

PORTFOLIO

Je suis étudiante en troisième année de licence Design Graphique Multimédia à l'École supérieure d'art et de design de Pau. Je suis particulièrement intéressée par le design graphique, mais je suis également polyvalente et j'aime découvrir de nouveaux médias.

Mon parcours est atypique et reflète ma curiosité. J'ai obtenu un baccalauréat général scientifique avec option Sciences et Vie de la Terre, avant de m'orienter vers un BTS Économie Sociale et Familiale, qui m'a permis d'aborder la dimension humaine et sociale du design. J'ai ensuite intégré une licence Design, Prospective et Société, au cours de laquelle j'ai travaillé en équipe sur des projets de design d'objet et de packaging répondant à des problématiques sociétales. J'ai par la suite rejoint une école préparatoire d'art et de design, où j'ai exploré divers médiums artistiques et élargi ma façon de travailler, avant d'intégrer l'école de Pau.

Ce parcours reflète ma diversité et ma curiosité, qui m'ont poussée à explorer différentes voies, tant humaines que techniques. Les compétences variées que j'ai acquises me permettent aujourd'hui d'aborder le design graphique sous de multiples angles.

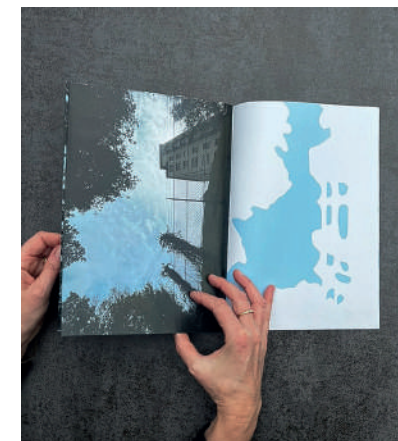
mail : ambre.nieuce@gmail.com
téléphone : 06 52 00 32 65

LE HÉDAS

Déscriptif : Identité visuelle pour le quartier *Hédas* à Pau, conçue à partir de recherches historiques et sensibles sur le lieu. Les formes graphiques sont extraites de photographies du ciel prises en contre-plongée, évoquant à la fois l'ancien ruisseau qui traversait le quartier et la sensation de petitesse face à l'immensité des bâtiments de la ville basse. Palette chromatique déclinée dans les bleus, inspirée du ciel. Une carte sensible et un leporello photographique complètent le projet, organisés selon un plan spatial du quartier. Typographies : Pilowlava (Anton Moglia, Jérémy Landes, Maksym Kobuzan) référençant les plaques métalliques du quartier, et Paragon (Cédric Rossignol-Brunet) en écho à la Ciutat.

Format : Carte postale + Affiches + Leporello
Technique : Impression

3 ~~~~~



17

Déscriptif : Série d'affiches pour une projection fictive au cinéma Méliès de Pau, en collaboration avec Dokument et Tënk. Trois documentaires de la plateforme Tënk sont mis à l'affiche : « No Crying at the Dinner Table » de Carol Nguyensur le deuil et l'intimité familiale, « Gigi » de Cynthia Calvi sur la transition de genre et la métaphore aquatique, et « Sorn » de Clément Herbert le souvenirs d'enfance entre rêve et réalité.

- Première série : Images extraites des films retravaillées avec un effet sur le grain symbolisant les thématiques de chaque œuvre. Palette chromatique spécifique à chaque film : rouge, bleu, vert eau.

- Seconde série : Formes graphiques simplifiées dessinées à partir d'éléments symboliques de chaque film, imprimées en risographie et en bichromie. L'ensemble crée une unité visuelle cohérente tout en respectant la singularité de chaque documentaire.

Format : A3

Technique : Risographie bichromie (bleu canard et ocre) + impression numérique



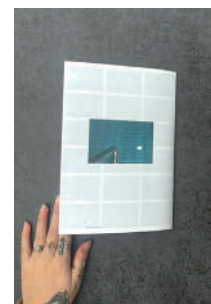
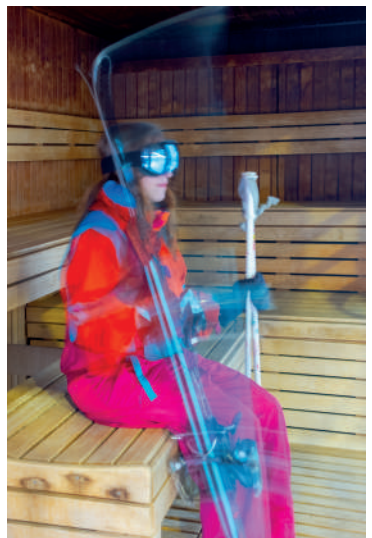
LA PISCINE

Déscriptif : Série photographique « *Les Quatre Saisons de la Piscine* » réalisée à AquaLons. Chaque saison transforme l'espace aquatique par des mises en scène décalées : station de ski en hiver, fleurs au printemps, plage intérieure en été, pluie en automne. Ces situations improbables détournent la fonction du lieu et troublent les repères du spectateur. Le projet interroge notre perception des espaces normés en y injectant l'imaginaire, jouant sur le contraste entre réalité et fiction pour proposer une lecture ludique, sensorielle et onirique du quotidien.

