

porcillo

📍 Gabin traverse is a French type designer and programmer. He graduated from ESAC Cambrai and the EsadType program. His work explores the humanization of digital writing through human-computer interaction.

He is actively involved in open-source and educational initiatives, and co-organizes the type design meeting Rencontres de Lure.

Type Design
» [link](#)

Digital Design
» [link](#)

Lettering
» [link](#)

Kedije is an open-source typographic and programmatic system that links voice input to the speaker's pitch, speed, and vocal volume.
Through variable font technology, the individual's prosody is embodied in dynamic and singular typographic forms.

Kedije

Longueur

Volume

hauteur

Scénographie

Wibrez

Breath Emphasized Modulated Rehearsed Projection

IDRane

Rideaux 17 Exclamé Murmurait Scénographes Alexandrin

Kiked Encre Okays Height Plume Sable

Masque

Chœur Tragédie Comédie Décor Masque & Garçon Nuit

Wif

Spoken Chanted Recited Phrased Ok Intonations Tragedy



Kedije

Kedije's shapes are determined both by design-space constraints (from very small and condensed to extremely wide and bold) and by personal preferences. It produces a typeface that sits between Elzevir styles and sign painting. The design features a mixed-contrast axis, prominent serifs that allow for weight variation, and shapes that employ tool rotation to maintain a consistent stroke weight across widths. This results in a balanced combination of geometric and cursive shapes.

The prosodic system draws inspiration from Pierre Di Sciullo's Kouije (2005), a modular typeface with the same typographic axes integrated into a handcrafted software tool called Le POUSSE-POUSSE à ONOMATOPEES, which allowed pre-recorded onomatopoeias to be deformed and visualized in Kouije.

Kedije's shapes are determined both by design-space constraints (from very small and condensed to extremely wide and bold) and by personal preferences. It produces a typeface that sits between Elzevir styles and sign painting. The design features a mixed-contrast axis, prominent serifs that allow for weight variation, and shapes that employ tool rotation to maintain a consistent stroke weight across widths. This results in a balanced combination of geometric and cursive shapes.

The prosodic system draws inspiration from Pierre Di Sciullo's Kouije (2005), a modular typeface with the same typographic axes integrated into a handcrafted software tool called Le POUSSE-POUSSE à ONOMATOPEES, which allowed pre-recorded onomatopoeias to be deformed and visualized in Kouije.

Kedije's shapes are determined both by design-space constraints (from very small and condensed to extremely wide and bold) and by personal preferences. It produces a typeface that

Kedije's shapes are determined both by design-space constraints (from very small and condensed to extremely wide and bold) and by personal preferences. It produces a typeface that sits between

Kedije is an open-source **typographic** and programmatic **system** that **connects** text-based **speech input** to the **pitch, speed,** and **volume** of the speaker's **VOICE.** This **system** enables distinctive typographic **variations** through **variable font** technology, **thereby** translating the individual prosody.

J'aimerais tant qu'elle **craque** pour **moi**, mais ce qui me **pend**, au nez, c'est que je vais partir tout seul à la **boum** du **quartier** hors **d'atteinte.** Les **ta-ka-ta-ka-ta-ka-ta** dans les **maquis** enfouire mon **visage** dans son **cou.** **Ah,** **respirer** son **parfum,** effleurer son **nombril,** **enlasser** son **profil.**



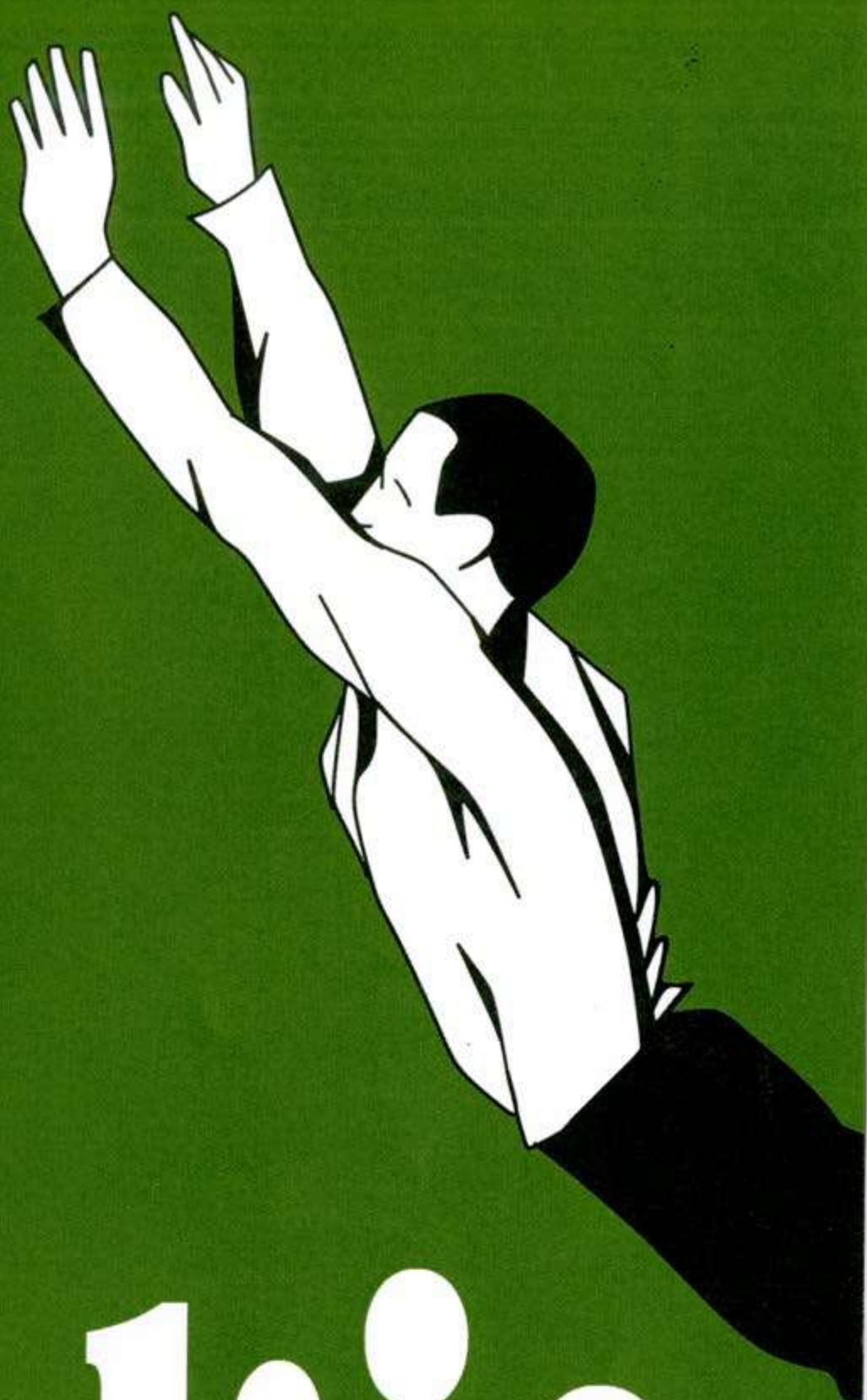
Kedije is an open-source typographic and programmatic system that links voice input to the speaker's pitch, speed, and vocal volume.
Through variable font technology, the individual's prosody is embodied in dynamic and singular typographic forms.

Kedije est un système typographique et programmatique open-source qui relie la saisie vocale à la hauteur, à la vitesse et au volume de parole du locuteur.
Grâce à la technologie des fontes variables, la prosodie de l'individu est incarnée dans des formes typographiques dynamiques et singulières.

Process Book
EsadType
Esad Amiens
2024-2026
Gabin traverse



gabintraverse.art
gabin@gabintraverse.art



Kedije

Kedije

...ographic and programmatic system that links voice input
... vocal volume
... the individual's prosody is embodied in dynamic
... in dynamic
... design—voice contouring from very small
... wide and bold—adjusting personal preferences, including
... and in pairs
... contrast, prominent series that allow for vibrant va
... but a consistent structure
... a balanced combination of geometric and cursive shapes
... inspiration from Pierre Di Sciullo's 2005 Kouïje, a modular
... graphic axes integrated into a handcrafted software tool
... TOMATOPIES, which allowed pre-recorded onomatopoeias
... ed in Kouïje.
... phic design while preserving the connection to software,
... re-living technology. Each word is mapped to its pitch,
... ame, enabling a richer and more faithful visual represen
... develop a new communication system that is both digital
... physical, for transcribing theatrical or cinematic dialo
... gression difficulties or support individuals with certain
... the system will incorporate paralinguistic markers
... and non-verbal vocalizations, potentially replacing the use
... one typeface, suitable for a wide range of practical uses.

h

A

u

g

7

K

M

p

l

h

l

A typeface family composed of 4 weights, designed from a set of 31 geometric modules extracted from Paul Renner's Futura. These modules were modified through four different Processing-based transformations, generating new typographic forms.

The type specimen takes the form of an interactive website.

Typography

ESAC Cambrai

<https://www.gabintraverse.art/work/code-gravure/site/>

2022

Galber

Registration
Modularité
Géométriques
Visualiser



elvetiic

from
Cambrai
in France



lyphocore

Creative coding is a form of programming where code is used as a medium for artistic expression and experimentation. Rather than (focusing) solely on functional or technical outcomes, it explores how algorithms, systems, and computation can generate visual, interactive, and often unexpected results!

1234567890€

It sits at the intersection of art, design, and computer science. Creators use languages and tools such as JavaScript, Python, or platforms like Processing and p5.js to build generative visuals, interactive installations, web experiences, or audiovisual pieces. The process is often iterative and exploratory, where the act of coding itself

Creative coding is a form of programming where code is used as a medium for artistic expression and experimentation. Rather than (focusing) solely on functional or technical outcomes, it explores how algorithms, systems, and computation can generate visual, interactive, and often unexpected results!

1234567890€

It sits at the intersection of art, design, and computer science. Creators use languages and tools such as JavaScript, Python, or platforms like Processing and p5.js to build generative visuals, interactive installations, web experiences, or audiovisual pieces. The process is often iterative and exploratory, where the act of coding itself

Creative coding is a form of programming where code is used as a medium for artistic expression and experimentation. Rather than (focusing) solely on functional or technical outcomes, it explores how algorithms, systems, and computation can generate visual, interactive, and often unexpected results!

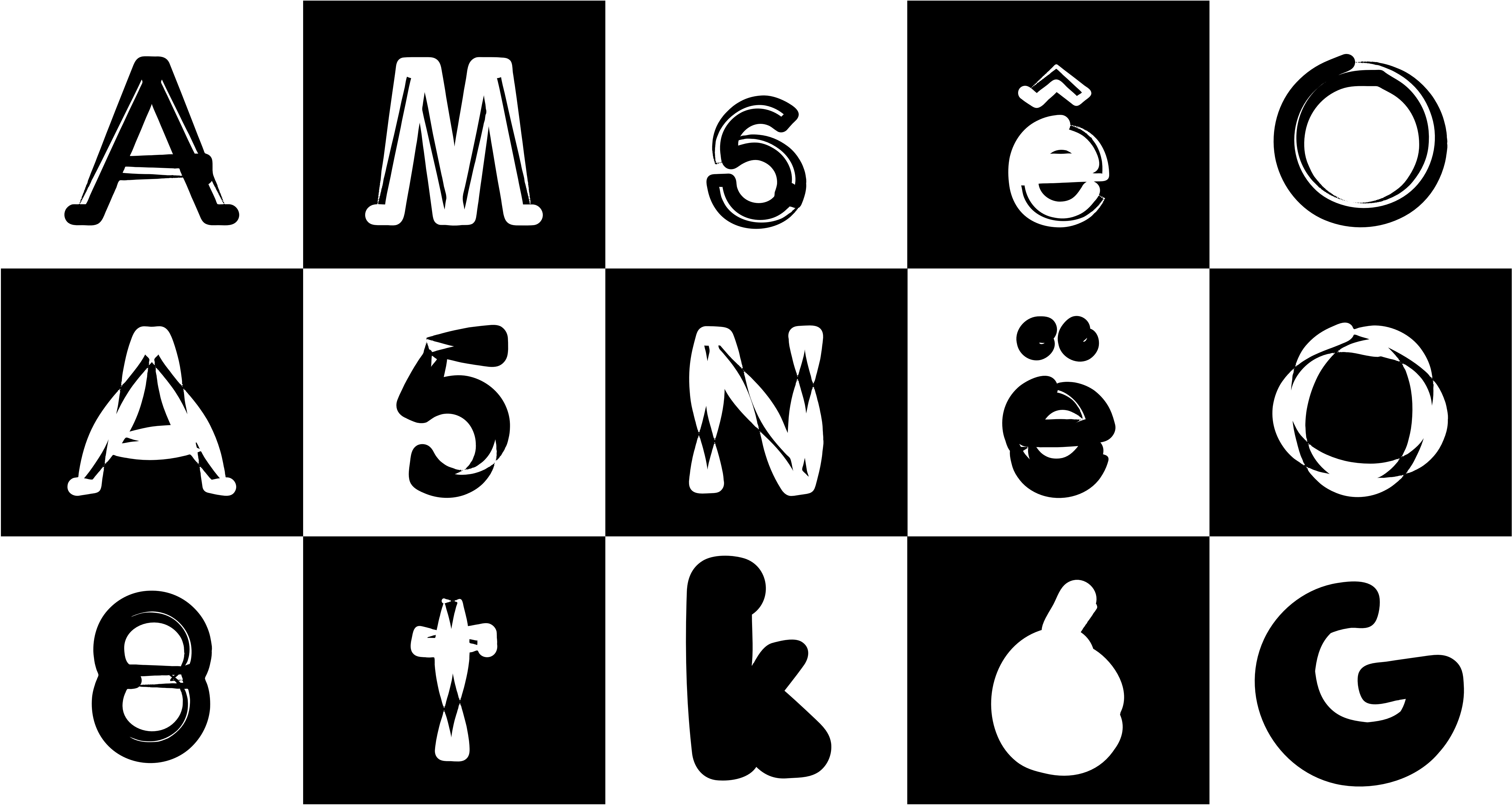
1234567890€

It sits at the intersection of art, design, and computer science. Creators use languages and tools such as JavaScript, Python, or platforms like Processing and p5.js to build generative visuals, interactive installations, web experiences, or audiovisual pieces. The process is often iterative

Creative coding is a form of programming where code is used as a medium for artistic expression and experimentation. Rather than (focusing) solely on functional or technical outcomes, it explores how algorithms, systems, and computation can generate visual, interactive, and often unexpected results!

