais pas exclusivement.

En somme, le Machinima consiste à détourner un jeu vidéo de son usage d'origine. Nous transformons ainsi le jeu en support de création artistique. L'emplacement du jeu et les ressources contenues dans ce dernier sont dès lors tout un tas de possibilités qui s'offre à nous pour raconter une histoire indépendante de celle du jeu.

Cette technique, qui a émergé dans les années 1990, s'est surtout développée dans les années 2000 sur de nombreux jeux vidéo, parmi lesquels on peut citer : Les Sims, World of Warcraft, The Sims, ou encore Assassin's Creed. Des joueurs se font emporter de ces environnements virtuels en se rassemblant sur des serveurs de jeu en ligne, afin de mettre en scène leur propre histoire, utilisant le jeu – et donc le Machinima – comme un moyen de raconter leur histoire et non pas à des fins ludiques.

C'est une véritable démarche artistique, en relation directe avec les mondes du cinéma et du jeu vidéo. La technique du Machinima présente plusieurs avantages de taille, dont les principaux résident certainement le faible coût de production et la grande liberté d'expression.

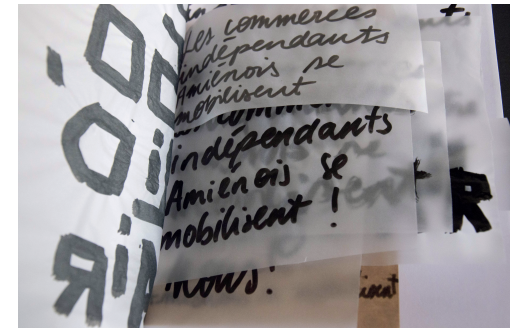
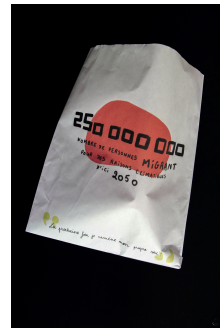
Le Machinima est avant tout du cinéma, les méthodes de production ainsi que les étapes de créations sont similaires : scénario, tournage, montage, post-production, composition.

De même, on retrouve au sein de notre structure des postes identiques à ceux qui interviennent sur la réalisation d'un film : scénariste, réalisateur, monteur/régisseur, compositeur, etc.

IDENTITÉS VISUELLES

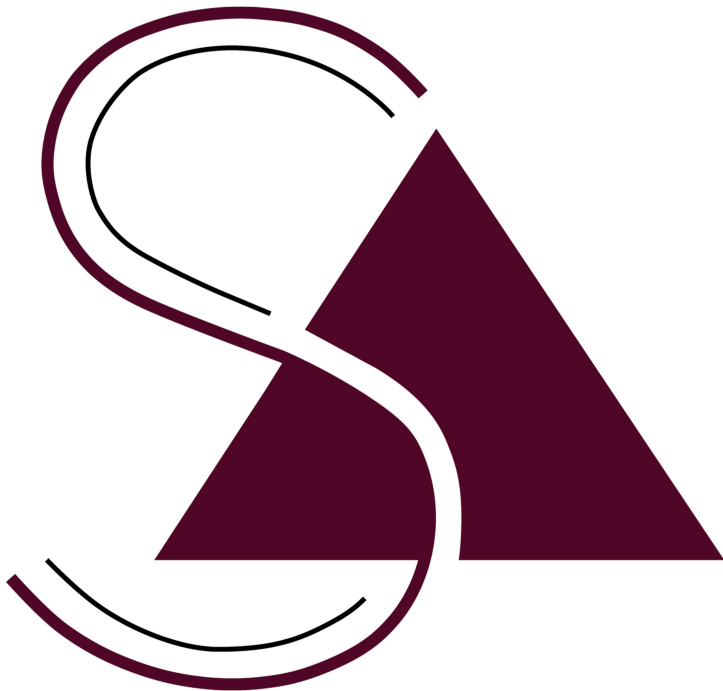


Dans le cadre de l'école d'art, je me suis penchée sur la création d'une identité visuelle pour une campagne de mobilisation fictive contre le réchauffement climatique. A travers cette campagne, mon objectif était double : alerter la population sur les dangers du réchauffement climatique afin de sensibiliser à des alternatives à leur mode de consommation, tout en dynamisant un centre ville. Je me suis appuyée sur le travail déjà existant que la ville d'Amiens met en place pour mettre en avant les commerces indépendants. Après de très longues recherches formelles et plastiques, dont une partie est recueillie dans une édition réalisée à la main, j'ai donc réalisé une identité visuelle entièrement à la main puis numérisée, composée de collages, d'écriture manuscrite et de couleurs vives. J'ai réalisé une affiche imprimée en riso-graphie, ainsi que différents objets recyclables comme on peut en trouver dans différents commerces, sur lesquels j'ai imprimé la campagne de sensibilisation, à travers des chiffres clé et un visuel reconnaissable, en y ajoutant la phrase «La prochaine fois, je ramène mon sac/mes bouches/mon contenant...».