Format : Divers

Technique : Impression traceur

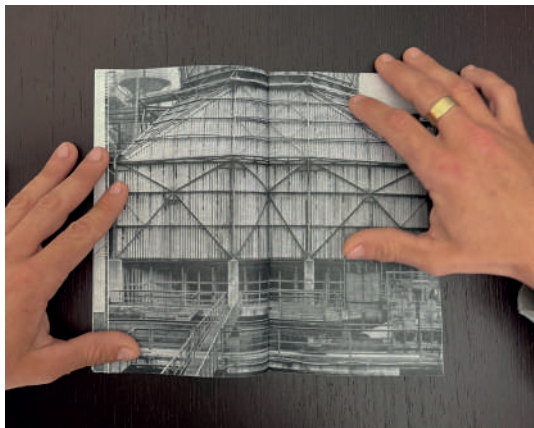
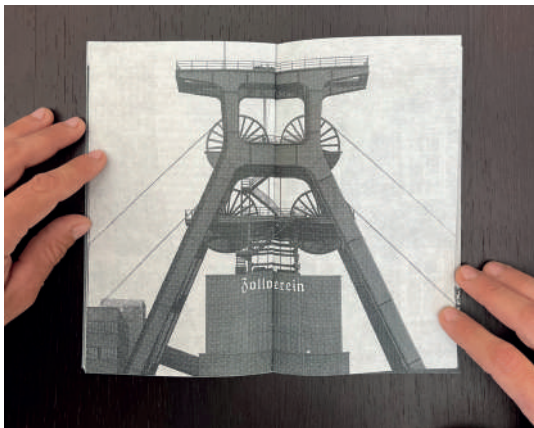
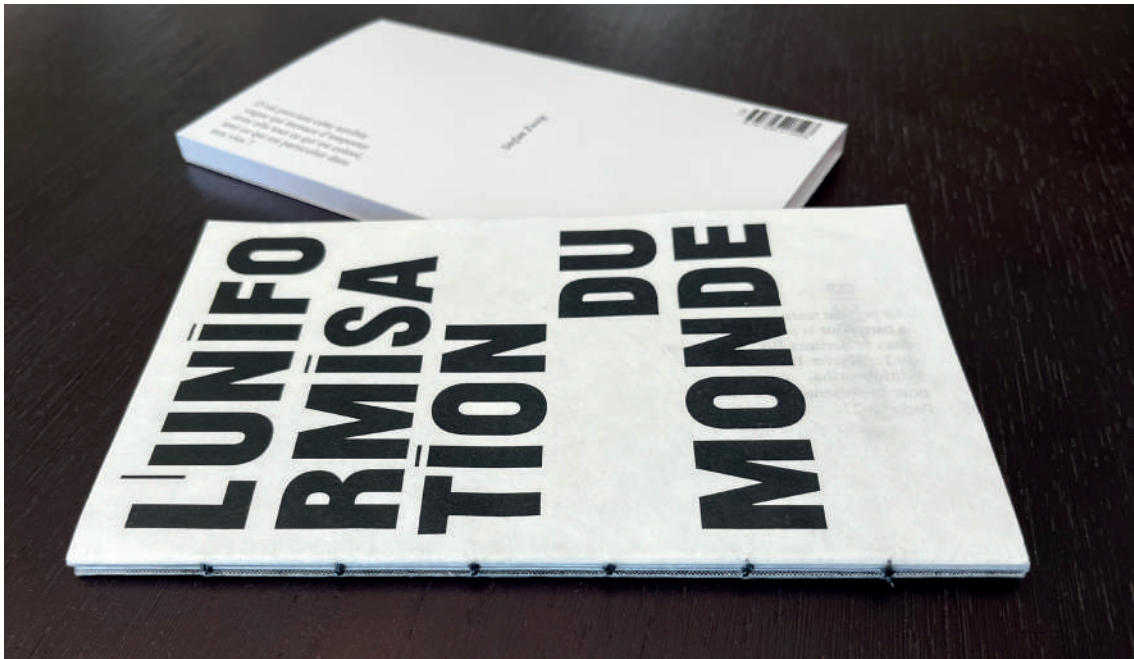
5 ~~~~~



UNIFORMISATION DU MONDE

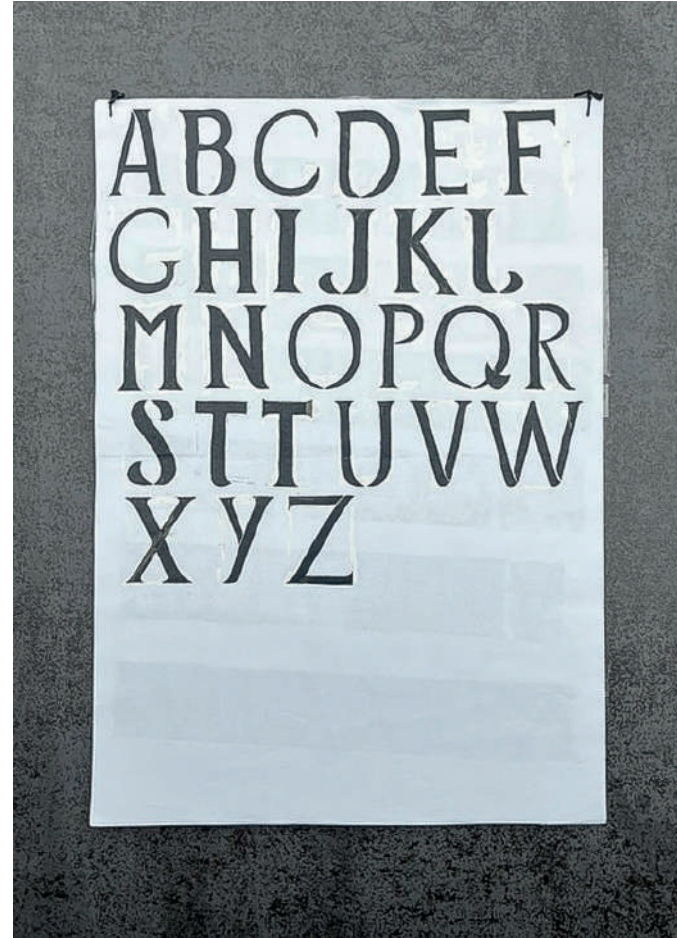
Déscriptif : Édition du texte
« *L'uniformisation du monde* » de Stefan
Zweig (1925). Le format vertical fait
écho à la silhouette des immeubles,
symboles de standardisation.
L'iconographie principale s'appuie
sur les photographies industrielles de
Bernd et Hilla Becher: leur répétition
systématique et leur noir et blanc
illustrent la perte de singularité
dénoncée par l'auteur. Les choix
typographiques inspirés de la presse
de 1925: Times New Roman (Stanley
Morison) pour le corps de texte et Jean
Luc (Kai Bernau & Susana Carvalho)
pour les titres, dont la verticalité
renforce l'idée de standardisation.
Les photographies monumentales
rétrécissent progressivement vers la fin,
accompagnant l'ouverture du texte vers
l'individualité.