1234567890€

It sits at the intersection of art, design, and computer science. Creators use languages and tools such as JavaScript, Python, or platforms like Processing and p5.js to build



Palimps is a typeface family currently under development, built around the contrast between two styles. The first is a contemporary calligraphic design that is characteristic of my own practice, inspired by a condensed uncial, that I reworked for digital production. The second is a geometric text style, composed primarily of straight lines, which shares the same typographic color and overall silhouette as the display design at 6-point size, while significantly improving readability.

Palimps

Palimps Text
Palimps Display
Direct Unfound
Aeet for The Fuji

A B C D E	W X Y Y	n u r o i e c y
F G H I J	Z Z & & &	m t s v w
L L a n n	? n , p v y y	p b g h l k
N O O p o	E E r e n f	q z d a a a a
R S T U V		a j z x

PLAIN
TEXT
FOR

Depraving
 Clerkships
 Refreshers
 Underpaid
 Auctionzer

Palimps
 —
 sdniwɔɹɔ

Platitudes
 Talismans
 Deposited
 Hectolitre
 Ubcominx



PHOLIES

for the new king

PHOLIE



ARTISTE

Ez

Monsieur
boots for men
Paris

Lorem ipsum dolor sit amet
sed do Eiusmod tempor
incididunt ut labore etas
sole I rose beside bliss
noble desire simple fall

lorem
Ipsum

aaaaaaaaaa

Craverse

BOOBS

After the execution of Louis, french people more Openly
Questioned the idea That power should belong to a king
organize society without Privilege.
For some, the fall of the monarchy Became a symbol of
Resistance to authority and a vision of a Society based
on voluntary Cooperation rather than rulers.

a	n	O	x	w
a	n	O	s	fi
b	c	B	s	u

Ribera italic

Quirky bland midwinter

*Renaissance court of florence is a place
of art science and power. Artists paint
fresco and sculpt marble for patrons.
Scholars study nature and geometry to
understand the world. printers spread
books across cities and change knowledge.
Onirique fills halls with lute and voice.
Architecture rises with stone arches and
dome shapes. Seller travel across seas
and bring silk and pigments and ideas?*

*Expression debate reason and human
thought in quiet rooms for many days.
Observe the body to learn how life is
formed, astronomers watch the sky and
track stars and motion of planets. Studio
echo with hammer and brush and chisel,
cities grow with markets and libraries and
schools of learning? Quillman write verses
about beauty nature and time. Engineers
design bridges that shape daily life.*

Boule Ange began with the study of a hand-painted "BOULANGERIE" sign photographed by Hippolyte Bayard in the 1850s. Straight and bold, the ink slightly bled into the surface, giving the letters a rich, buttery, and appetizing appearance. This visual language was progressively refined until it evolved into the identity of the "Boule" style.

Built from the same structural foundations, a second exploration emerged toward a lighter and more fluid aesthetic. This became the "Ange" style.

Typography
Not A Revival
EsadType
2025

boule *ange*

P u n l e n g o z e o

E a s o n e e

W u l o l e n v

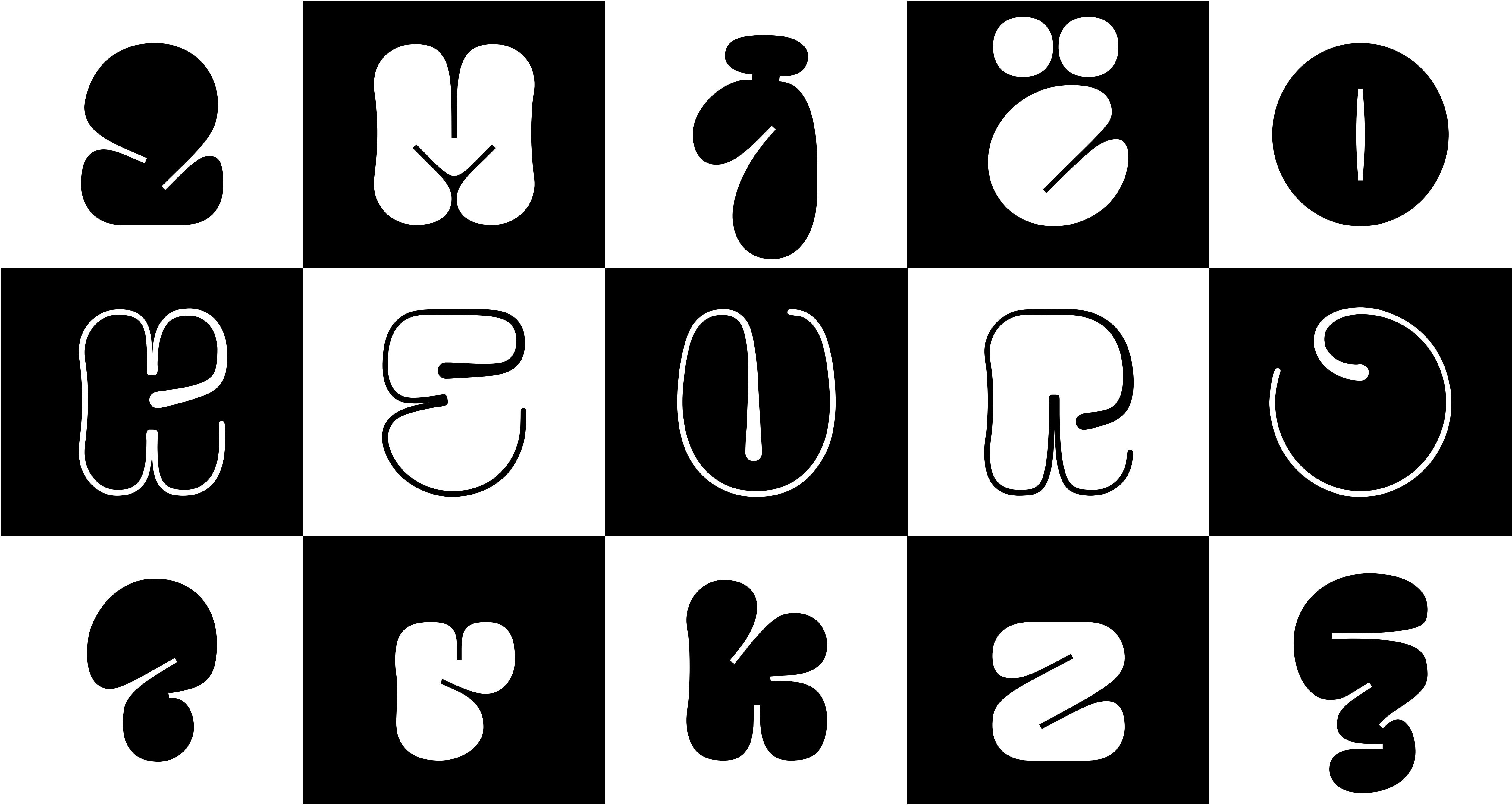
n n e z z n g

«Le Feste en Smer»

LYON

කෙතෙක් ඔබ දෝෂකරණය

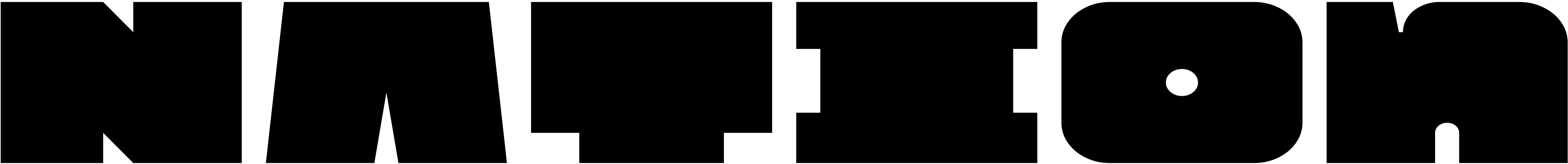




NATION is a large-scale display typeface designed within a 3*2 grid — the most common proportion among world flags — allowing coherent integration of flags inside each letterform.

Each glyph includes both extended and condensed versions, enabling dynamic graphic compositions. The project contains over 220 hand-drawn glyphs, excluding accented characters.

