

# Florie Souday

Master Design - Étudiante à l'ENS Paris Saclay

# SOMMAIRE

1. L'écho des antennes
2. Néréide
3. Houn dou Bern
4. Orobrar
5. My Dearest
6. Moonlight Melody 55
7. SmytTen
- 8 Play-to-Learn
9. Chez soi
10. Jo sabi un conte
11. AI MEMORIES
12. Faciem



# Néréide

Modélisation, impression 3D résine, 2024

Série d'appliques murales ornementales qui, par ses formes organiques, revisite le mythe des néréides et de Glaucos, pêcheur devenu dieu marin, dont le corps, recouvert de coraux, se fige dans une métamorphose éternelle. Ces appliques, semblables à des vestiges d'un temple englouti, portent l'érosion du temps. L'impression 3D recrée ici des « artefacts » d'une civilisation imaginaire, interrogeant la pérennité et la transformation, à l'image de Glaucos, figé entre vie et minéralité.



Nausitoé



Amphinomé

# Houn dou Bern

Jeux-vidéo (15min), 2025

«Houn dou Bern» fusionne images numériques et esthétique rétro de la Game Boy. Transformant des photos d'enfance de mon village et mon meilleur ami en environnements interactifs, le projet questionne l'expérience nostalgique et l'évolution des méthodes de captations mémorielles.

Chaque photo devient un portail vers un moment précis, invitant le joueur à explorer des détails et anecdotes cachés.

Le projet joue sur la nostalgie des jeux d'antan tout en intégrant des souvenirs personnels, offrant une réflexion sur la manière dont nous conservons et réinterprétons nos mémoires. Les photos deviennent des environnements interactifs, transformant des souvenirs statiques en expériences dynamiques.

Lien vers le jeu : <https://florie-souday.itch.io/houn-dou-bern>



# Orobrar

Jeux-vidéo (40min), 2024

Des chuchotements évoquant le passé de nos aïeux, un morceau de papier peint déchiré trouvé dans le bureau de notre grand-père et des fleurs écrasées sous nos pas.

Orobrar représente un voyage à travers les souvenirs que je partage avec mon frère, explorant les lieux de notre enfance.

Cette déambulation sous forme de jeux-vidéo, constitue une réflexion sur les différentes façons dont nous mémorisons les éléments du quotidien, ainsi que sur l'impact des lieux devenus symboliques dans notre identité.

Lien vers le jeu vidéo : <https://florie-souday.itch.io/orostrar>





# *My Dearest...*

Visuels 3D, Impression sur textile, 2024

De l'épistolaire aux sextos, comment les médiums numériques ont transformé nos manières d'interagir avec des êtres aimés ? Si la syntaxe des mots et le temps de rédaction et de réception ont muté au fil des siècles, les lieux de rédaction et les intentions sont bien inchangés.

My Dearest est une série de trois textiles évoquant l'importance de ces « boudoirs » hétérotopiques intimes, que j'ai pu fréquenter pour entretenir par dactylographie ou par écrit mes relations.



# *Moonlight Melody 55*

Monde 3D et VR en collaboration avec Violette Edgard-Rosa, 2024

Ce projet explore les archétypes féminins dans les jeux vidéos à travers une série de quatre mondes. Chaque espace transforme ces personnages en héroïnes, maîtres de leurs destins.