Format: 12 × 21 cm
Technique: Reliure copte + Impression
sur papier japonais 80g et couverture
sur papier 300g



Déscriptif : Typographie « *Moon* » en capitales, développée après un travail d'entraînement calligraphique inspiré du Dishu. Expérimentation avec différents outils : pinceau à eau, pinceau et gouache, plume Sergent-Major. La typographie finale s'inspire d'une enseigne de boulangerie-pâtisserie trouvée dans les rues de Pau. Ses formes fines et rondes évoquent la lune et la douceur des croissants et pâtisseries sucrées. Le nom « *Moon* » fait écho à cette double référence : rondeur lunaire et univers de la gourmandise.

Format : OTF
Technique : Glyphs



BÊTES D'OUTILS

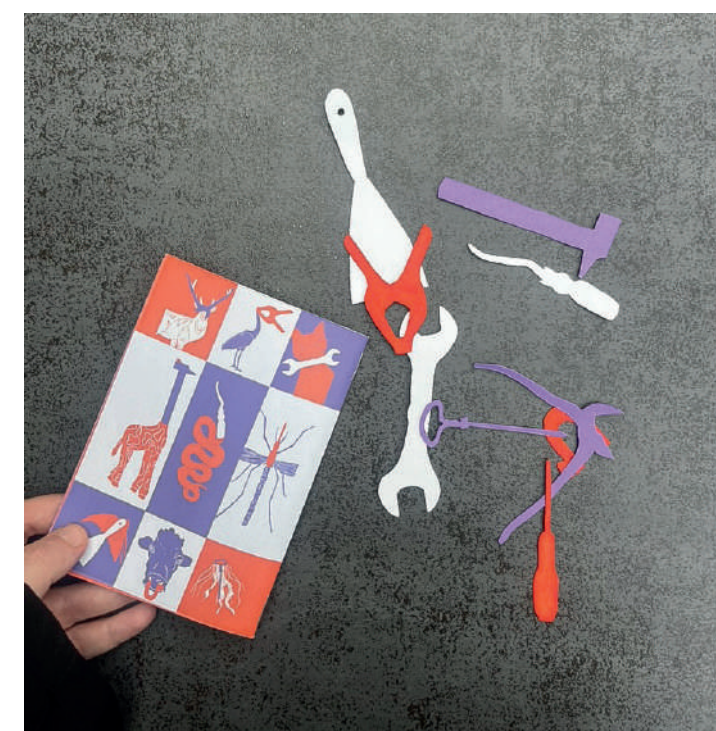
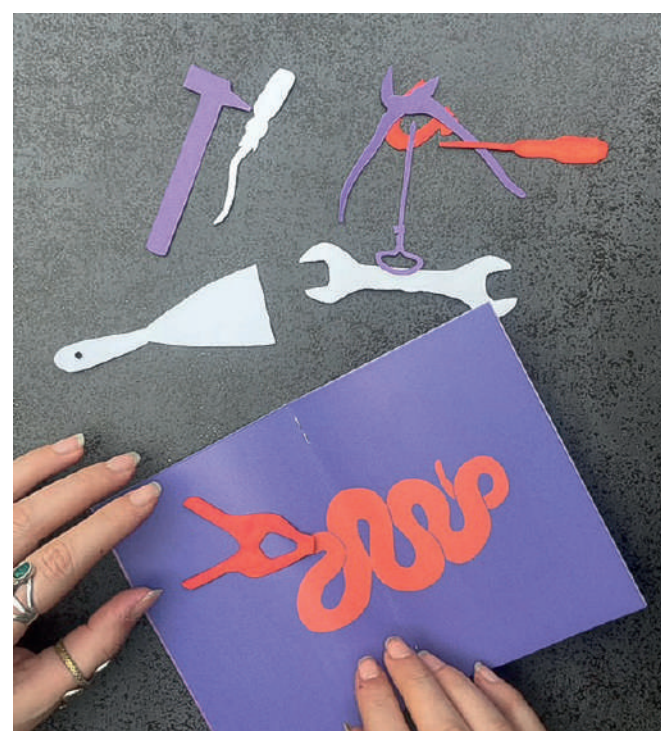
8 ~~~~~

17

Déscriptif : Série de 12 illustrations ludiques à partir du mot-contrainte « outil ». Chaque composition associe un animal stylisé à un outil de bricolage intégré dans son anatomie. Après divers tests colorimétriques (couleurs des outils, teintes naturelles des animaux), un nuancier unifié a été sélectionné pour assurer la cohérence visuelle de l'ensemble. Les formes sont entièrement réalisées en découpe papier. Un livre interactif accompagne la série, invitant le lecteur à manipuler les formes d'outils pour les placer au bon endroit.