Typography
Cambrai
2020



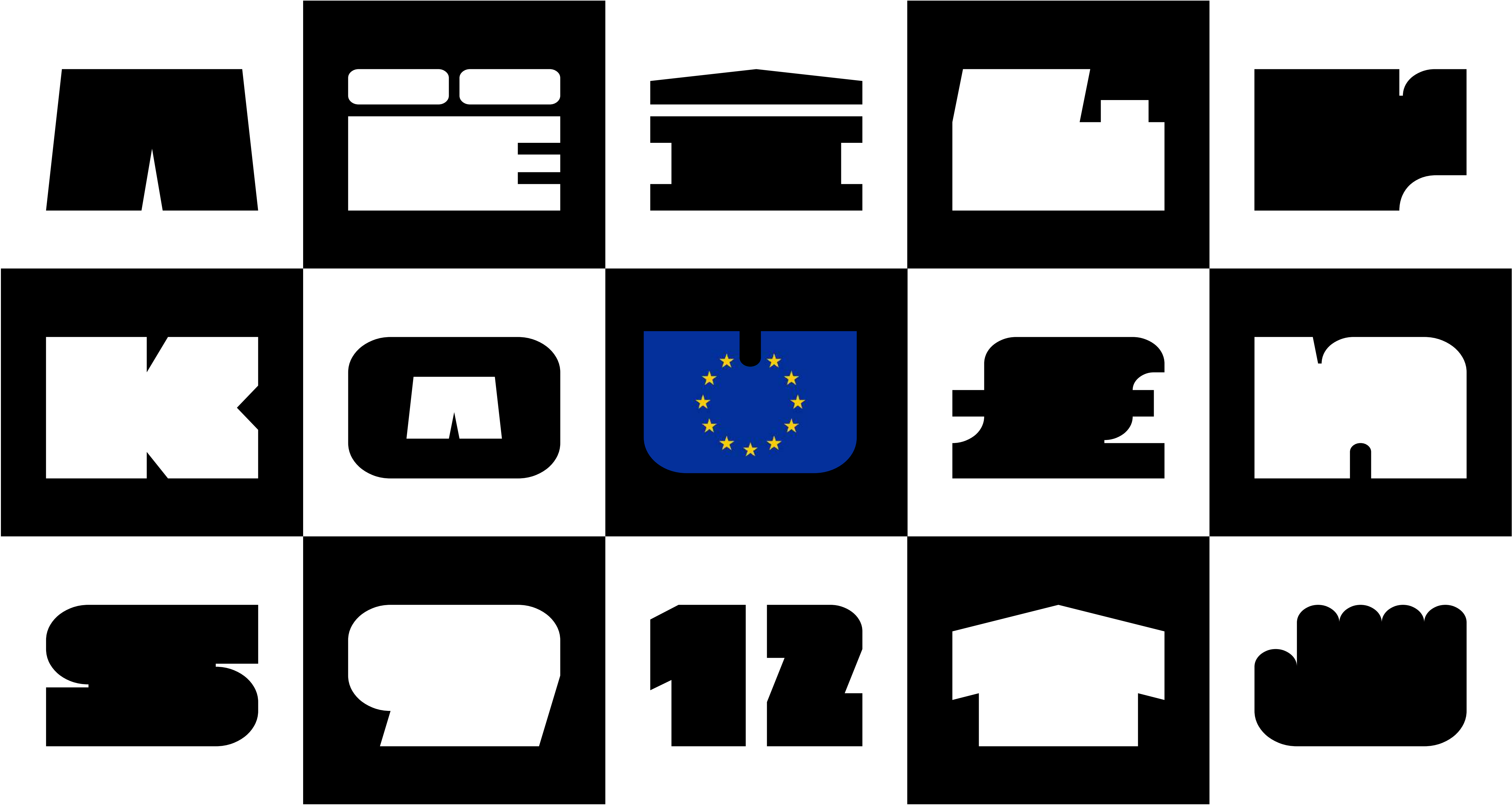
NEW YORK FOR THE

WINTER WEATHER

FEEL THE NEW

2025 #GIVEAWAY

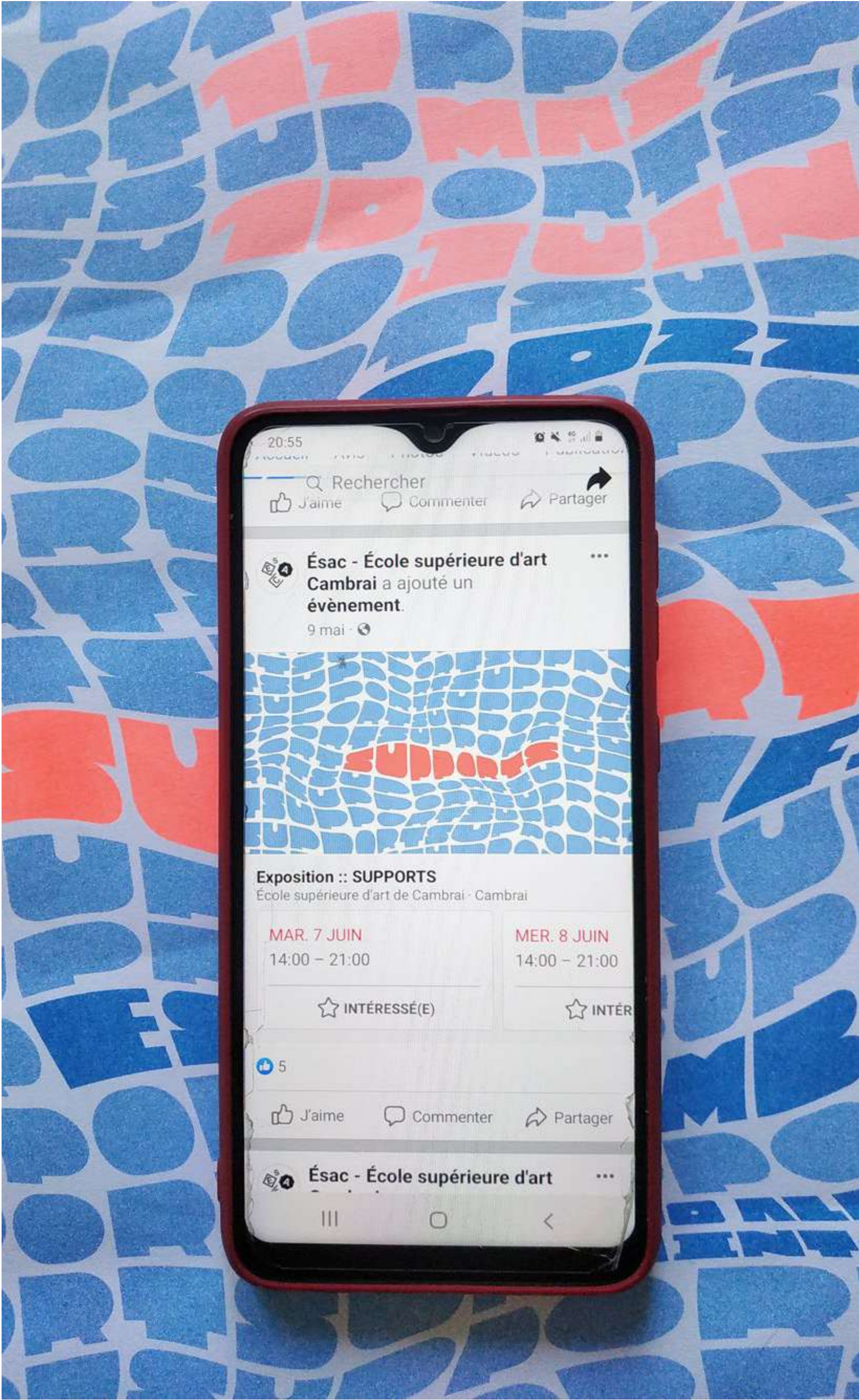
**COMING FEBRUARY
DRESS PURSUSS!**



Complete visual identity system (stationery, posters, screens, storefront displays) designed using the NATION typeface for the exhibition Supports Fig. Each format features its own deformation system, creating a visual identity that constantly shifts and moves.

Visual Identity
Cambrai
2022





Sylvain Tranoy
Président

Sandra Chamaret
Directrice

David Braillon
et Gilles Dupuis
Enseignants

Emilia Bernard, Jérémy Breton,
Rachel Delamer, Inès Deloraine,
Clément Dengremont, Hortense
Driguet, Elisa Dubosc, Clément
Duval, Chici Fang, Léo Faure,
Camille Florain, Axel Fontenil,
Alice Fortin, Lisa Janaszek, Yun-
Hsuan Ku, Camille Leleu, Séona
Lim, Léna Monot, Gabin Nivard,
Sarah Rollin, Justin Vankieken,
Matthieu Zammit
Étudiantes

Romain Descours
Assistant vidéo

L'équipe du Festival Fig.
Benjamin Dupuis
et Jérémy Joncheray
Partenaire

Ont le plaisir de vous
inviter à l'inauguration
de l'exposition performée
et filmée :

SUPPORTS

Les étudiantes de l'atelier « Dessiner l'espace »
ont imaginé une mise en scène où des images
créées par des designers graphiques de renommée
internationale et imprimées sur drapeaux retrouvent
énergie et fluidité dans une chorégraphie inspirée
d'un art martial, le tai-chi.
Une série de mini images au format timbre-poste
complète ce déploiement dans nos vitrines.
L'ensemble a été conçu dans le cadre d'une
coopération culturelle entre l'école et le festival
wallon consacré au design graphique **Fig.** (Liège)
qui prête ici sa collection.

Le mardi 17 mai 2022 à 18h

Exposition du 17 mai
au 10 juin 2022

Avec nous à Cambrai
dans la vitrine de l'école
de 14h à 21h

Sans nous dans le monde entier
www.vimeo.com/esaccambrai



École supérieure d'art
et de communication
130, Allée Saint-Roch
59 400 Cambrai
03 27 83 81 42
www.esac-cambrai.net



Design graphique: Gabin Nivard





SAMEDI 16	LUNDI 18	MARDI 19
17h Vernissage Philippe Dabasse Galerie Anne-Marie Arbefeulle	8h Yoga Panni/Anton	8h Yoga Panni/Anton
	9h30 Julien Taquet	9h30 Julien Taquet
	10h Nicolas Tilly	10h Thibéry Maillard Florie Souday
	11h Adel Faure	11h FibreTigre
DIMANCHE 17		
18h Vernissage Joseph Le Callennec Salle des Pénitents	14h30 Sophie Cure	14h30 Marie-Pierre Litaudon
	15h30 Louis Rigaud	15h30 Chloé Serre Tom Cazin
18h30 Coup de Bleu	16h30 Jules Durand	16h30 Courts- montrages
	21h Films d'archives	21h Double projection

MERCREDI 20	JEUDI 21	VENDREDI 22
8h Yoga Panni/Anton	8h Yoga Panni/Anton	8h Yoga Panni/Anton
	9h30 Julien Taquet	9h30 Julien Taquet
	10h Emmanuel Guy	10h Leonardo Vázquez
	11h Marion Voillot	11h30 Franck Jalleau
10h30 Temps associatif		
14h Coolure	14h30 Maud Guerche	14h30 Toshi Omagari
	15h30 Courts- montrages	
		16h30 Pierre Fourny
21h Bal graphique	21h Une famille en Vox	SAMEDI 23
		10h Coup de Blues

NOUS, LURE!

Temps associatif

Moment important!
Ce temps est dédié à la vie de l'association des Rencontres de Lure et ses projets tout au long de l'année, à nos engagements bénévoles, à nos envies... Les sujets sont nombreux: les jeudis de Lure, les travaux de la Chancellerie, la recherche de mécénat, les partenariats internationaux.
Ajoutez-y vos idées, vos suggestions et votre énergie!

Mercredi 10h30 Discussion

CHER FRANCK,

Jean-Louis Estève
Bruno Bernard

« Il est rassurant de voir qu'aujourd'hui en France se perpétue un amour fou de la lettre chez quelques rares jeunes dont Franck Jalleau est sans nul doute l'un des meilleurs. Mieux vaut ne pas attendre [...] qu'il soit assez vieux ou qu'il soit mort pour le reconnaître. » Gérard Blanchard, chancelier des Rencontres de Lure, 1988

En mai, Franck Jalleau nous a quittés. Prenons un moment pour évoquer sa mémoire et faire connaître à toutes et tous les multiples facettes de son immense talent: dessinateur de caractères de l'imprimerie nationale, graveur lapidaire virtuose et pédagogue essentiel dans la renaissance de la création typographique en France. Avec la complicité de Jean-Louis Estève, Bruno Bernard et quelques-un-es de ses ancien-n-es élèves.

Vendredi 11h30 Hommage

TYPOGRAPHY FOR VIDEO GAMES

Toshi Omagari

Toshi Omagari explore les liens entre jeux vidéo et typographie. Il présentera ses recherches sur les polices pixelisées, issues des bornes d'arcade, et leur prolongement dans les créations contemporaines.

Designer londonien formé à Tokyo et Reading, Toshi Omagari crée des caractères latins et non latins. Ex-Monotype, il dirige deux fondries (Omega, Tabular) et a publié Arcade Game Typography (Thames & Hudson).

Vendredi 14h30 Conférence

1. Chancellerie
2. Salle Lurie repas
3. Amphithéâtre Marius coup de bleu
4. Salle des Pénitents exposition Joseph Le Callennec
5. Galerie Anne-Marie Arbefeulle exposition Philippe Dabasse
6. Carte sensible mardi/jeudi 16h-18h30 mercredi 14h30-18h30
7. Église
8. Chez Justine 10h30-12h & 14h30-19h
9. Le nouveau bistro de Lure 11h-19h
10. La terrasse de Lure jeudi-lundi 10h-20h30
11. Mairie
12. Gîte communal

À LA VENTE:

LE CAHIER DE VACANCES DE LURE

Mini Studio
& Lettres Mobiles

Un cahier de vacances pour les passionné-es de la lettre et des mots. Farces et attrapes typographiques à prévoir!

68 pages 34 jeux Livret de jeu



A virtual reality experience in which a hybrid urban and vegetal landscape, inspired by the Esplanade Garden in Metz, is entirely composed of typographic elements.

The project reflects on the place of text and typography within our increasingly digital everyday environment, especially as VR headsets such as Apple Vision Pro become more widespread.