Florie Souday



# SmyTten

Visuels 3D, Impression sur textile, 2024

Projet en collaboration avec Yannis Briki, Nino Filii et Victor Chazard Meas

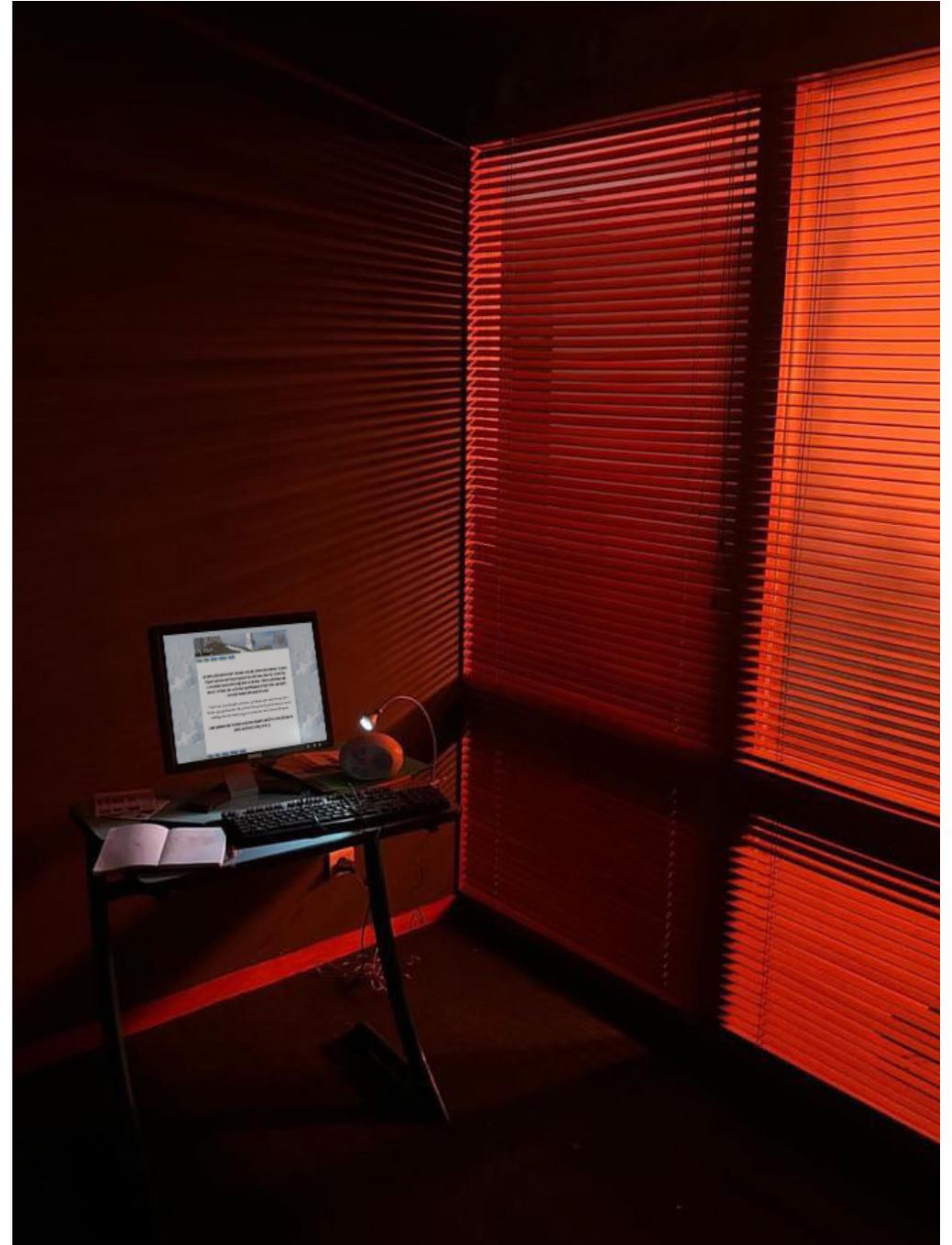
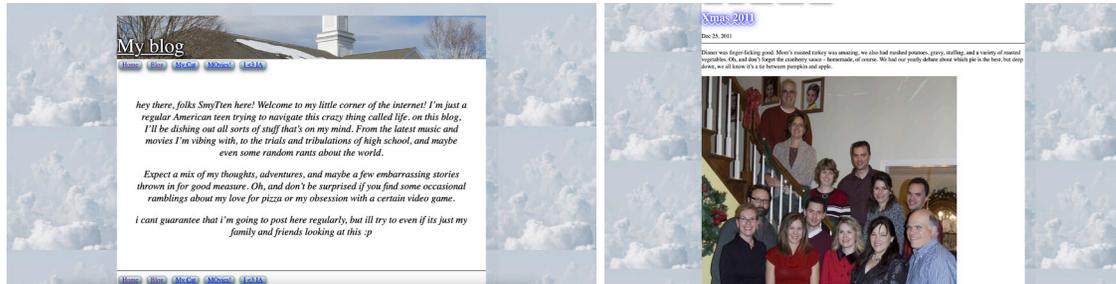
Smytten est une ARG (Alternative Reality Game) développée dans le cadre de « Résidence Evil », résidence co-produite avec l'Abri (Genève) autour d'un thème commun : l'horreur sur internet.

Nous plongeons dans le blog d'un certain SmyTten, dont le véritable nom est Tim Warner, comme l'indique la note de bas de page. C'est un jeune Américain passionné par les mangas et les vocaloids, qui semble également s'adonner à des jeux classiques de l'époque, tels que Habbo et Animal Crossing.