Format : A4

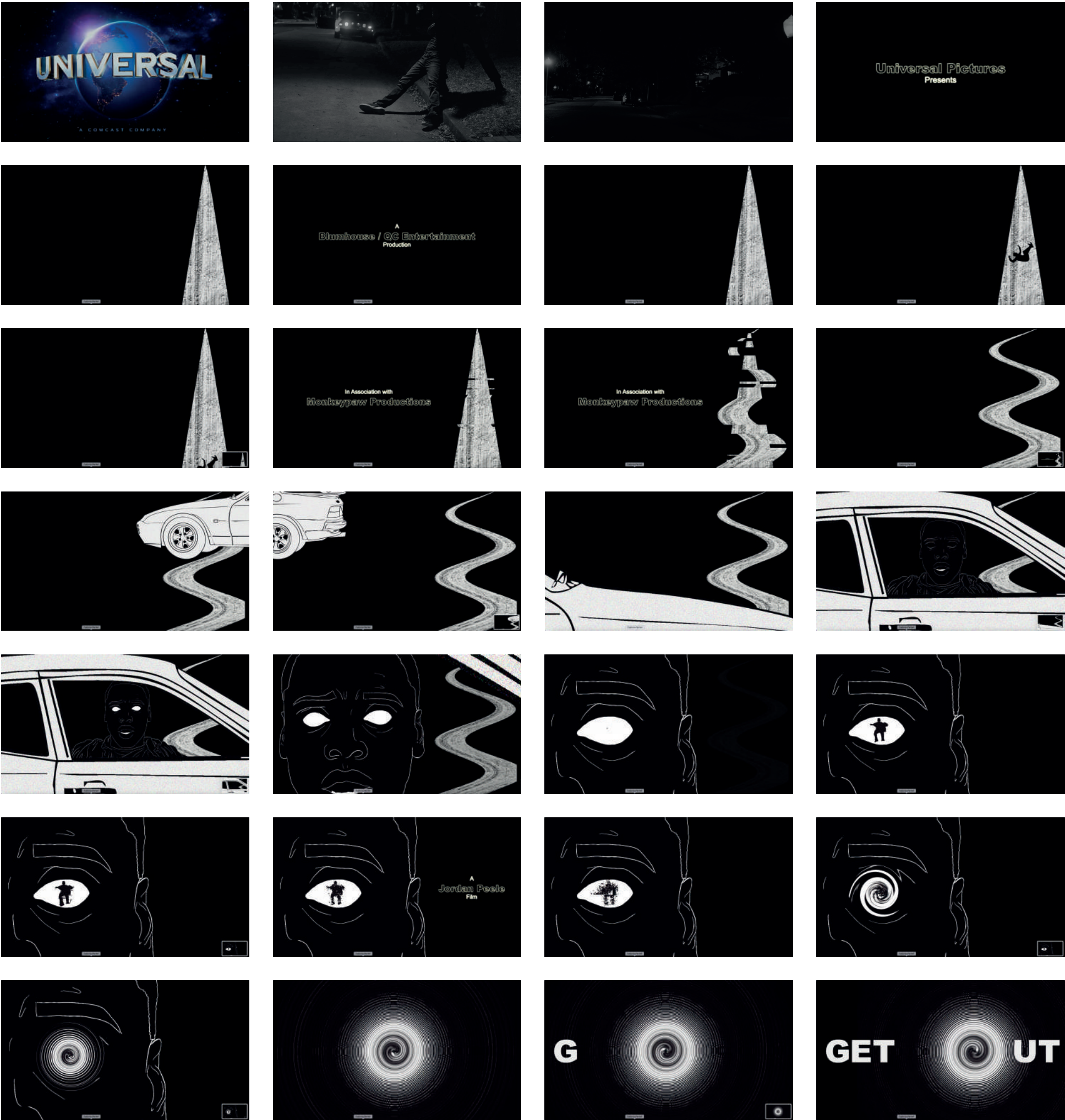
Technique : Impression et découpe



GET OUT

Déscriptif : Création d'un générique (cliquez pour accéder à la vidéo) pour le film « *Get Out* » de Jordan Peele, 2017. Le noir et blanc, tiré de l’affiche originale, souligne la dualité raciale et la dépossession corporelle qui sont au cœur du récit. Le générique intègre des éléments visuels clés : spirales et distorsions évoquant l’hypnose, et référence au Sunken Place symbolisant la perte de contrôle.

Format : mp4
Technique : After effect



IDÉLIS, PICTOGRAMMES

Déscriptif : Projet de signalétique en deux volets pour le réseau *Idélis* de Pau. Création de pictogrammes pour deux stations de la ligne F du Fébus (Les Halles-Despourins et Cours Bosquet). Chaque pictogramme s'appuie sur l'identité historique et visuelle du lieu : vision aérienne des Halles, vue frontale de la médiathèque, et représentation de la Fontaine aux enfants d'Ernest Gabard (1932) pour Bosquet.

Format : Pictogrammes (fichiers OTF)
Technique : Fontra

10 ~~~~~



17



IDÉLIS, CARTES

11 ~~~~~

17

Déscriptif : Projet de signalétique en deux volets pour le réseau *Idélis* de Pau. Refonte complète de la carte Idélis. Le logo est retravaillé à partir de la typographie Righteous (Astigmatic, 2011) dont les lettres sont liées par des ligatures évoquant le tracé routier du bus. La forme de la carte reprend la silhouette du Fébus. Palette chromatique : gris (référence au bus) et orange (énergie et mobilité urbaine). Inspirations : WalkNYC par Pentagram, Thomas Huot-Marchand et Studio Dumber (NS Dutch Railways).

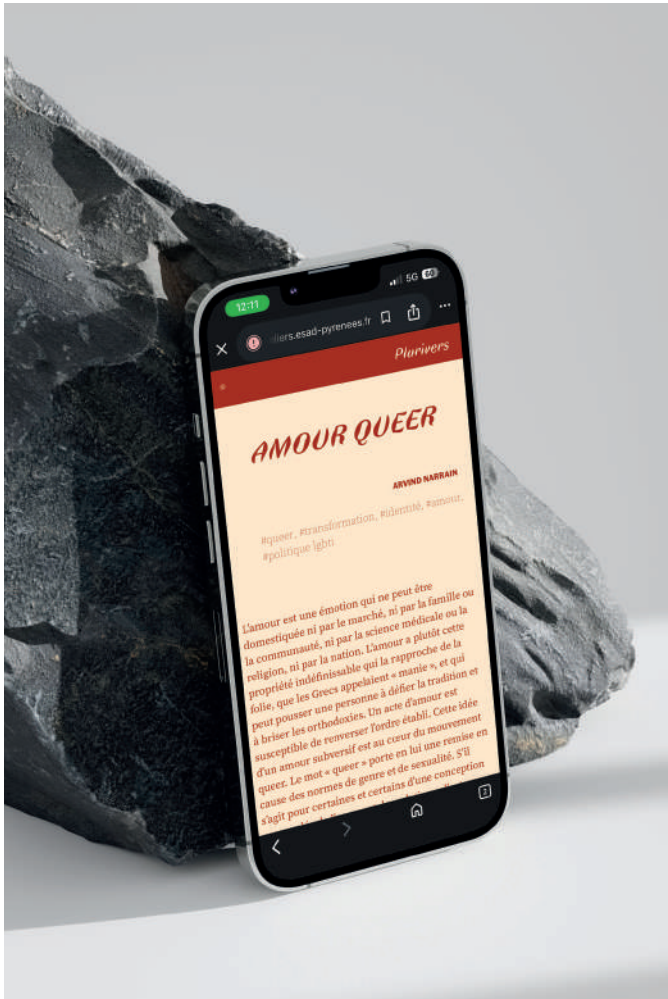
Format : Carte d'abonnement 9 × 5 cm
Technique : Impression papier 300g