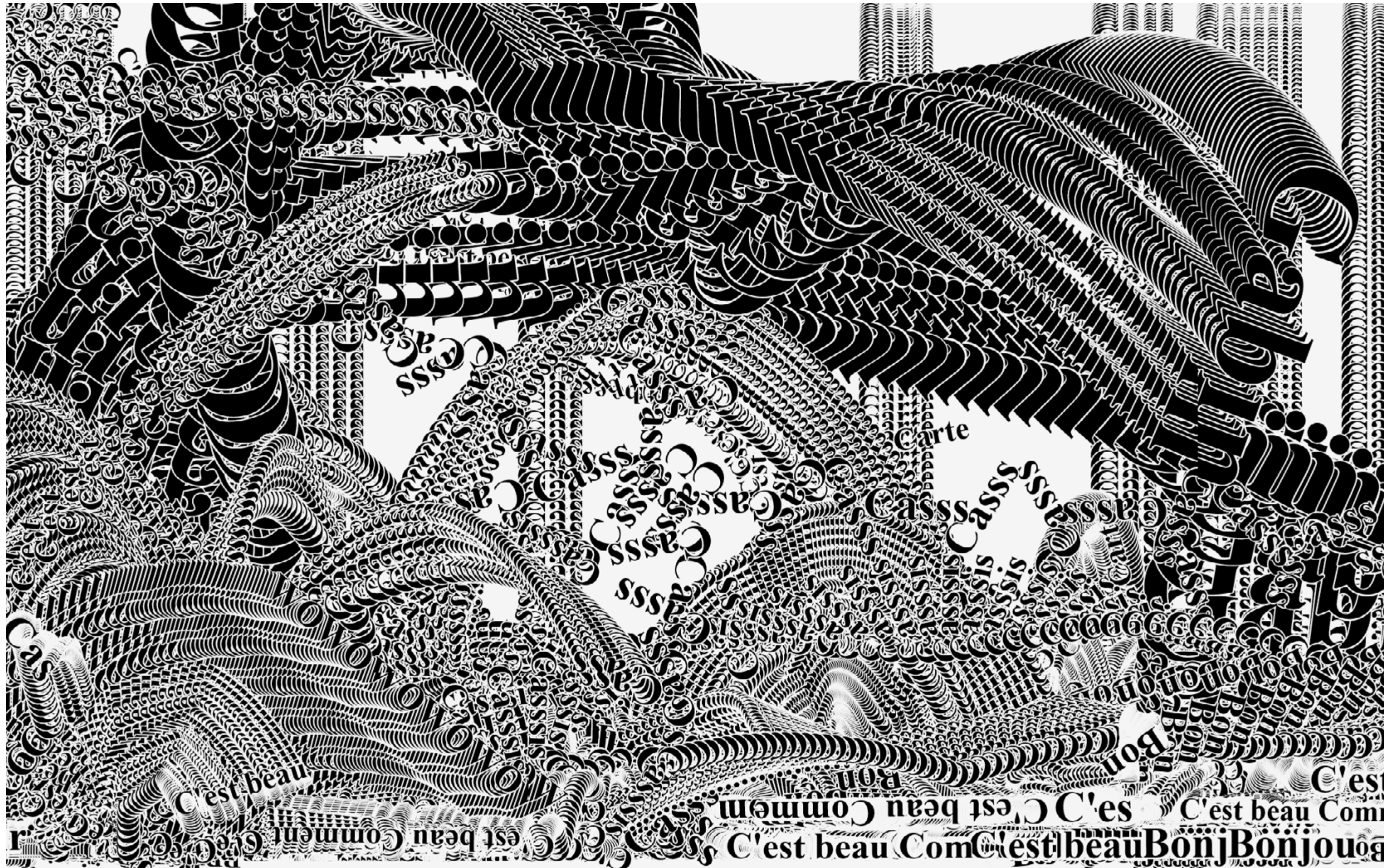


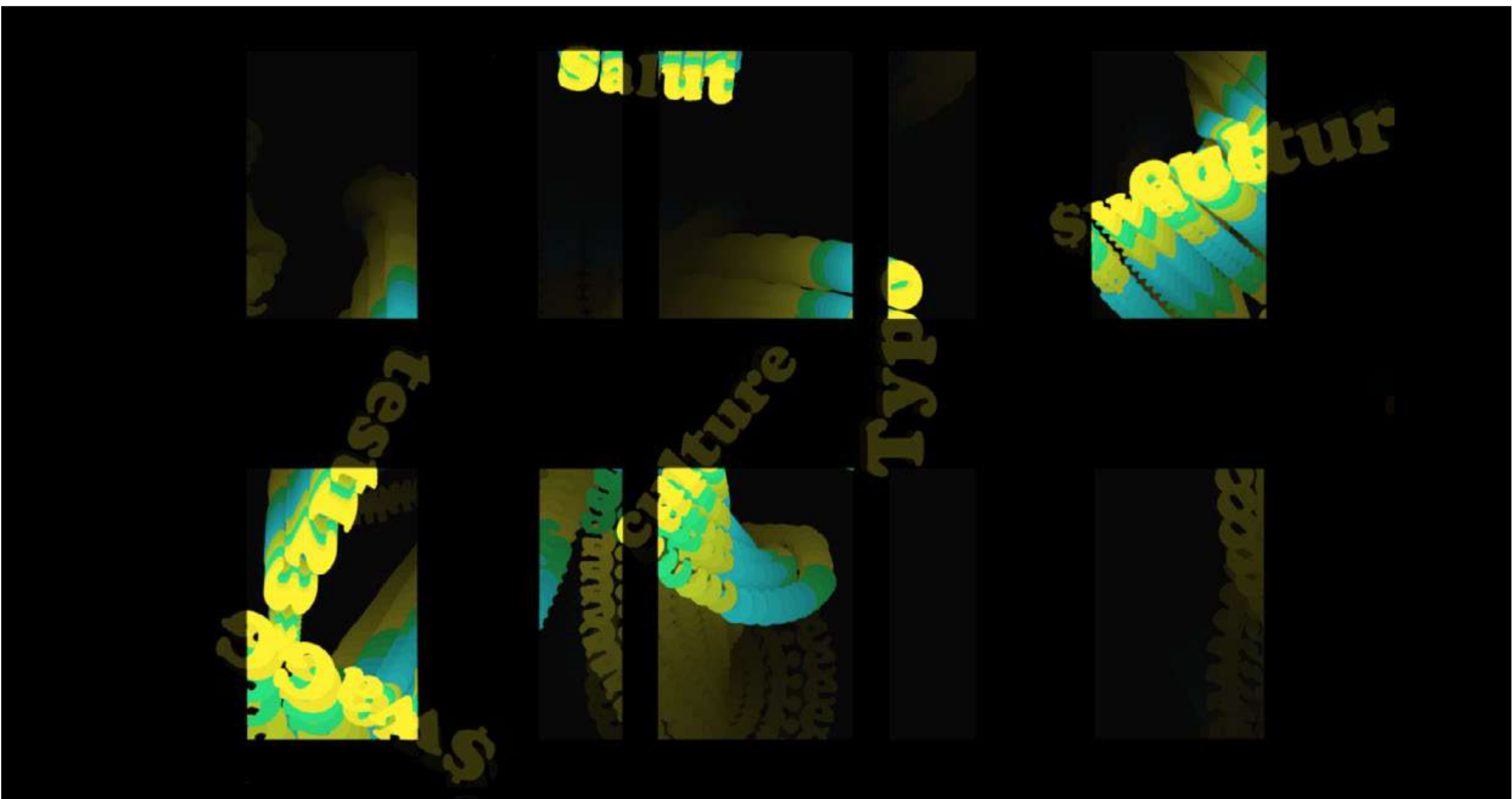
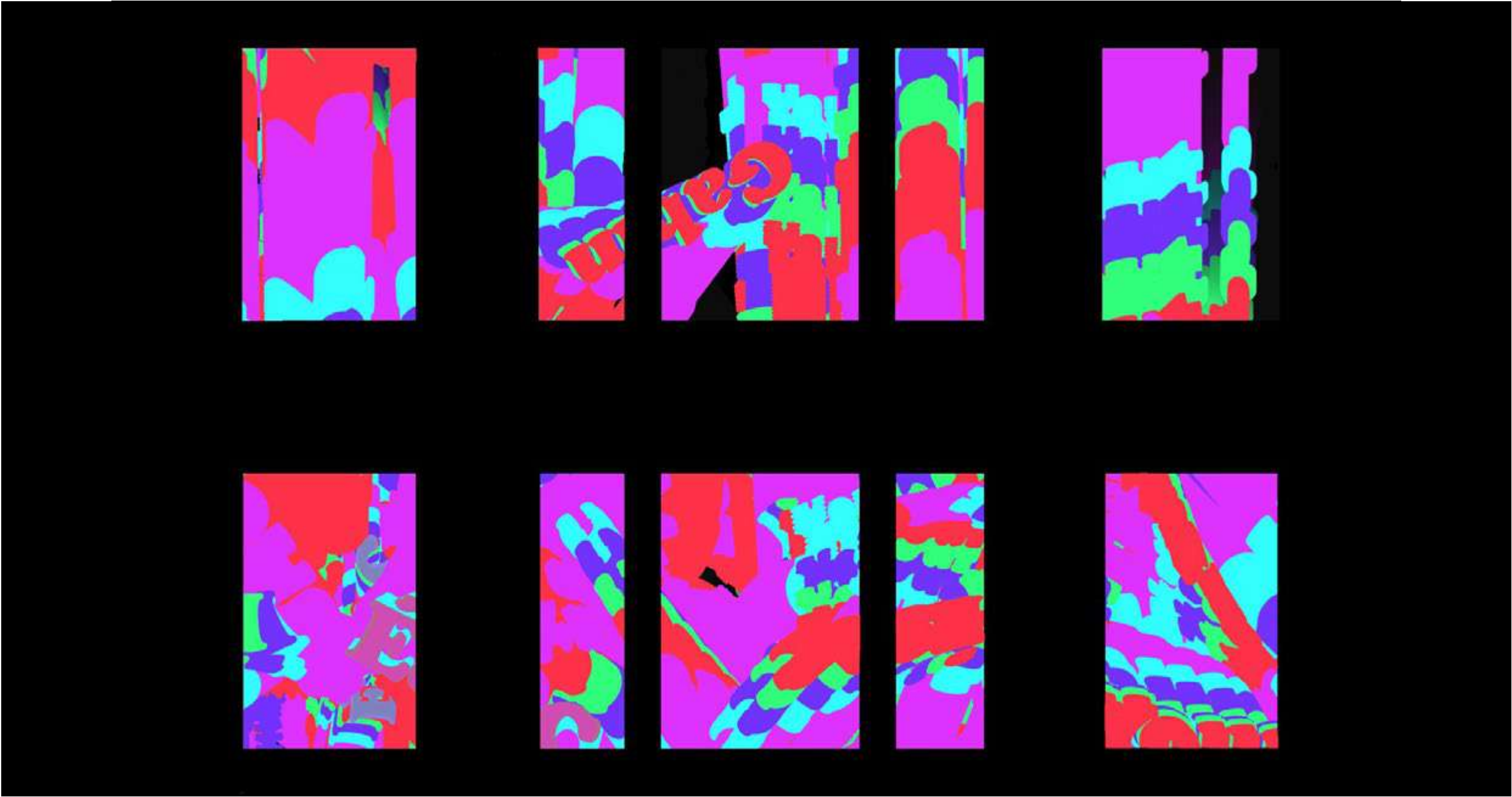
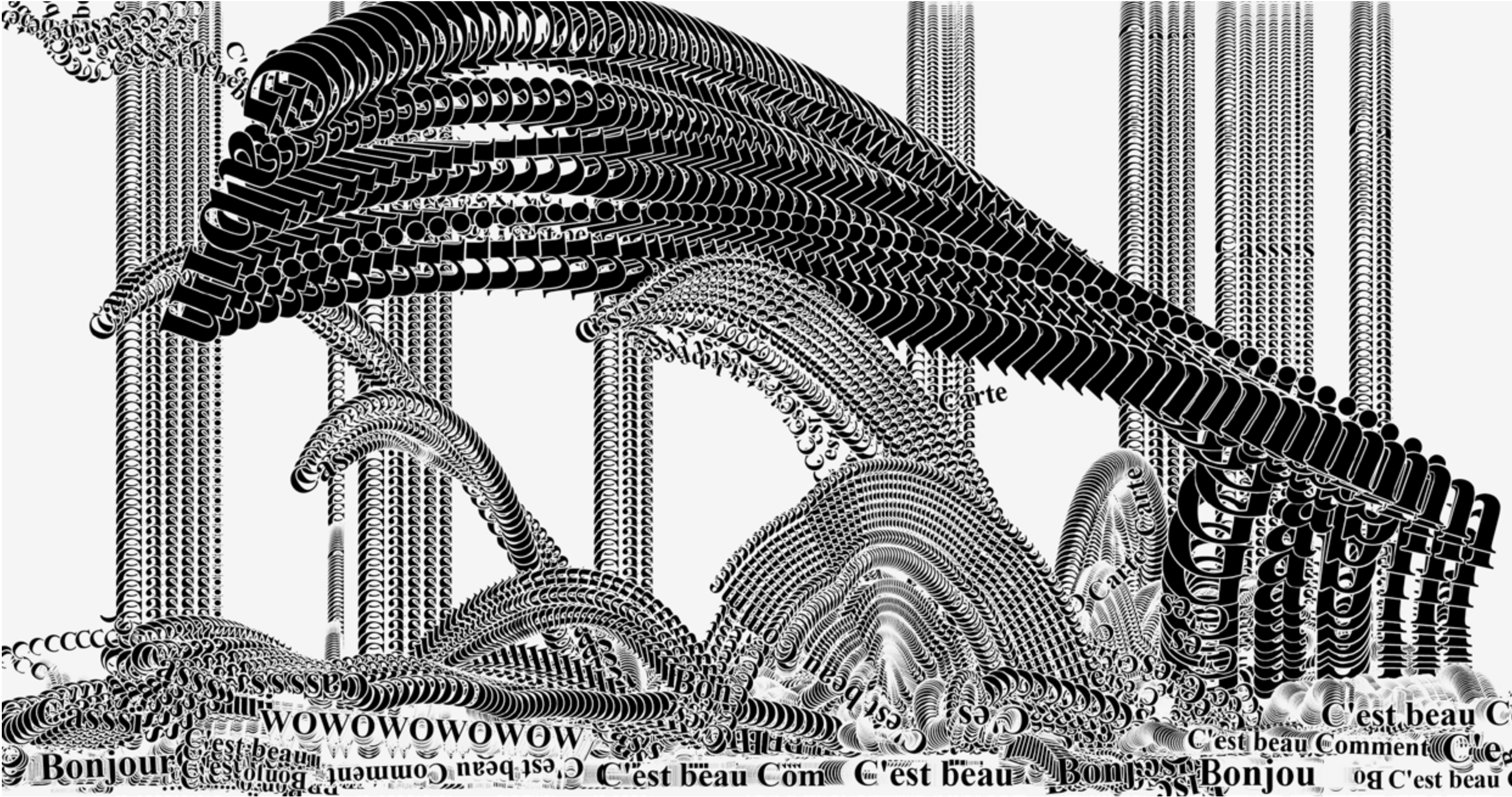


Interactive projection walls where participants can send words from their phones. These words are then displayed on buildings through different typographic compositions inspired by the experimental layouts of Pierre Faucheux.

The installation can also react to surrounding street noise, transforming the projection surface into a free and interactive public writing space.

Programmation p5.js
 Vidéo Mapping Festival (Lille - FR)
 Cultures Alternatives Programme (Metz - FR)
 2022, 2024





Does the social, human, and personal dimension of written form still exist after so many technological revolutions? Are our interactions diminished by the typographic systems imposed by computers?

This research explores existing and speculative tools that could recreate meaningful interactions between humans and digital writing systems, reconnecting sensitivity and typography.

6 %

I – Lexique

I.3 – Interactivité

À l'ère du numérique, la compétence se confond avec la maîtrise des outils numériques, masquant l'importance de la compréhension des matériaux et de la maîtrise des éléments de la forme.

Cette phrase a été prononcée par l'un des piliers de la notion d'interactivité en informatique dans les arts graphiques, John Maeda **39**. Né en 1966, il est l'élève du graphiste Paul Rand **40** et de la designeuse numérique Muriel Cooper **41** au Massachusetts Institute of Technology (MIT), dont il est diplômé et où il dirige aujourd'hui le département Aesthetics and Computing Group.

John Maeda pose les bases de sa discipline en publiant, de 1994 à 1999, cinq *Reactive Book* **42** gravés sur disquette ou CD-ROM. Il propose de tester les possibilités interactives des périphériques d'entrée d'un Mac de l'époque : le microphone, la souris, le clavier, l'horloge interne ou encore la webcam sous forme d'expérimentations graphiques .