En explorant les onglets «cat», «fan page IA», ses films préférés, ainsi que la publication de sa 3DS où il expose son visage avec le message «I bought a 3DS! (29 mars 2011)», on découvre divers aspects de sa vie.

Toutefois, au milieu des billets sur la routine quotidienne, les récapitulatifs de memes de 9gag et les critiques de collations et de films, des titres de plus en plus étranges attirent l'attention à mesure que l'on descend dans la chronologie du blog...

Lien vers le blog : <https://smytten.blog/>



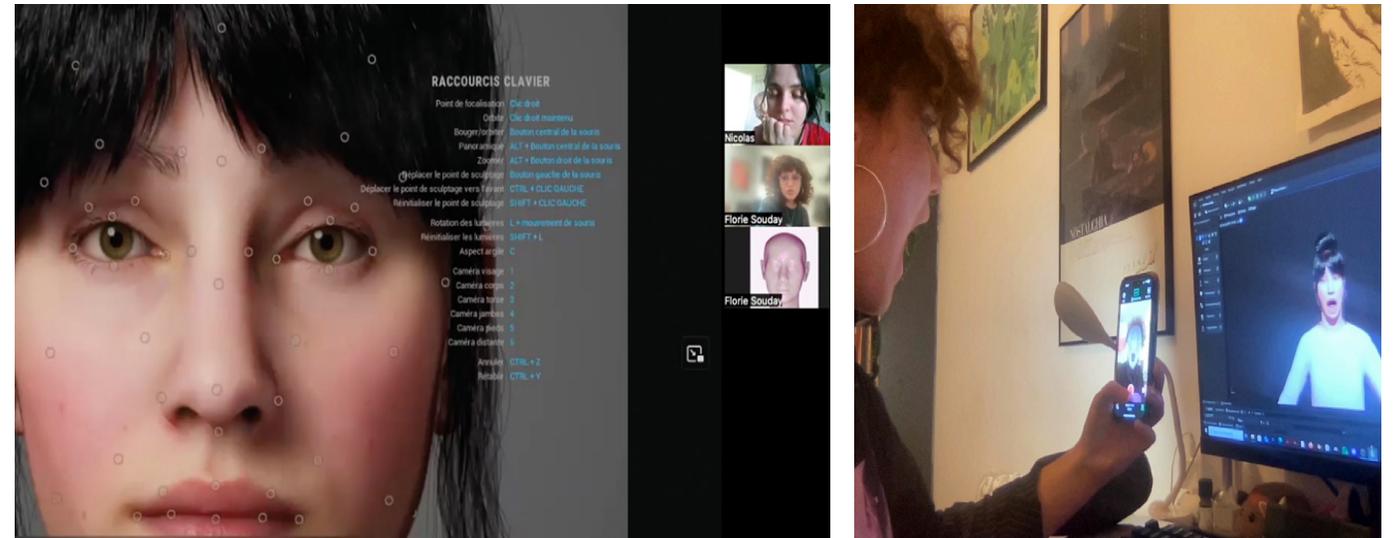