PLURIVERS

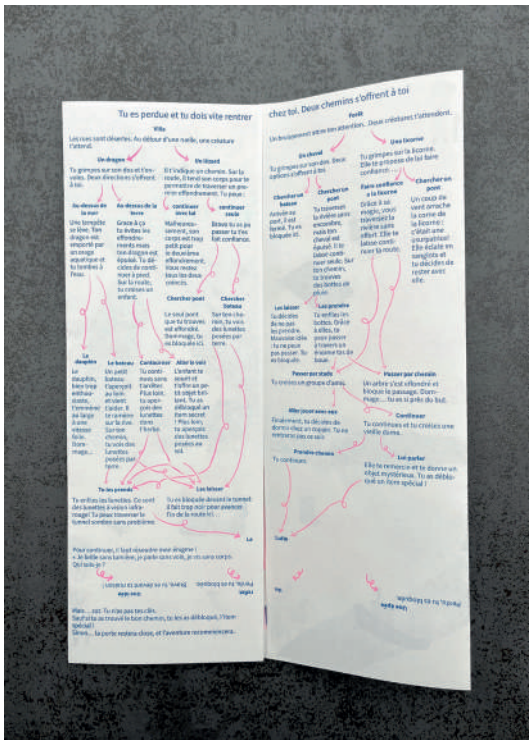
Descriptif : Site web adaptatif (cliquez pour accéder au site) conçu autour du livre *Plurivers, Un dictionnaire du post-développement*, 2022. Les choix typographiques, colorimétriques et formels traduisent visuellement les valeurs de pluralité, d'écologie et d'engagement politique portées par l'ouvrage.

Format : Web
Technique : Développement web (HTML/CSS/JavaScript)



13 ~~~~~

Format: Carte A3 + Atlas A6
Technique: Risographie bichromie (bleu et rose)



chez toi. Deux chemins s'offrent à toi.

Forêt
Un bruissement attire ton attention... Deux créatures t'attendent.

Un cheval
Tu grimpes sur son dos. Deux options s'offrent à toi.

Une licorne
Tu grimpes sur la licorne. Elle te propose de lui faire confiance...

Chercher un bateau
Arrivée au port, il est fermé. Tu es bloquée ici.

Chercher un pont
Tu traverses la rivière sans encombre, mais ton cheval est épuisé. Il te laisse continuer seule. Sur ton chemin, tu trouves des bottes de pluie.

Faire confiance à la licorne
Grâce à sa magie, vous traversez la rivière sans effort. Elle te laisse continuer ta route.

Chercher un pont
Un coup de vent arrache la corne de la licorne : c'était une usurpatrice ! Elle éclate en sanglots et tu décides de rester avec elle.

Les laisser
Tu décides de ne pas les prendre. Mauvaise idée : tu ne peux pas passer. Tu es bloquée.

Les prendre
Tu enfiles les bottes. Grâce à elles, tu peux passer à travers une énorme tas de boue.

Passer par stade
Tu croises un groupe d'amis.

Passer par chemin
Un arbre s'est effondré et bloque le passage. Dommage... tu es si pris du but.

Aller jouer avec eux
Finalement, tu décides de dormir chez un copain. Tu ne rentreras pas ce soir.

Continuer
Tu continues et tu croises une vieille dame.

Prendre chemin
Tu continues.

Lui parler
Elle te remercie et te donne un objet mystérieux. Tu as débloqué un item spécial !

Lutin
Un

Une épée
Perdu, tu es bloquée.

Le
Tu enfiles les lunettes. Ce sont des lunettes à vision infrarouge ! Tu peux traverser le tunnel sombre sans problème.

Les laisser
Tu es bloquée devant le tunnel : il fait trop noir pour avancer. Fin de la route ici...

Le
Pour continuer, il faut résoudre mon énigme !
Je brille sans lumière, je parle sans voix, je vis sans corps. Qui suis-je ?
Mais... zut. Tu n'as pas tes clés. Sauf si tu as trouvé le bon chemin, tu les as débloqué, l'item spécial ! Sinon... la porte restera close, et l'aventure recommencera.

Le dragon
Tu grimpes sur son dos et t'envoies. Deux directions s'offrent à toi.

Un lézard
Il t'indique un chemin. Sur la route, il tend son corps pour te permettre de traverser un premier effondrement. Tu peux continuer effondrement.

Au-dessus de la mer
Une tempête se lève. Ton dragon est emporté par un orage aquatique et tu tombes à l'eau.

Au dessus de la terre
Grâce à ça, tu évites les effondrements mais ton dragon est épuisé. Tu décides de continuer à pied. Sur la route, tu croises un enfant.

Continuer avec lui
Malheureusement, ton corps est trop petit pour le deuxième effondrement. Vous restez tous les deux coincés.

Continuer seule
Bravo tu as pu passer tu l'as fait confiance.

Chercher pont
Le seul pont que tu trouves est effondré. Dommage, tu es bloquée ici.

Chercher
Sur ton chemin, tu vois des lunettes posées par terre.

Le dauphin
Le dauphin, bien trop enthousiaste, t'emmène au large à la vitesse folle. Dommage...

Le bateau
Un petit bateau t'aperçoit au loin et vient t'aider. Il te ramène sur la rive. Sur ton chemin, tu vois des lunettes posées par terre.

Contourner
Tu continues sans t'arrêter. Plus loin, tu aperçois des lunettes.

Aller le voir
L'enfant te sourit et t'offre un petit objet brillant. Tu as débloqué un item secret ! Plus loin, tu aperçois des lunettes posées au sol.

Tu les prends
Tu enfiles les lunettes. Ce sont des lunettes à vision infrarouge ! Tu peux traverser le tunnel sombre sans problème.

Les laisser
Tu es bloquée devant le tunnel : il fait trop noir pour avancer. Fin de la route ici...

Le
Pour continuer, il faut résoudre mon énigme !
Je brille sans lumière, je parle sans voix, je vis sans corps. Qui suis-je ?
Mais... zut. Tu n'as pas tes clés. Sauf si tu as trouvé le bon chemin, tu les as débloqué, l'item spécial ! Sinon... la porte restera close, et l'aventure recommencera.

Une idée
Perdu, tu es bloquée.