Quand John Maeda nous parle de « l'importance de la compréhension des matériaux », il nous rappelle à quel point l'ordinateur est un outil complexe qu'il faut, en tant que développeur, s'efforcer de comprendre les tenants pour mettre en forme le contenu de manière maîtrisée et cohérente.

Cette question de la maîtrise et de la responsabilité du développeur est également un sujet important du travail de théorisation de Jean-Louis Weissberg :

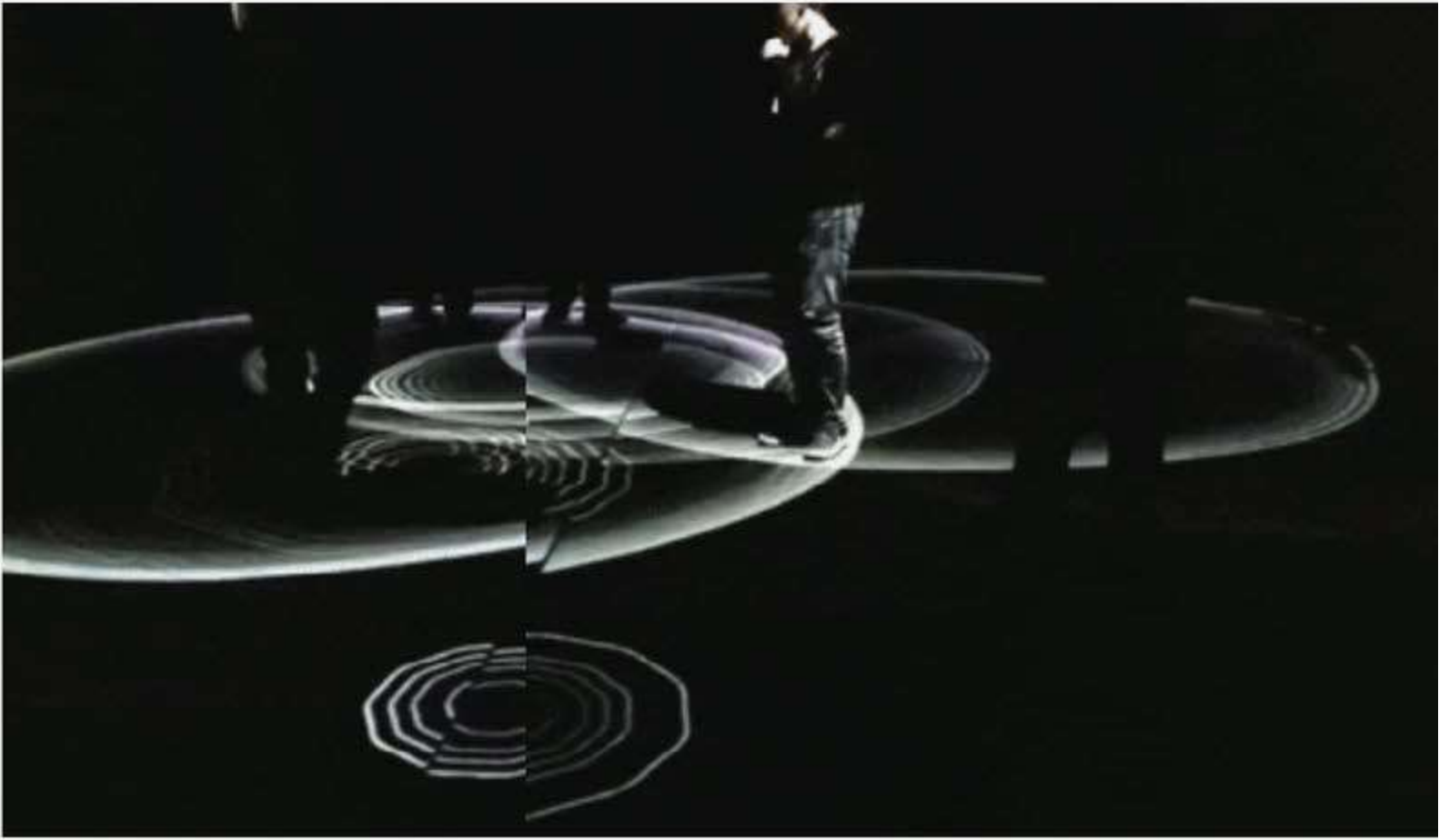
L'interactivité doit donc être considérée comme une propriété du système technique informatique localisée dans la structure intime du programme informatique et non, de manière trop vague, dans le rapport homme-machine.

Il faut en effet comprendre que la définition d'interactivité est souvent discutée. Jean-Louis Weissberg, et je le rejoins là-dessus, parle d'interactivité numérique active et conçue par le développeur . À ne pas confondre avec un effet unilatéral de l'œuvre sur le spectateur qui serait par exemple, une illusion d'optique fixe ou en mouvement en motion design où le spectateur n'aurait pas de rôle à jouer dans la modification du contenu .

Pour une simplification de la lecture, c'est cette interactivité active qui sera appelée « interactivité » tout au long de ce mémoire.

Antonin Jousse **43**, artiste, enseignant, développeur et chercheur, analyse et complète cette définition de Jean-Louis Weissberg dans sa thèse *Sensorialités connectées. Réévaluation de la notion d'interactivité dans le champ contemporain des arts numériques* **44**, écrite en 2021 :

*Weissberg insiste sur cette association entre interactivité et informatique pour des raisons historiques. Il rappelle dans sa définition que le terme « interactivité » n'est pas né avec l'informatique dans les années 1940 mais bien plus tardivement à la fin des années 1960 et au début des années 1970. Cette apparition est liée à deux événements importants dans le développement de l'informatique et dans l'évolution de la relation homme-machine : le projet ARPANET **45** lancé en 1966 et l'invention du dispositif souris-clavier dans les années 1970  qui permet de commencer à travailler avec des non-informaticiens. Dès ces projets, l'interactivité se voit attribuer ses deux principales caractéristiques : langagière et corporelle. Cette terminologie semble donc définitivement reliée à la notion d'informatique et à celle de communication entre un dispositif informatique et un utilisateur.*



© Institut de Recherche Pédagogique Audiovisuel

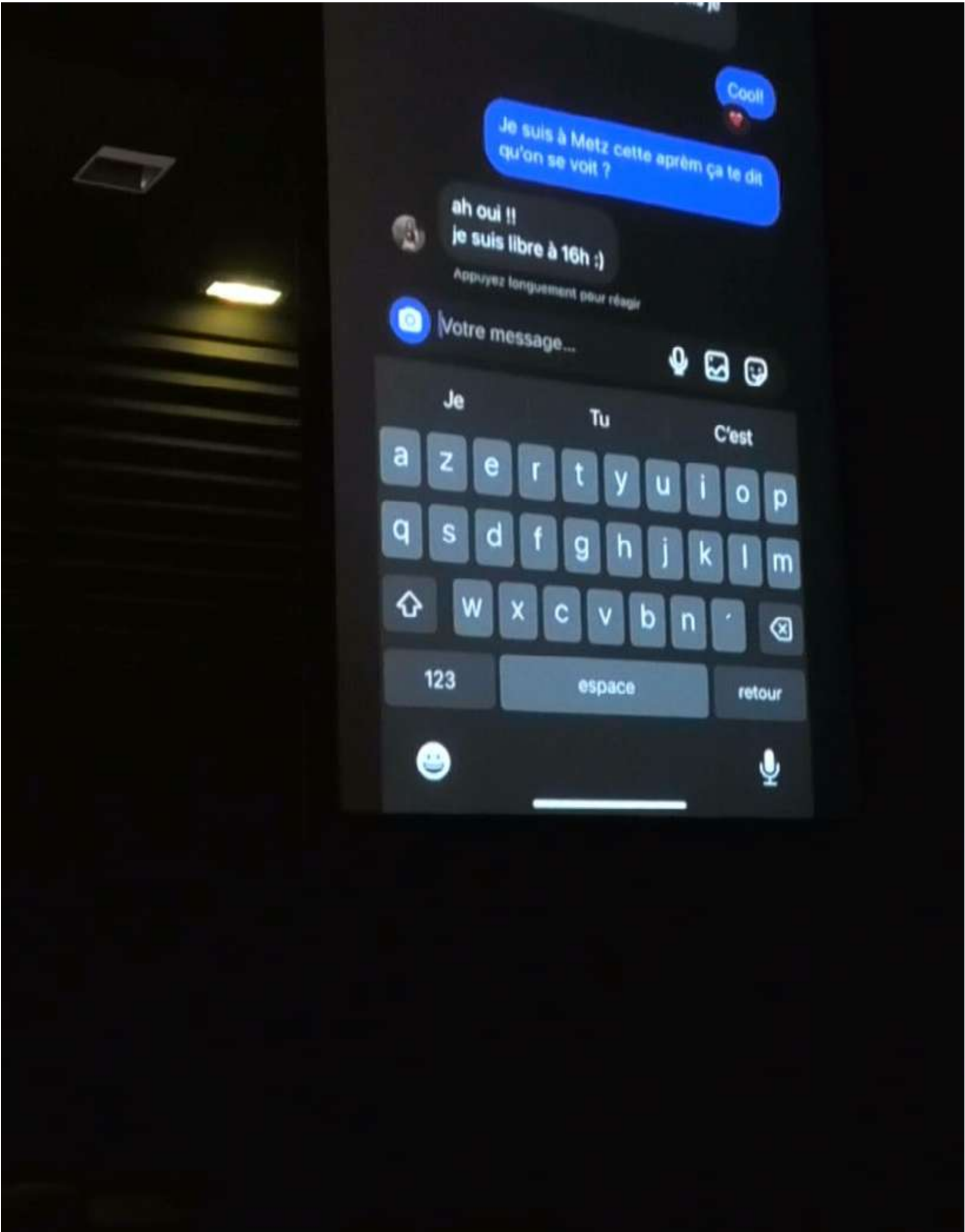
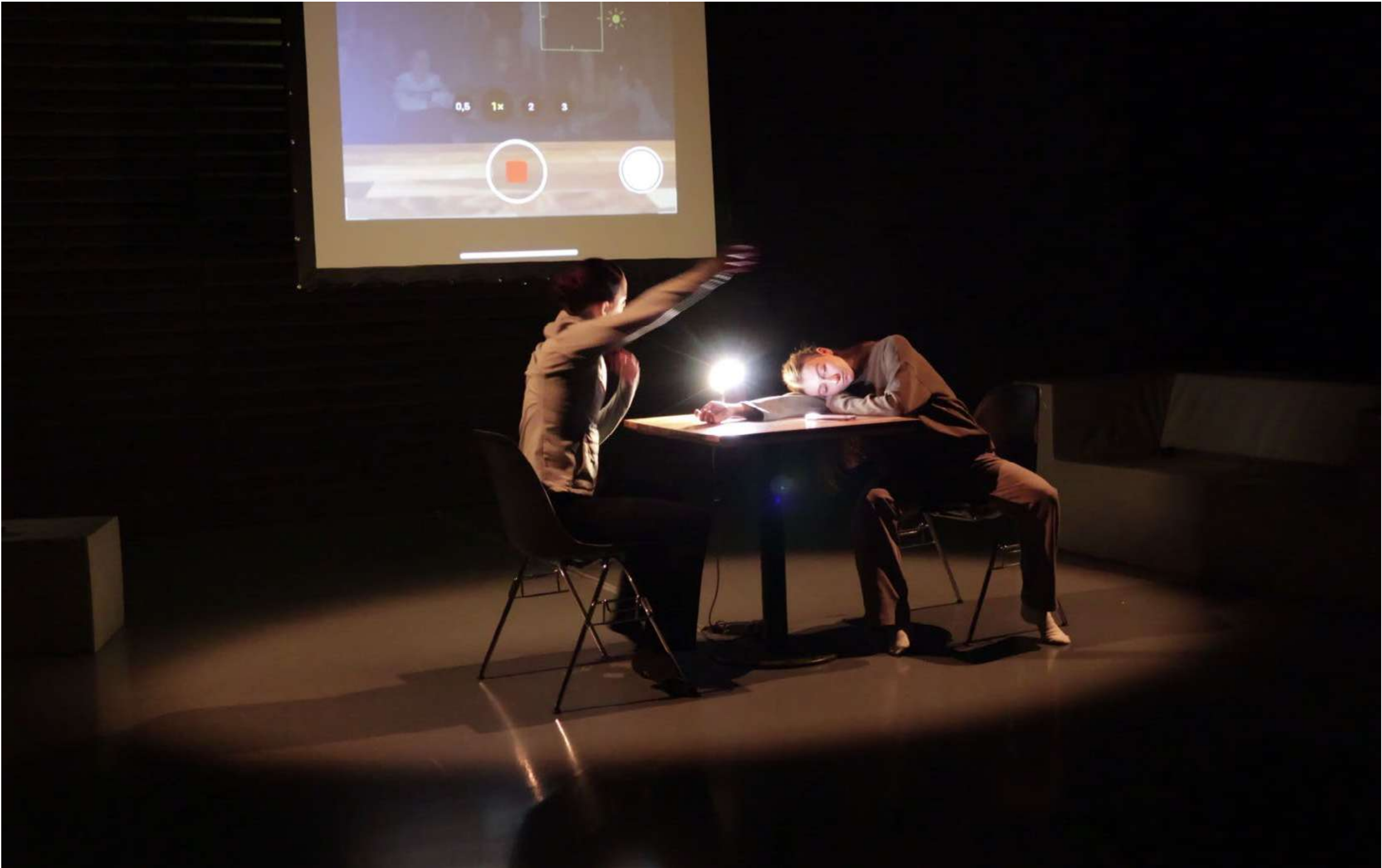


No Escape, Coralie Baussard, 2020

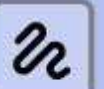
Télécharger le script



This performance explores the impact of digital technologies on our perception of the world and our relationships with others. The dancers translate terms related to the digital realm: tracking, data, location, touch, and our relationship with others. These experiments give rise to a performed and projected work, questioning the transformations of the body in the digital age.