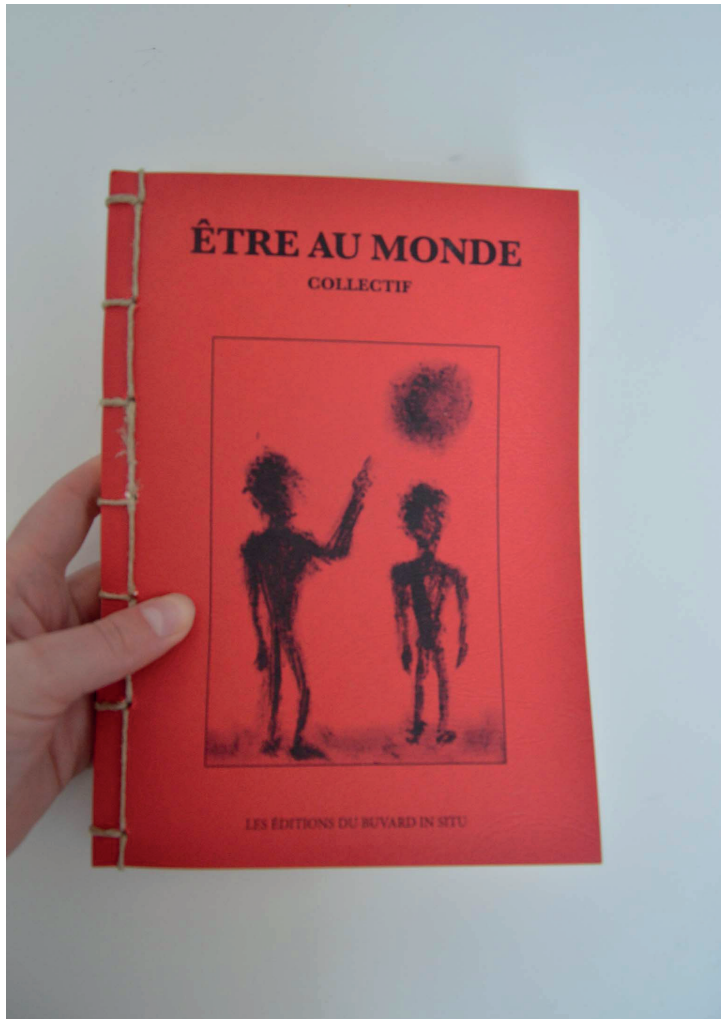
IDENTITÉS VISUELLES

Syonaps est une société de production audiovisuelle transmédia. J'ai réalisé leur charte graphique ainsi que leurs cartes de visite.



ÉDITIONS

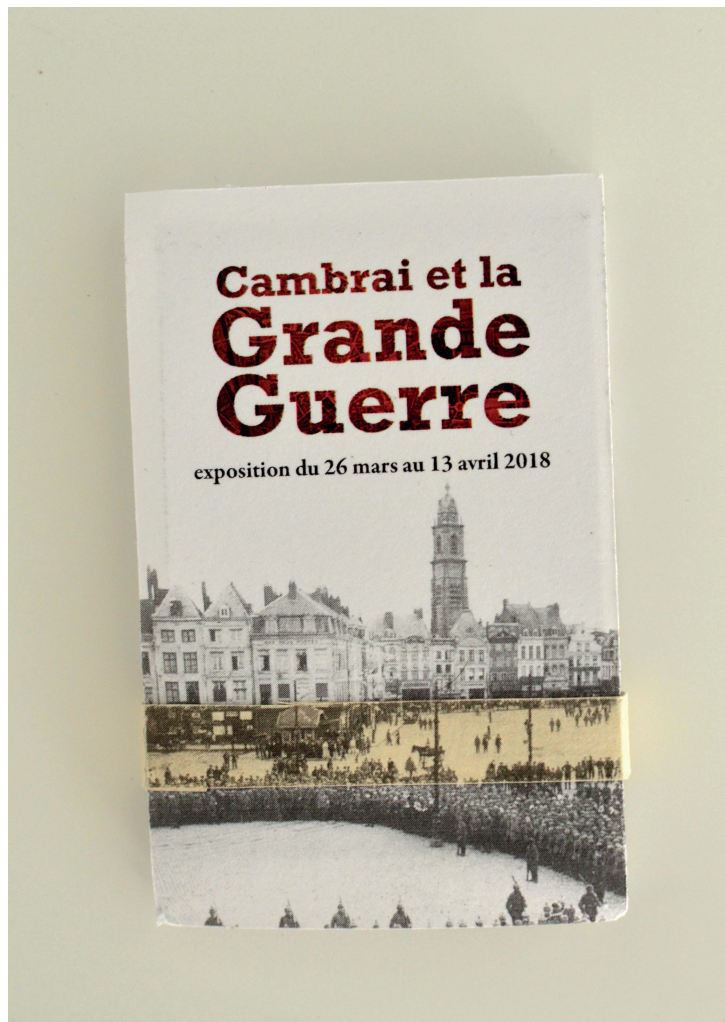
Du 25 au 30 mars 2019, j'ai participé à un workshop de micro-édition au Centre d'Arts Ronzier de Valenciennes, animé par la librairie ambulante Le Buvard. Le groupe avait 5 jours pour réaliser des textes et dessins et créer un livre en 100 exemplaires qui a été lancé le samedi 30 mars à midi. Le thème, «Être au Monde», m'évoquait la nécessité d'être réellement présent dans ce monde, de vivre pleinement, de prendre conscience de ce qui nous entoure. Mes textes, dessins et collages ont donc tourné autour de ce thème.