Le bateau
Perdu, tu es bloquée.

Un
Tu enfiles les lunettes. Ce sont des lunettes à vision infrarouge ! Tu peux traverser le tunnel sombre sans problème.

Le
Pour continuer, il faut résoudre mon énigme !
Je brille sans lumière, je parle sans voix, je vis sans corps. Qui suis-je ?
Mais... zut. Tu n'as pas tes clés. Sauf si tu as trouvé le bon chemin, tu les as débloqué, l'item spécial ! Sinon... la porte restera close, et l'aventure recommencera.

Un
Tu enfiles les lunettes. Ce sont des lunettes à vision infrarouge ! Tu peux traverser le tunnel sombre sans problème.

Le
Pour continuer, il faut résoudre mon énigme !
Je brille sans lumière, je parle sans voix, je vis sans corps. Qui suis-je ?
Mais... zut. Tu n'as pas tes clés. Sauf si tu as trouvé le bon chemin, tu les as débloqué, l'item spécial ! Sinon... la porte restera close, et l'aventure recommencera.

Un
Tu enfiles les lunettes. Ce sont des lunettes à vision infrarouge ! Tu peux traverser le tunnel sombre sans problème.

Le
Pour continuer, il faut résoudre mon énigme !
Je brille sans lumière, je parle sans voix, je vis sans corps. Qui suis-je ?
Mais... zut. Tu n'as pas tes clés. Sauf si tu as trouvé le bon chemin, tu les as débloqué, l'item spécial ! Sinon... la porte restera close, et l'aventure recommencera.

Un
Tu enfiles les lunettes. Ce sont des lunettes à vision infrarouge ! Tu peux traverser le tunnel sombre sans problème.

Le
Pour continuer, il faut résoudre mon énigme !
Je brille sans lumière, je parle sans voix, je vis sans corps. Qui suis-je ?
Mais... zut. Tu n'as pas tes clés. Sauf si tu as trouvé le bon chemin, tu les as débloqué, l'item spécial ! Sinon... la porte restera close, et l'aventure recommencera.

Un
Tu enfiles les lunettes. Ce sont des lunettes à vision infrarouge ! Tu peux traverser le tunnel sombre sans problème.

Le
Pour continuer, il faut résoudre mon énigme !
Je brille sans lumière, je parle sans voix, je vis sans corps. Qui suis-je ?
Mais... zut. Tu n'as pas tes clés. Sauf si tu as trouvé le bon chemin, tu les as débloqué, l'item spécial ! Sinon... la porte restera close, et l'aventure recommencera.

Un
Tu enfiles les lunettes. Ce sont des lunettes à vision infrarouge ! Tu peux traverser le tunnel sombre sans problème.

Le
Pour continuer, il faut résoudre mon énigme !
Je brille sans lumière, je parle sans voix, je vis sans corps. Qui suis-je ?
Mais... zut. Tu n'as pas tes clés. Sauf si tu as trouvé le bon chemin, tu les as débloqué, l'item spécial ! Sinon... la porte restera close, et l'aventure recommencera.

Un
Tu enfiles les lunettes. Ce sont des lunettes à vision infrarouge ! Tu peux traverser le tunnel sombre sans problème.

Le
Pour continuer, il faut résoudre mon énigme !
Je brille sans lumière, je parle sans voix, je vis sans corps. Qui suis-je ?
Mais... zut. Tu n'as pas tes clés. Sauf si tu as trouvé le bon chemin, tu les as débloqué, l'item spécial ! Sinon... la porte restera close, et l'aventure recommencera.

Un
Tu enfiles les lunettes. Ce sont des lunettes à vision infrarouge ! Tu peux traverser le tunnel sombre sans problème.

Le
Pour continuer, il faut résoudre mon énigme !
Je brille sans lumière, je parle sans voix, je vis sans corps. Qui suis-je ?
Mais... zut. Tu n'as pas tes clés. Sauf si tu as trouvé le bon chemin, tu les as débloqué, l'item spécial ! Sinon... la porte restera close, et l'aventure recommencera.

Un
Tu enfiles les lunettes. Ce sont des lunettes à vision infrarouge ! Tu peux traverser le tunnel sombre sans problème.

Le
Pour continuer, il faut résoudre mon énigme !
Je brille sans lumière, je parle sans voix, je vis sans corps. Qui suis-je ?
Mais... zut. Tu n'as pas tes clés. Sauf si tu as trouvé le bon chemin, tu les as débloqué, l'item spécial ! Sinon... la porte restera close, et l'aventure recommencera.

Un
Tu enfiles les lunettes. Ce sont des lunettes à vision infrarouge ! Tu peux traverser le tunnel sombre sans problème.

Le
Pour continuer, il faut résoudre mon énigme !
Je brille sans lumière, je parle sans voix, je vis sans corps. Qui suis-je ?
Mais... zut. Tu n'as pas tes clés. Sauf si tu as trouvé le bon chemin, tu les as débloqué, l'item spécial ! Sinon... la porte restera close, et l'aventure recommencera.

Un
Tu enfiles les lunettes. Ce sont des lunettes à vision infrarouge ! Tu peux traverser le tunnel sombre sans problème.

Le
Pour continuer, il faut résoudre mon énigme !
Je brille sans lumière, je parle sans voix, je vis sans corps. Qui suis-je ?
Mais... zut. Tu n'as pas tes clés. Sauf si tu as trouvé le bon chemin, tu les as débloqué, l'item spécial ! Sinon... la porte restera close, et l'aventure recommencera.

Un
Tu enfiles les lunettes. Ce sont des lunettes à vision infrarouge ! Tu peux traverser le tunnel sombre sans problème.

Le
Pour continuer, il faut résoudre mon énigme !
Je brille sans lumière, je parle sans voix, je vis sans corps. Qui suis-je ?
Mais... zut. Tu n'as pas tes clés. Sauf si tu as trouvé le bon chemin, tu les as débloqué, l'item spécial ! Sinon... la porte restera close, et l'aventure recommencera.

Un
Tu enfiles les lunettes. Ce sont des lunettes à vision infrarouge ! Tu peux traverser le tunnel sombre sans problème.