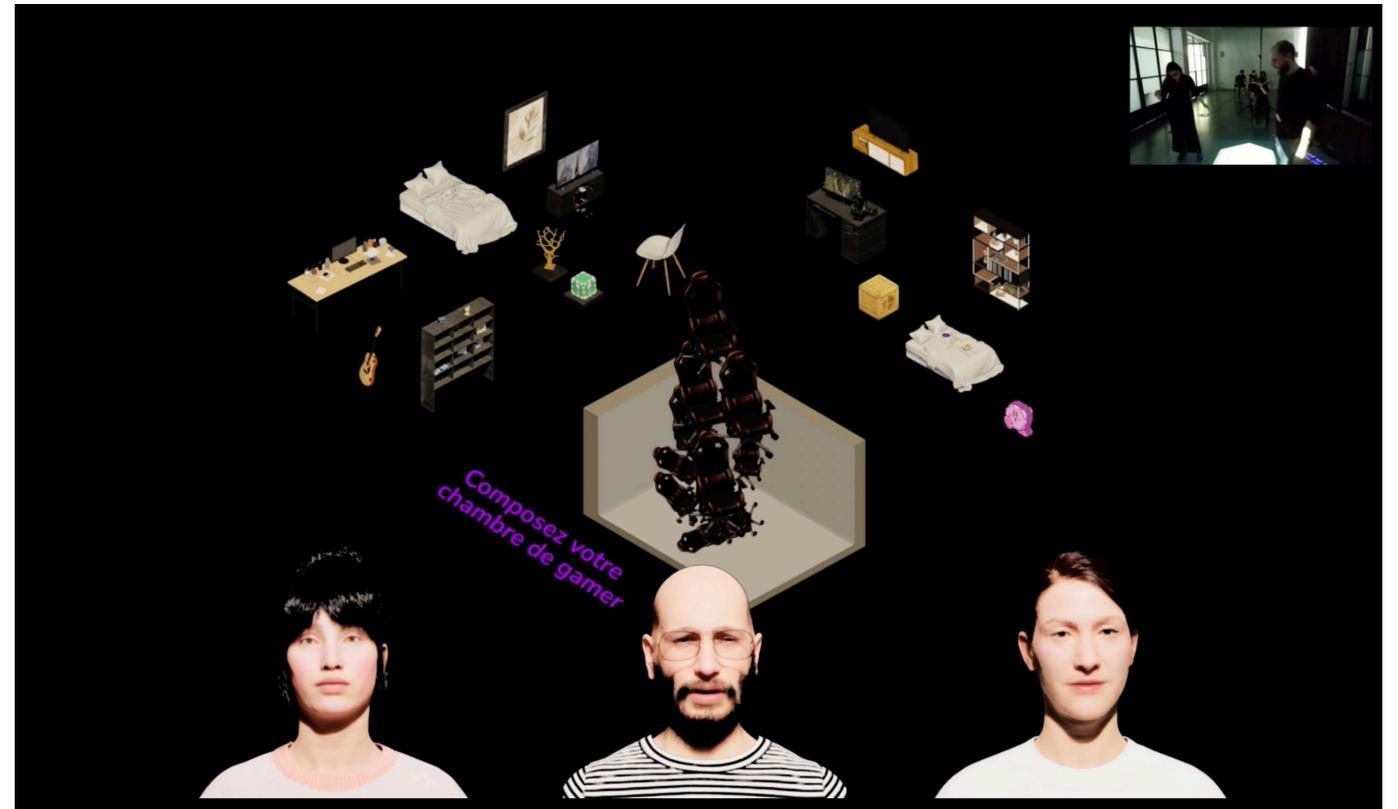
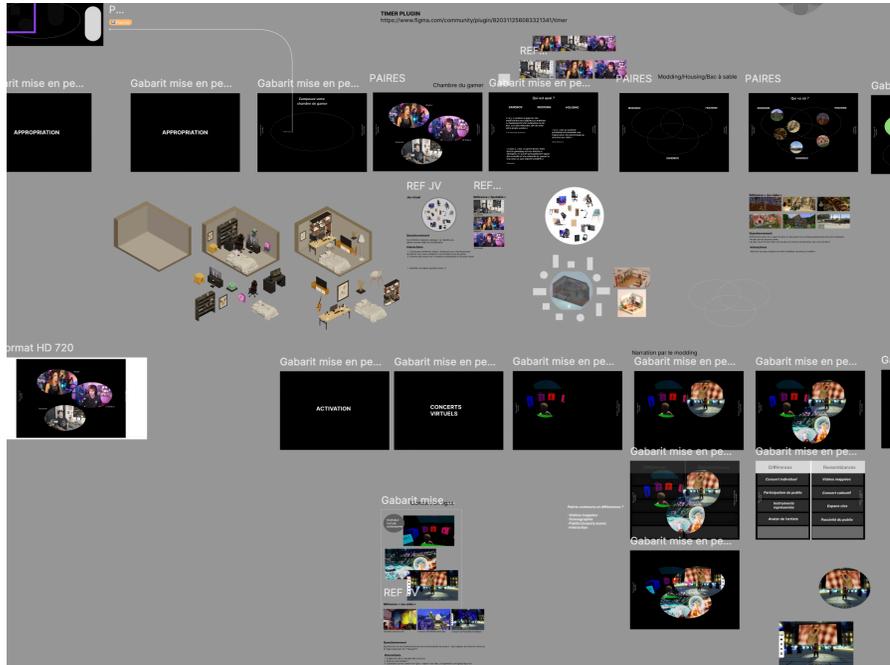
# Play-to-Learn

Projet de recherche HEAD-Genève, 3D, Face Tracking, Montage vidéo, 2024-2025

Le projet « Play-to-Learn » cherche à créer un dialogue entre sciences sociales et culture vidéoludique, afin de rendre les savoirs académiques plus accessibles et de changer le regard sur le jeu vidéo. Il prend la forme d'une émission interactive diffusée sur YouTube, enrichie de formats courts conçus pour les réseaux sociaux comme Instagram et TikTok.