Collectif, Être au Monde, Valenciennes : Le Buvard In Situ (2019)

ÉDITIONS

Ce dépliant est une proposition personnelle suite à l'exposition sur la Grande Guerre à Cambrai ; il a été réalisé dans le cadre de l'ESAC. Il regroupe les différents textes et images présents dans l'exposition, pour créer comme une petite «exposition de poche» pour les visiteurs.



dépliant, Cambrai et la Grande Guerre (2018)



PHOTOS ET VIDÉOS



Le Pink Ribbon Photo Award est un concours de photographie ouvert à tous, organisé par Estee Lauder. Le thème de l'année 2017 était «Ce qui nous lie» ; ce qui m'a inspiré cette photo : «deux âmes, unies par la maladie, proches, complices. Deux mains, liées par ce ruban rose.» Cette participation au concours m'a valu une place parmi les 40 finalistes, et une participation à Paris Photo 2017.

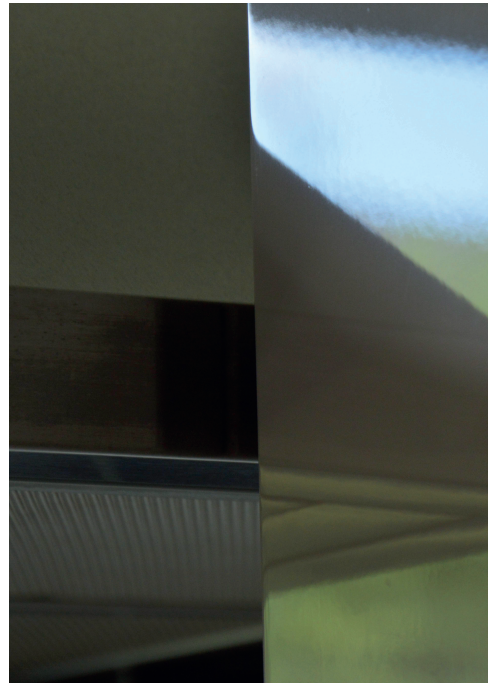
Pink Ribbon (2017)

PHOTOS ET VIDÉOS



Réflexion (2017)

Réflexion est un projet photographique réalisé dans le cadre de l'ESAC. Il s'agit d'un montage vidéo rassemblant des photographies et les mettant en scène. La vidéo suit un axe narratif qui raconte le sentiment de ne pas se sentir chez soi «à la maison», et la sensation de vertige face à la foule, à la ville ... et à tous les miroirs éparpillés dans un environnement quotidien qui nous oppresse.

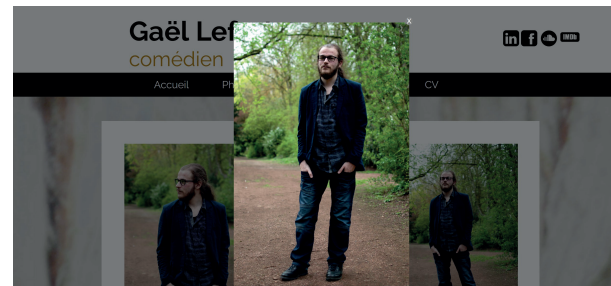


PHOTOS ET VIDÉOS



Gaël Lefort (2018)

Gaël Lefort est un jeune comédien pour qui j'ai réalisé plusieurs books photo, une bande démo, et un site web.



CONTACT

www.sophietrocmez.fr



trocmez.sophie@gmail.com



07 60 86 42 73



[/sophie.trocmez](https://www.youtube.com/channel/UC...)



[/sophie.trocmez](https://www.facebook.com/sophie.trocmez)



[/sophie-trocmez](https://www.linkedin.com/company/sophie-trocmez)



[Sophie Trocmez](https://www.instagram.com/SophieTrocmez)