Le
Pour continuer, il faut résoudre mon énigme !
Je brille sans lumière, je parle sans voix, je vis sans corps. Qui suis-je ?
Mais... zut. Tu n'as pas tes clés. Sauf si tu as trouvé le bon chemin, tu les as débloqué, l'item spécial ! Sinon... la porte restera close, et l'aventure recommencera.

Un
Tu enfiles les lunettes. Ce sont des lunettes à vision infrarouge ! Tu peux traverser le tunnel sombre sans problème.

Le
Pour continuer, il faut résoudre mon énigme !
Je brille sans lumière, je parle sans voix, je vis sans corps. Qui suis-je ?
Mais... zut. Tu n'as pas tes clés. Sauf si tu as trouvé le bon chemin, tu les as débloqué, l'item spécial ! Sinon... la porte restera close, et l'aventure recommencera.

Un
Tu enfiles les lunettes. Ce sont des lunettes à vision infrarouge ! Tu peux traverser le tunnel sombre sans problème.

Le
Pour continuer, il faut résoudre mon énigme !
Je brille sans lumière, je parle sans voix, je vis sans corps. Qui suis-je ?
Mais... zut. Tu n'as pas tes clés. Sauf si tu as trouvé le bon chemin, tu les as débloqué, l'item spécial ! Sinon... la porte restera close, et l'aventure recommencera.

Un
Tu enfiles les lunettes. Ce sont des lunettes à vision infrarouge ! Tu peux traverser le tunnel sombre sans problème.

Le
Pour continuer, il faut résoudre mon énigme !
Je brille sans lumière, je parle sans voix, je vis sans corps. Qui suis-je ?
Mais... zut. Tu n'as pas tes clés. Sauf si tu as trouvé le bon chemin, tu les as débloqué, l'item spécial ! Sinon... la porte restera close, et l'aventure recommencera.

Un
Tu enfiles les lunettes. Ce sont des lunettes à vision infrarouge ! Tu peux traverser le tunnel sombre sans problème.

Le
Pour continuer, il faut résoudre mon énigme !
Je brille sans lumière, je parle sans voix, je vis sans corps. Qui suis-je ?
Mais... zut. Tu n'as pas tes clés. Sauf si tu as trouvé le bon chemin, tu les as débloqué, l'item spécial ! Sinon... la porte restera close, et l'aventure recommencera.

Un
Tu enfiles les lunettes. Ce sont des lunettes à vision infrarouge ! Tu peux traverser le tunnel sombre sans problème.

Le
Pour continuer, il faut résoudre mon énigme !
Je brille sans lumière, je parle sans voix, je vis sans corps. Qui suis-je ?
Mais... zut. Tu n'as pas tes clés. Sauf si tu as trouvé le bon chemin, tu les as débloqué, l'item spécial ! Sinon... la porte restera close, et l'aventure recommencera.

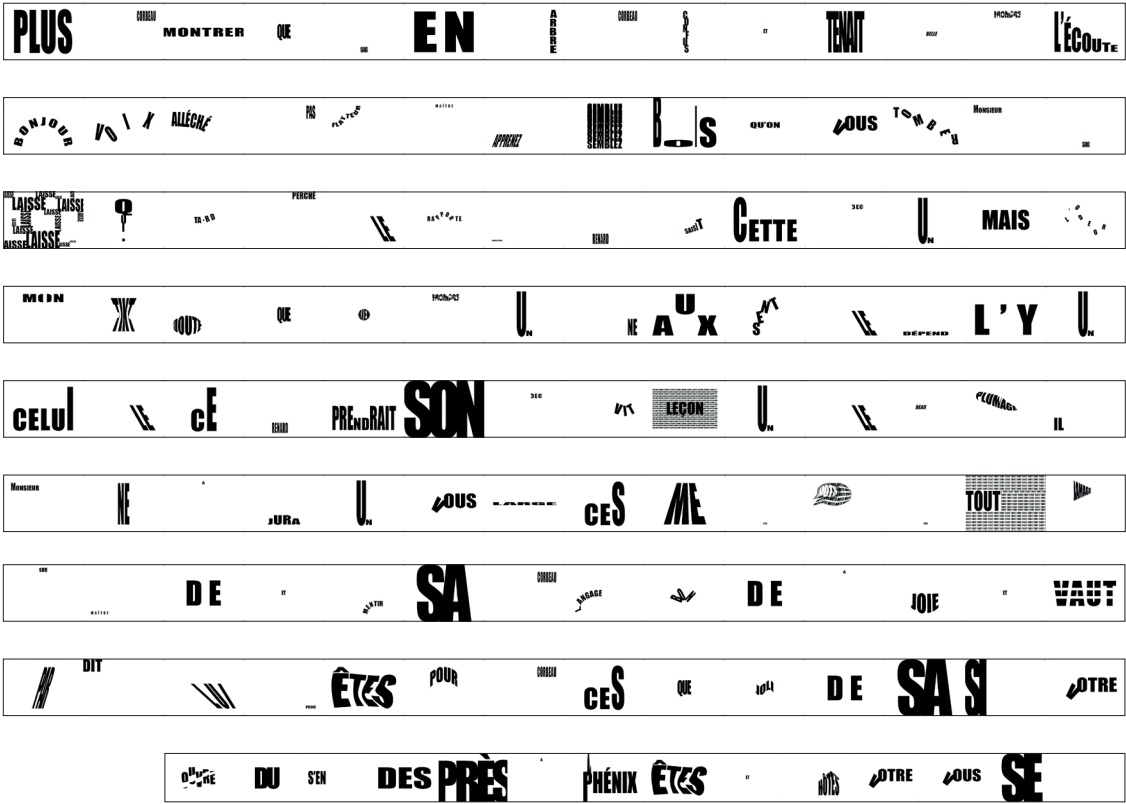
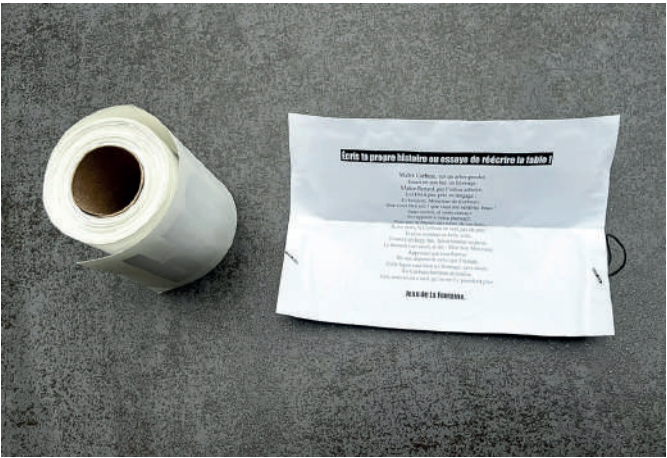
Un
Tu enfiles les lunettes. Ce sont des lunettes à vision infrarouge ! Tu peux traverser le tunnel sombre sans problème.