Pour ce quatrième épisode j'ai exploré les potentialités des avatars virtuels par du Face Tracking, dans l'esprit des VTubers, en les combinant à des jeux interactifs créés en temps réel sur Figma. Alternant prises de vues réelles et incarnations numériques, les invités dialoguent à travers leurs doubles virtuels, enrichissant l'échange par une couche ludique et expérientielle qui questionne les modes contemporains de médiation et d'engagement.

Lien vers l'émission : <https://www.youtube.com/watch?v=S8DW4RNxjug&t=2091s>





# Chez soi

Photogramétrie, site web codé

L'espace intime de nos habitations revêt une importance cruciale dans notre épanouissement personnel. Il s'agit d'un sanctuaire où nous pouvons nous retirer du tumulte du monde extérieur et nous reconnecter avec nous-mêmes. Ces lieux jouent un rôle important dans notre expression personnelle et deviennent une extension de notre moi intérieur. Mes moments passés dans différentes habitations et mes lectures sur les notions d'hétérotopie et d'imaginaire dans l'espace, ont fait germer en moi l'envie suivante : celle de refléter différentes relations que les individus entretiennent avec leur habitations.

En étudiant ces lieux et en partageant leurs histoires, l'idée est de participer à la préservation de la mémoire collective sur les manières dont les individus habitent leurs espaces à l'heure actuelle. J'erre ainsi dans les logements, tout en enregistrant des conversations et en scannant les espaces en 3D, en restant attentive aux histoires que ces environnements ont à nous transmettre.

Lien vers le site web : <https://chezsoi.floriesouday.com/>



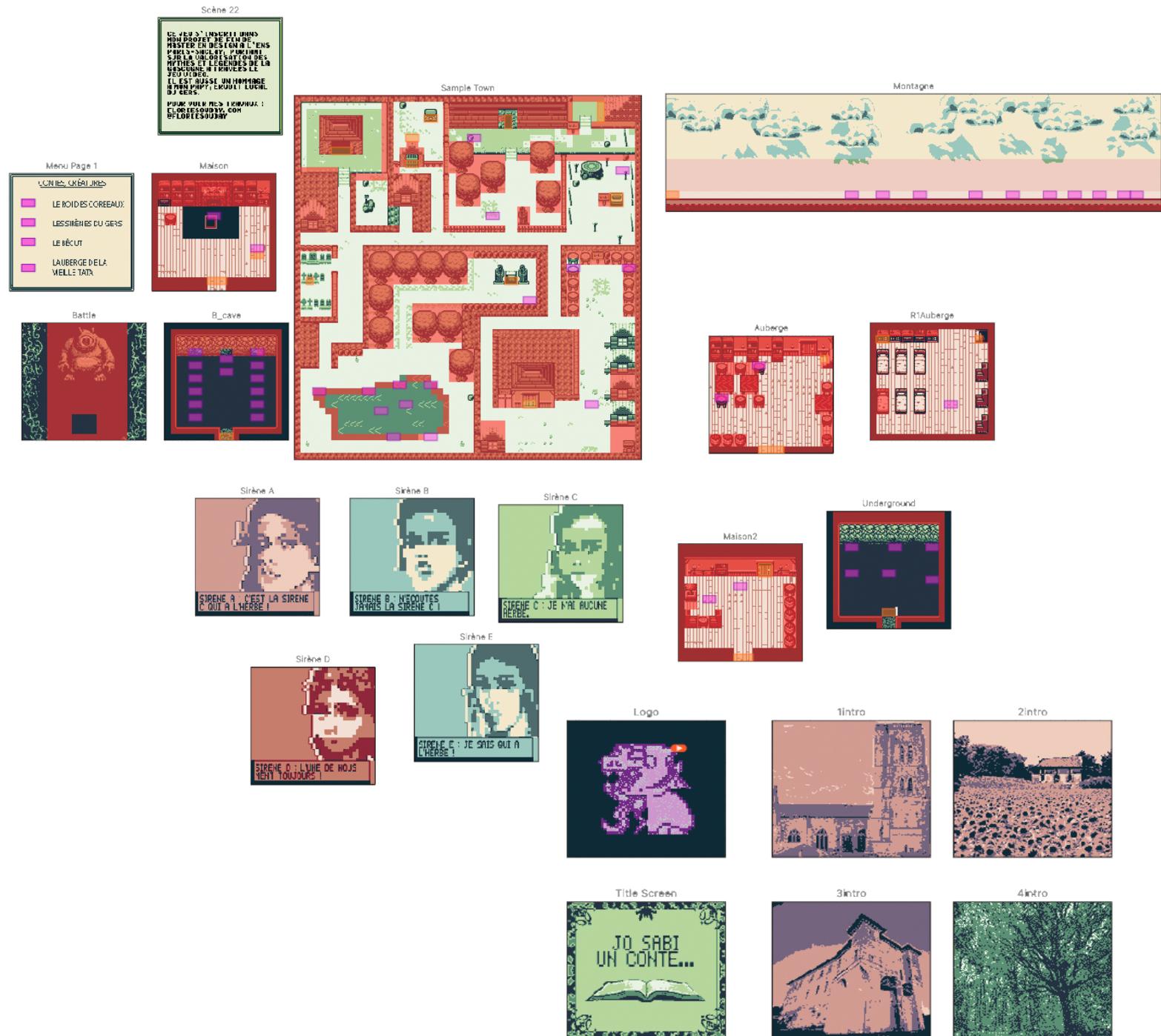
# Jo sabi un conte...