Sans Serif

18.5





1











1

2

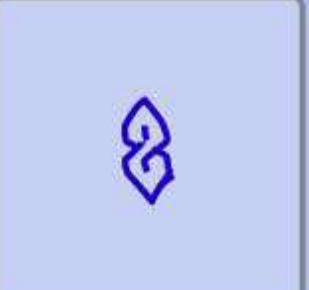
Bord

Arrondi

Ctrl+Z

Ctrl+Y











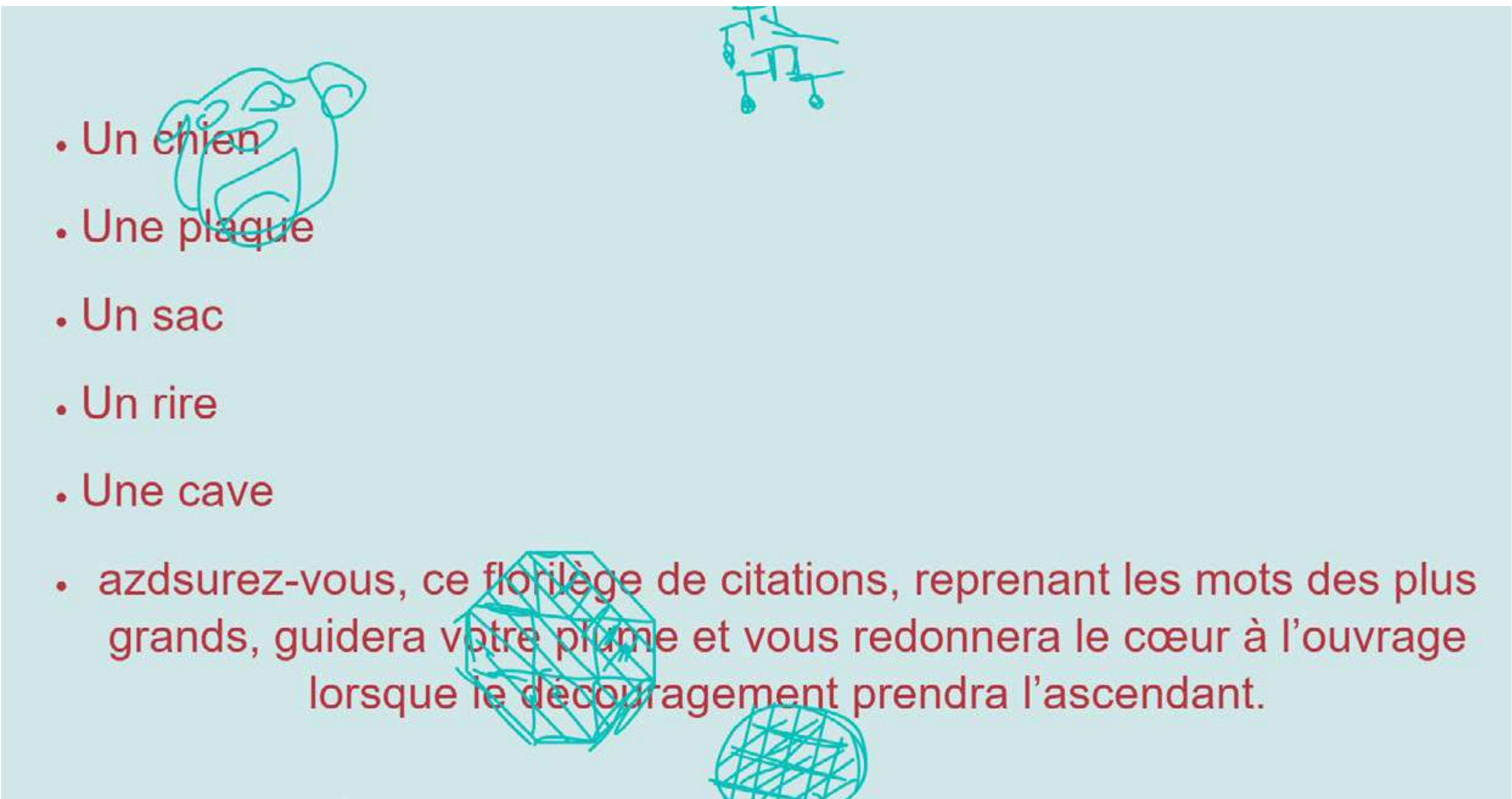
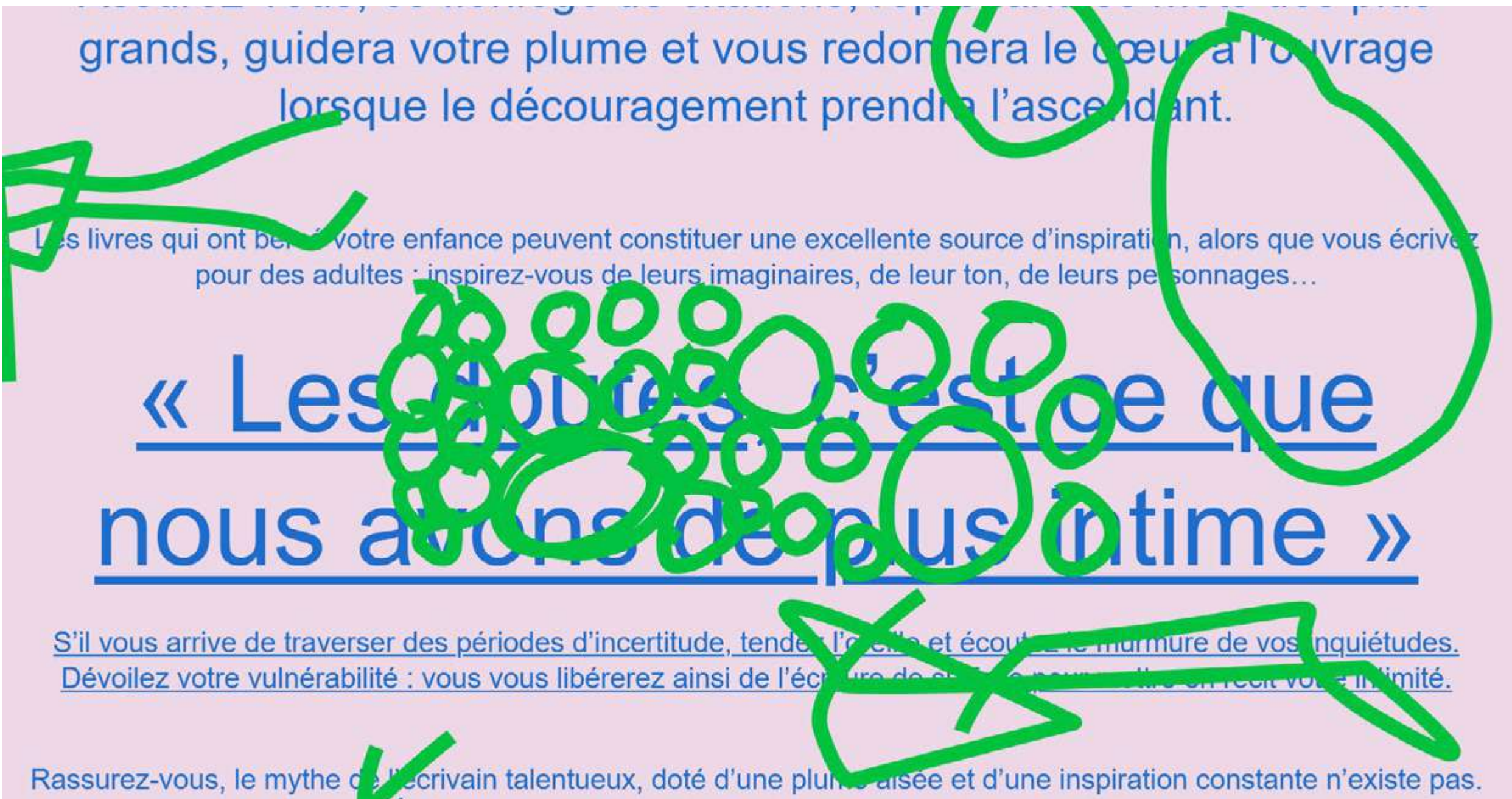
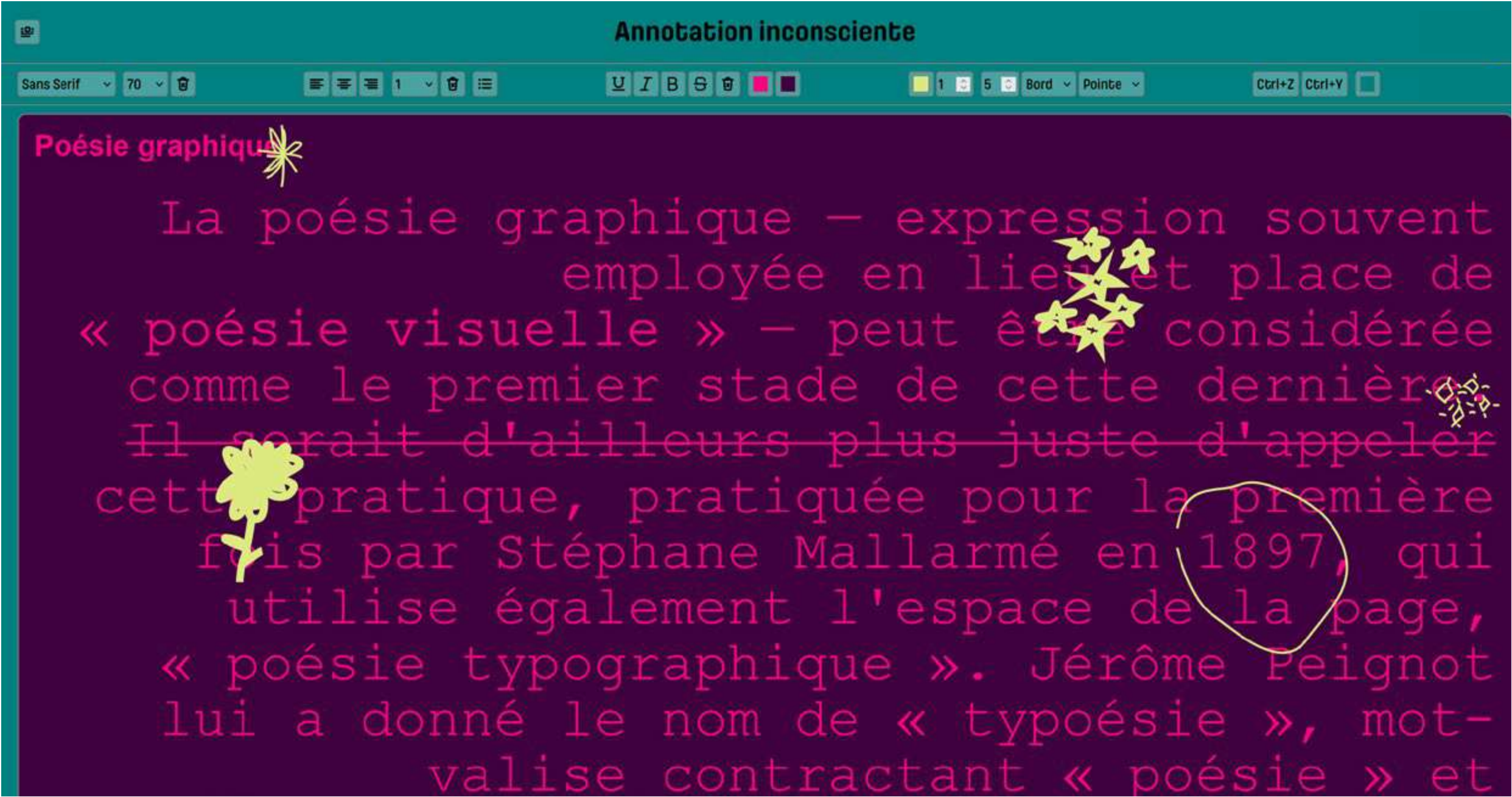
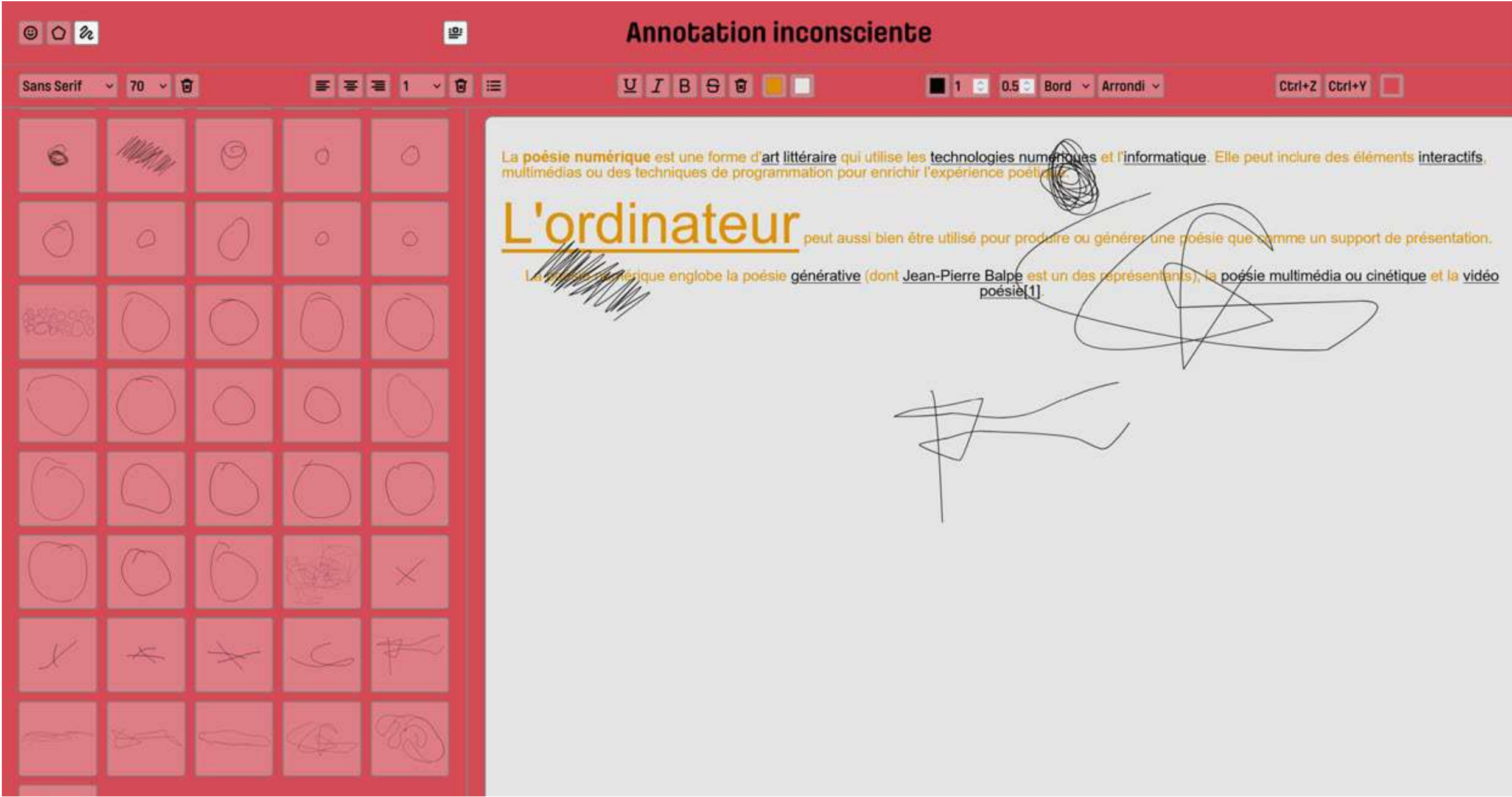