Le
Pour continuer, il faut résoudre mon énigme !
Je brille sans lumière, je parle sans voix, je vis sans corps. Qui suis-je ?
Mais... zut. Tu n'as pas tes clés. Sauf si tu as trouvé le bon chemin, tu les as déblo

FABLEUX PQ

Déscriptif : Livre interactif au format insolite conçu pour lutter contre l’usage du téléphone aux toilettes. Inspiré de « Le Corbeau et le Renard » de Jean de La Fontaine, le texte est entièrement désorganisé : chaque mot est illustré différemment et présenté dans le désordre. Le lecteur peut soit reconstituer la fable originale, soit créer sa propre histoire en réorganisant les mots. Présenté sous forme de rouleau de 16,50 mètres à l’image du papier toilette, ce livre-jeu ludique et participatif transforme un lieu de lecture inattendu en espace de création littéraire. Titre : « *Fableux PQ* », jeu de mots entre « fable » et « fabuleux ».

Format : 16,50 m
Technique : Impression, découpe et collage



ROUTINE

Déscriptif : Site web (cliquez pour accéder au site) interactif explorant la dégradation, au fil des jours des routines quotidiennes. Le visiteur traverse trois jours identiques qui se dégradent progressivement par des effets glitch visuels et sonores, symbolisant l'oppression mentale de la répétition. Au troisième jour, un choix décisif : continuer la boucle ou accéder à un espace libre où les vidéos réapparaissent aléatoirement selon les interactions clavier.

Format : Web
Technique : Développement web (HTML/CSS/JavaScript) + vidéo = after effect



ILLUSTRATIONS

Déscriptif : Projet en deux volets autour de l'illustration narrative et éditoriale.

- Journal : Illustration pour l'article « Gare aux lumières bleues dans les jouets » (Frédéric Mouchon, Le Parisien, 1er octobre 2024). Visuel volontairement choquant pour marquer les esprits et inciter à la lecture. Palette dominée par le bleu des LED. Réalisé en trames. L'encart humoristique met en scène un doudou triomphant au sommet d'une pile de doudous classiques.
- Leporello : Quatre illustrations basées sur une phrase du livre « Je sais » d'Ito Naga évoquant un conflit de voisinage nocturne. Les deux premières images sont narratives et fidèles au texte, les deux suivantes proposent une suite hypothétique et humoristique.

Format : A3 + 14,8×42 cm
Technique : Risographie en bichromie



Gare aux lumières bleues dans les jouets : c'est mauvais pour la rétine et ça perturbe le sommeil des enfants.

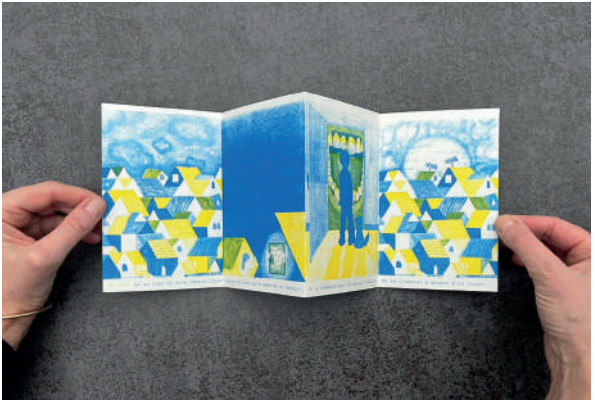
Les jouets à base de leds émettent de la lumière bleue nocive pour la rétine des enfants. L'Anses appelle à revoir la norme censée garantir la sécurité de ces objets lumineux. Par Frédéric Mouchon, Le 1 octobre 2024 à 00h01, modifié le 1 octobre 2024 à 17h13.

Une tortue-veilleuse, des sabres laser, des toupies qui clignotent, des torches, des figurines qui brillent la nuit, une tractopelle son et lumière... La dangerosité de la lumière bleue émise par les leds (Diodes électroluminescentes) dans les jouets.

afecter les rythmes biologiques de l'enfant et troubler son sommeil. L'Anses préconise notamment de limiter l'exposition à des leds bleues ou blanches, qui sont riches en lumière bleue.

Les éviter deux heures avant le coucher :
Or, la lumière bleue émise par les leds peut présenter « différents effets toxiques » pour l'œil. « Le cristallin des enfants ne filtre pas totalement la lumière bleue, explique Aurélie Niaudet. Une exposition répétée peut provoquer des dommages à la rétine, notamment augmenter le risque de dégénérescence maculaire liée à l'âge (DMLA) ». L'exposition à la lumière bleue le soir et la nuit peut

La nouvelle norme européenne moins protectrice :
Les experts estiment en substance que cette norme n'est pas un gage de sécurité pour les bambins qui manipulent des camions de pompiers lumineux ou des figurines fonctionnant avec des leds. L'Anses s'inquiète désormais de ces nouvelles règles censées garantir l'innocuité de ces objets avant leur mise sur le marché. L'étude scientifique sur laquelle repose ce protocole comporterait « plusieurs erreurs ». Ces



LE SUPER

Déscriptif : Brochure destinée au jeune public (enfants et adolescents) présentant 9 spectacles vivants. Chaque photographie de spectacle est enrichie d'un dessin simple et graphique qui en illustre l'univers. Palette chromatique limitée au noir, blanc et jaune pour une lecture claire et dynamique. Typographies : Fira (corps de texte, offrant une large gamme de graisses) et Jean Luc (titres). Inspiré du travail graphique d'Helmo pour « Promenade ».

Format : 10,5 × 14,8 cm
Technique : Impression