Jeux-vidéo sur Gameboy (15-20min), 2025

Ce projet utilise les limitations techniques de la Game Boy (palette restreinte, son 8-bit) pour redéfinir les mythes gascons.

Le support rétro, avec son caractère concret et nostalgique, consolide l'inscription des mythes dans une mémoire collective, alors que le format RPG offre la possibilité d'explorer sans contrainte ce héritage oral.

Lien vers le jeu vidéo : <https://florie-souday.itch.io/jo-sabi-un-conte>





# AI MEMORIES

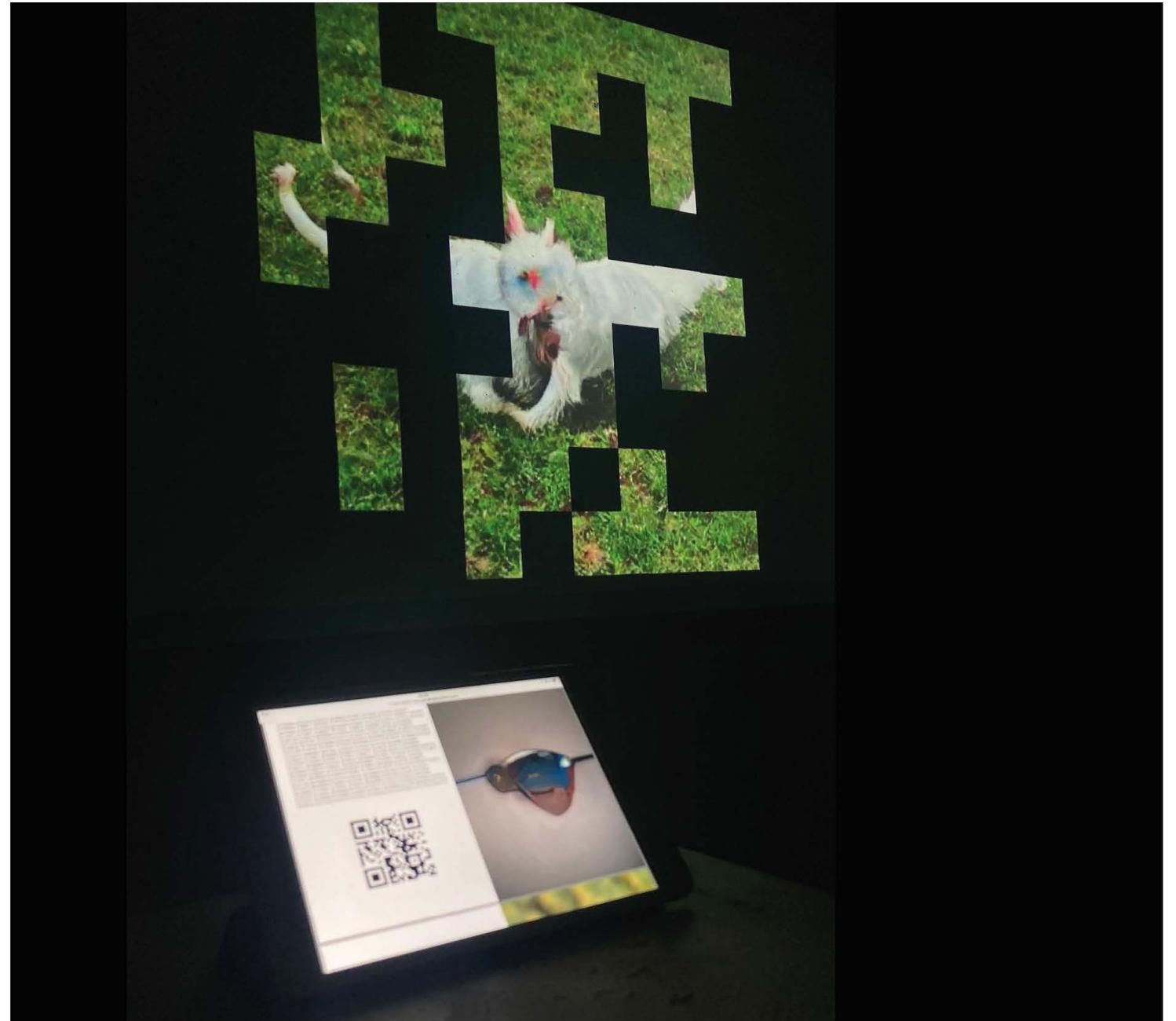