Annotation inconsciente

Nous avons toujours des objets qui frappent nos yeux ou nos oreilles, et par conséquent l'âme en est touchée aussi sans que nous y prenions garde : parce que notre attention est bandée à d'autres objets, jusqu'à ce que l'objet devienne assez fort pour l'attirer à soi en redoublant son action ou par quelque autre raison ; c'était comme un sommeil particulier à l'égard de cet objet-là, et ce sommeil devient général lorsque notre attention cesse à l'égard de tous les objets ensemble. [...] Toutes les impressions ont leur effet, mais tous les effets ne sont pas toujours notables : quand je ne vois d'un côté plutôt que d'un autre c'est bien souvent par un enchaînement de petites impressions dont je ne m'aperçois pas, et qui rendent un mouvement un peu plus malaisé que l'autre.

Toutes nos actions délibérées sont des résultats d'un concours de petites perceptions, et même nos coutumes et passions, qui ont tant d'influence dans nos délibérations, en viennent ; car ces habitudes naissent peu à peu, et par conséquent, sans les petites perceptions, on ne viendrait pas à ces dispositions notables. [...] En un mot, c'est une grande source d'erreurs de croire qu'il n'y a aucune perception dans l'âme que celles dont on s'aperçoit.

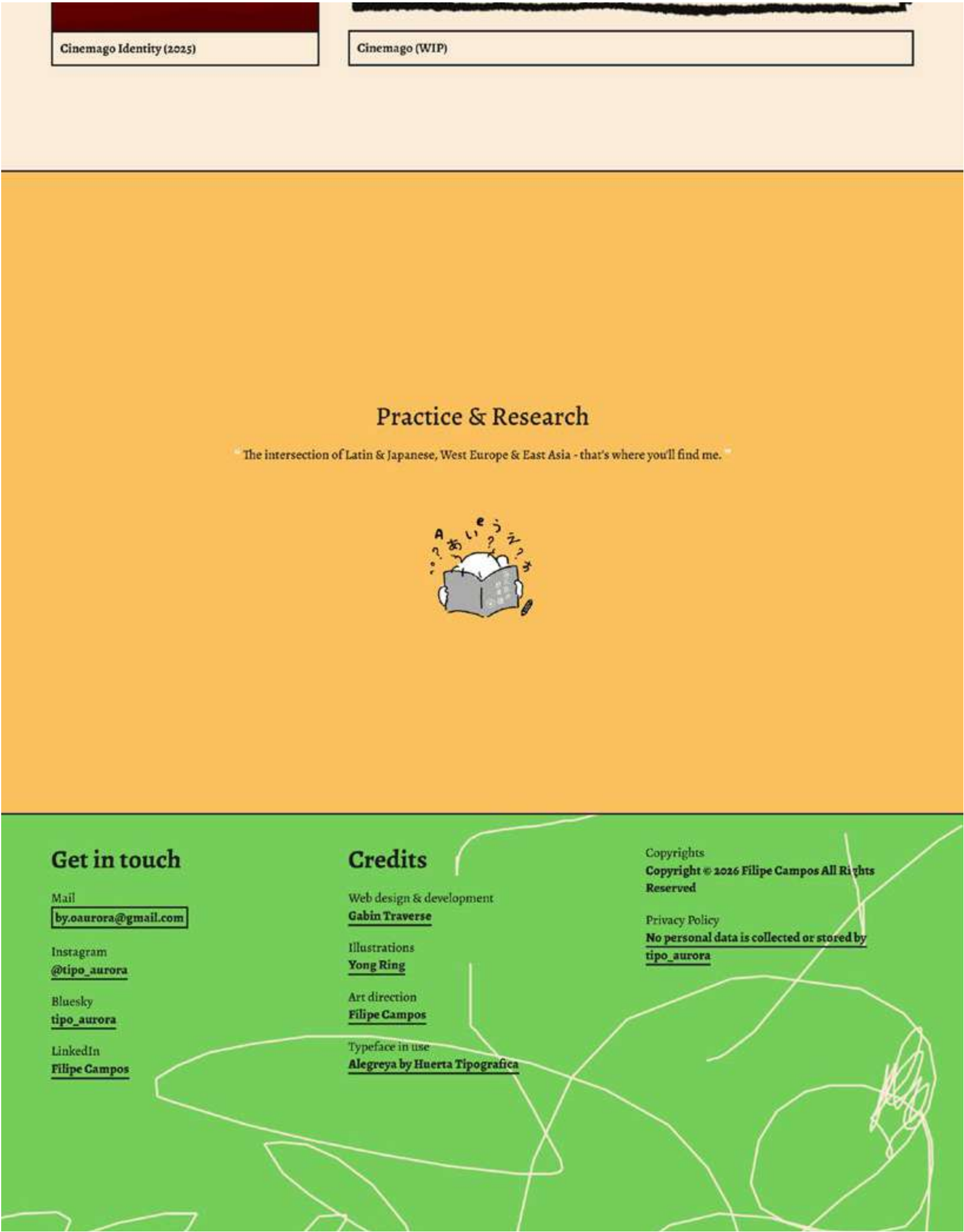
Lebrun, Nouveaux Essais sur l'entendement humain

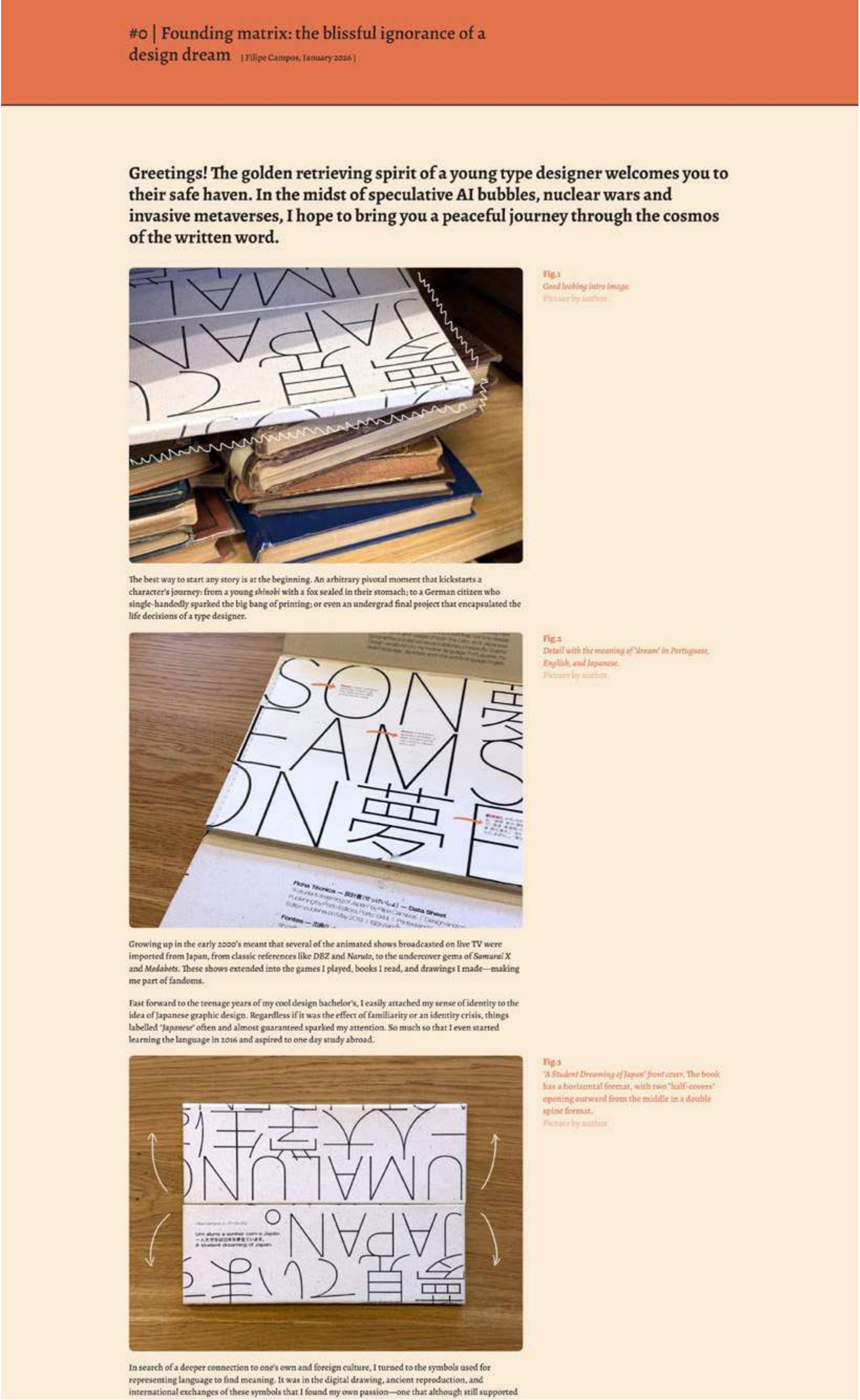
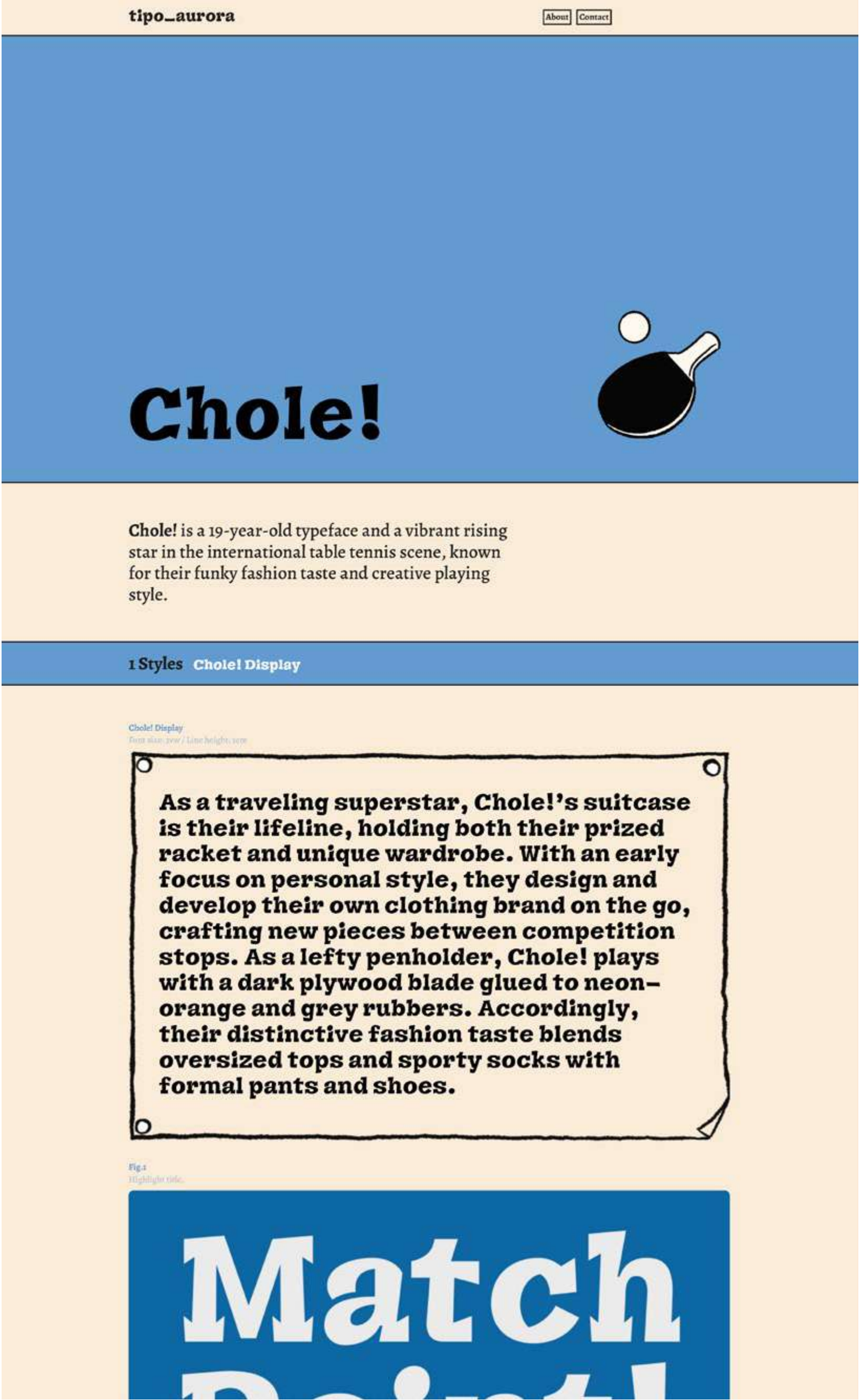
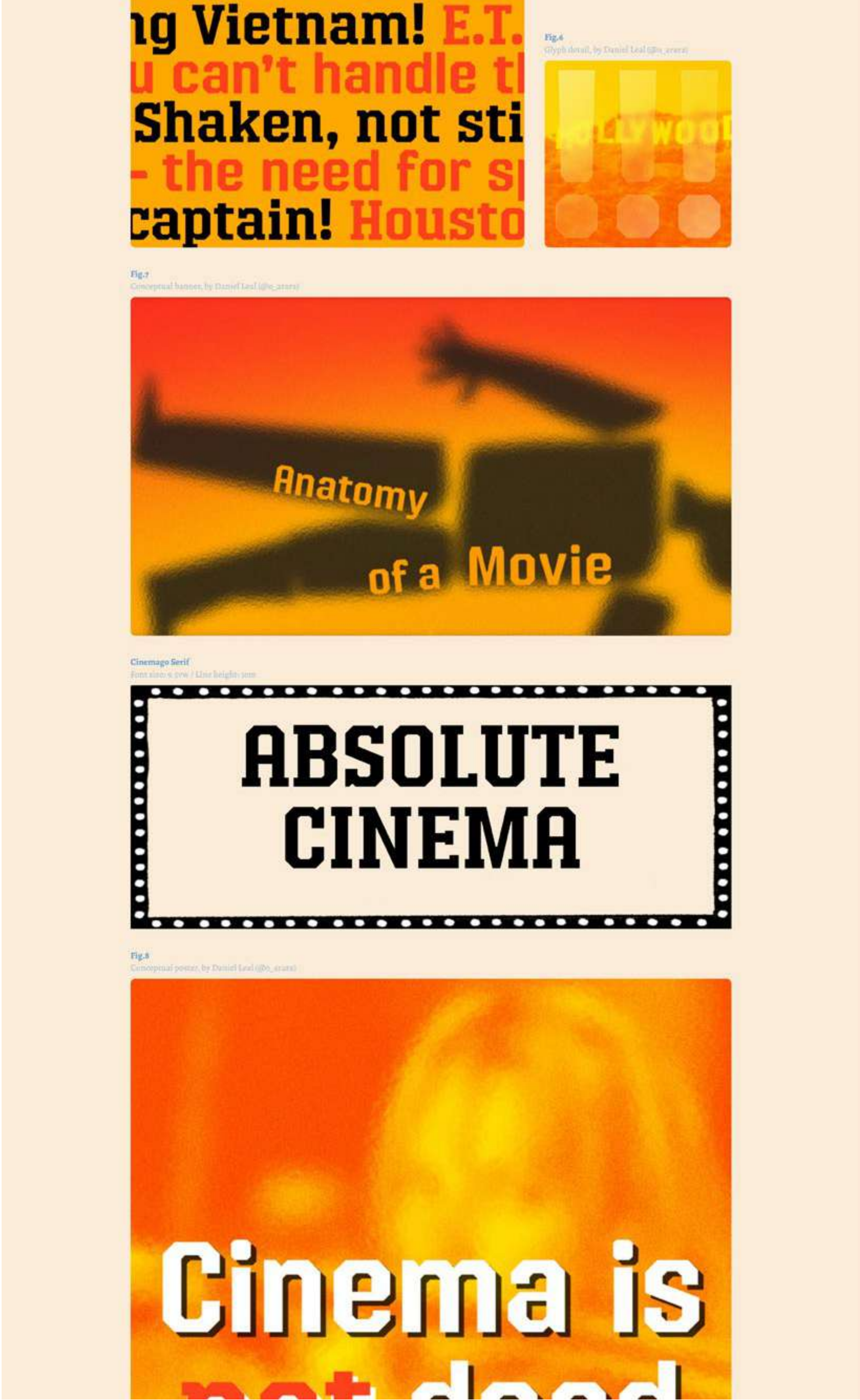