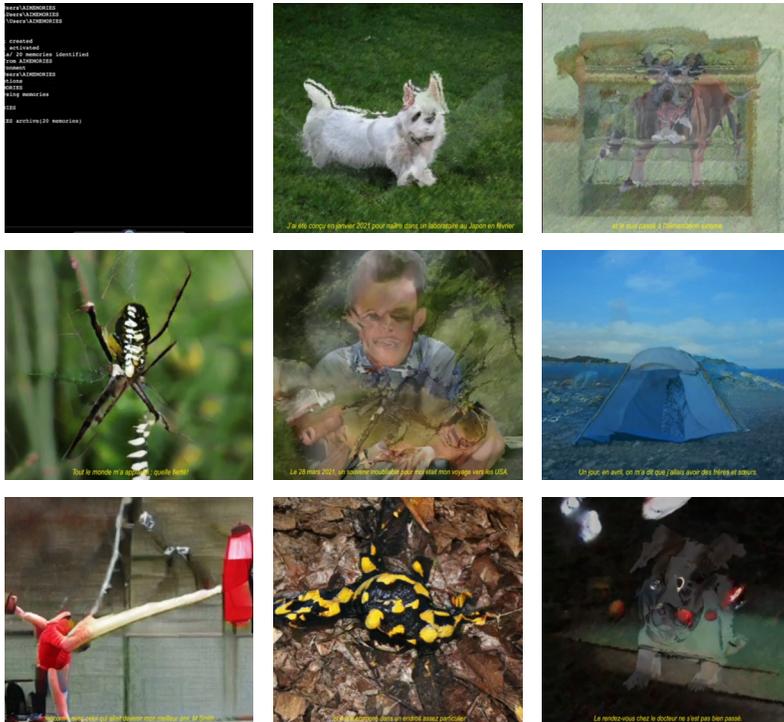
Vidéo, 2021

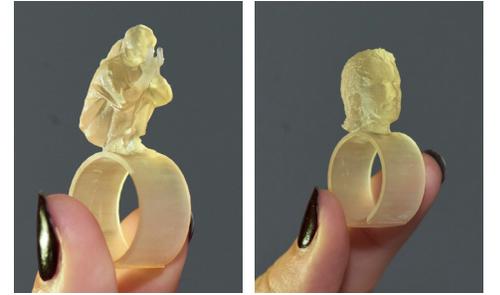
Projet en collaboration avec Catalina Guevara

En transposant certains des souvenirs qui pourraient être les plus significatifs dans la vie d'un être humain dans une intelligence artificielle, AI MEMORIES questionne l'appartenance du corps et de l'esprit d'un robot. Appartient-il à lui-même ou à la personne qui l'a construit?

Le robot peut-il échapper à sa condition en développant et en classant des souvenirs tout en réagissant en fonction de leur nature ?

Lien vers la vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=9L93nBP6iUk&t=2swatch?v=9L93nBP6iUk&t=2s>

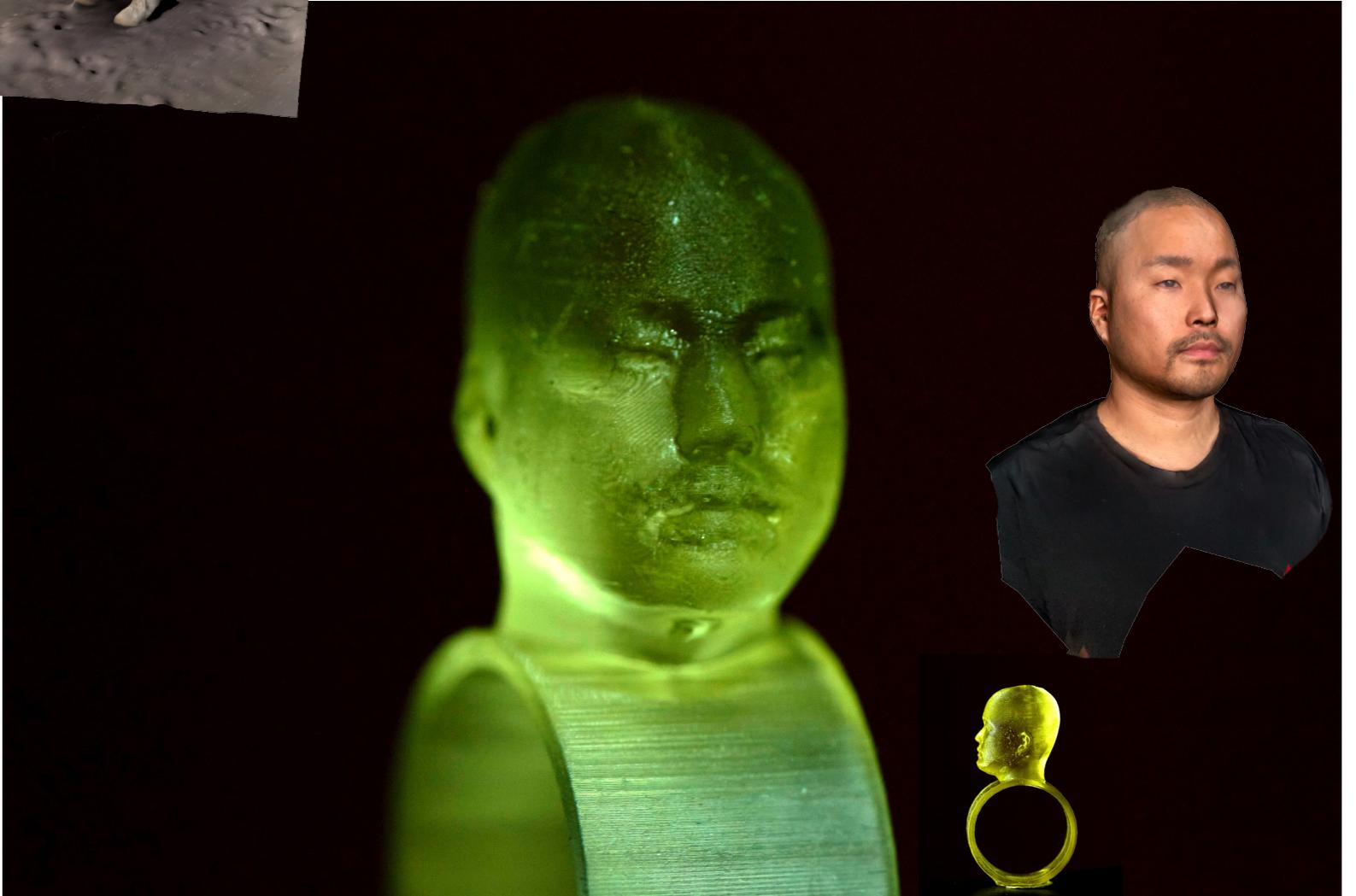




# *Faciem*

Impression 3D, argent, photogrammétrie

À l'instar des camées, figures creusées en bas-relief et objet de séduction dans la Grèce Antique, puis reflet d'un statut social pendant la Renaissance, Faciem rend hommage aux portraits familiaux dans la joaillerie. Ces bagues autolâtres ou témoin d'un amour pour un être cher, transforment l'image virtuelle de soi en une figure tangible et authentique, se transmettant dans le temps.





Contact : [florie.souday@outlook.com](mailto:florie.souday@outlook.com)

[@floriesouday](#)

<https://floriesouday.com/>