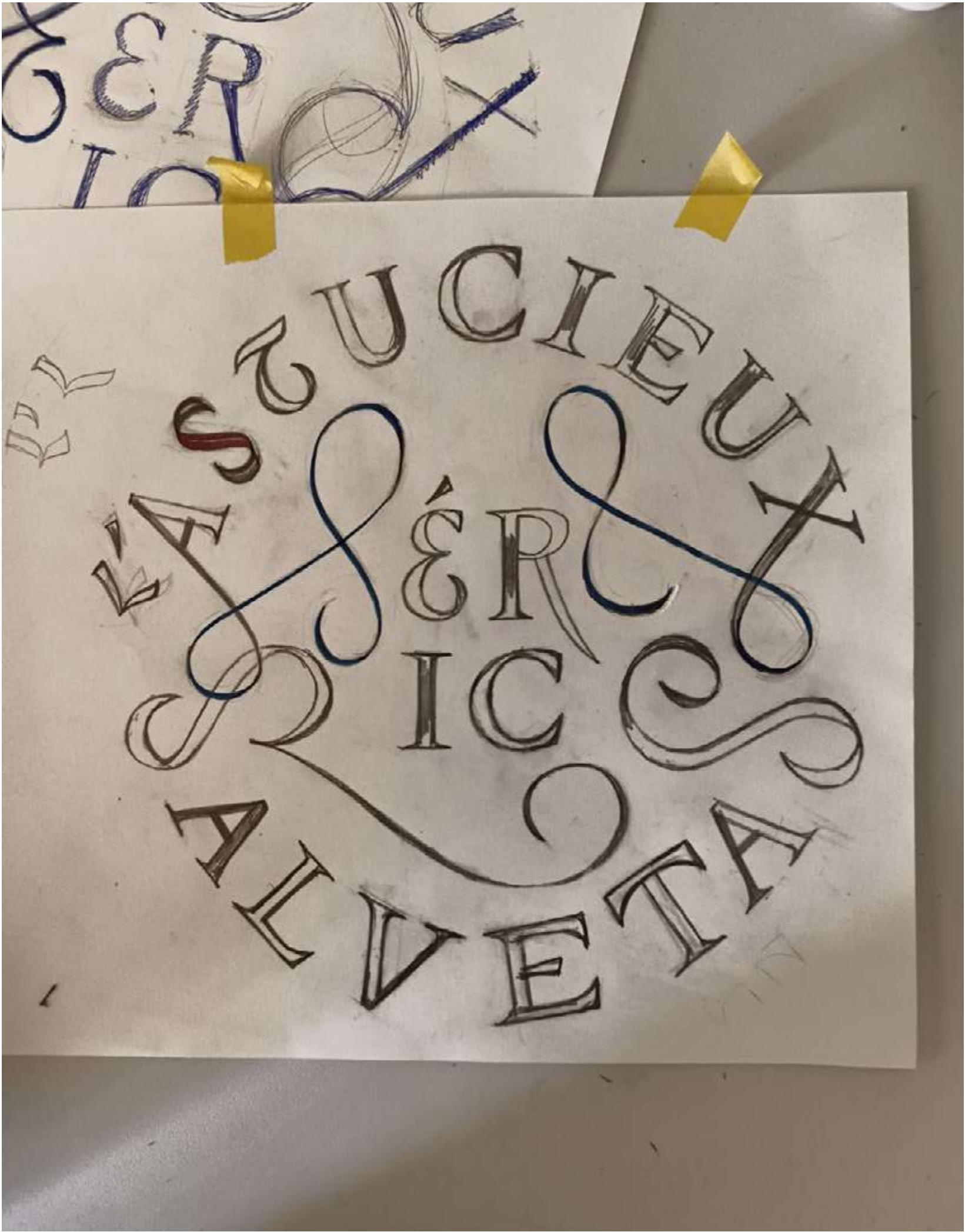
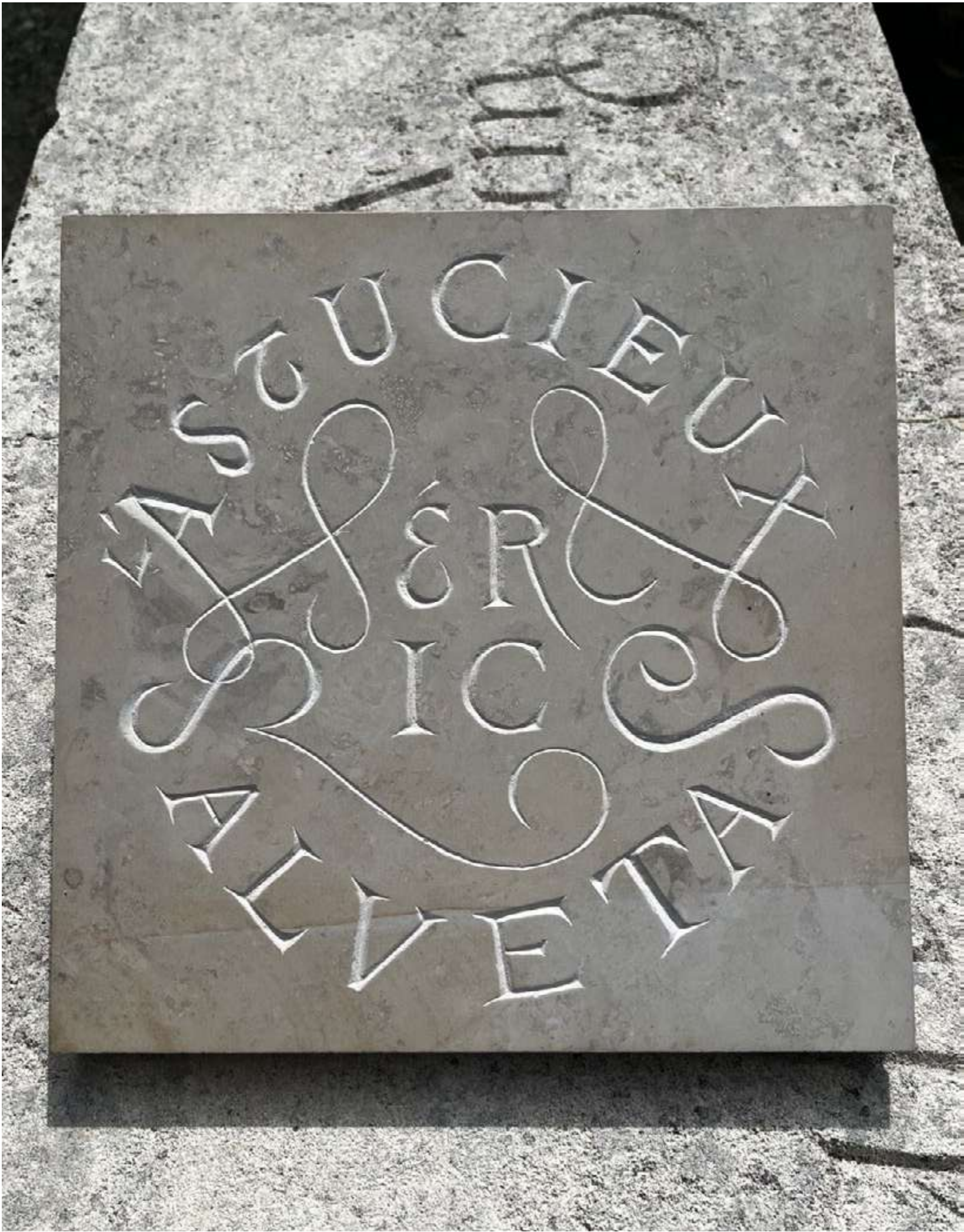
Website design and development for Filipe Campos, an independent type designer from Porto specializing in Latin and Japanese typography.

The website showcases his personal, professional, and academic work, all connected through his typographic research practice.

Hybrid Foundry
Design and Development
<https://tipoaurora.co.uk/>
2025





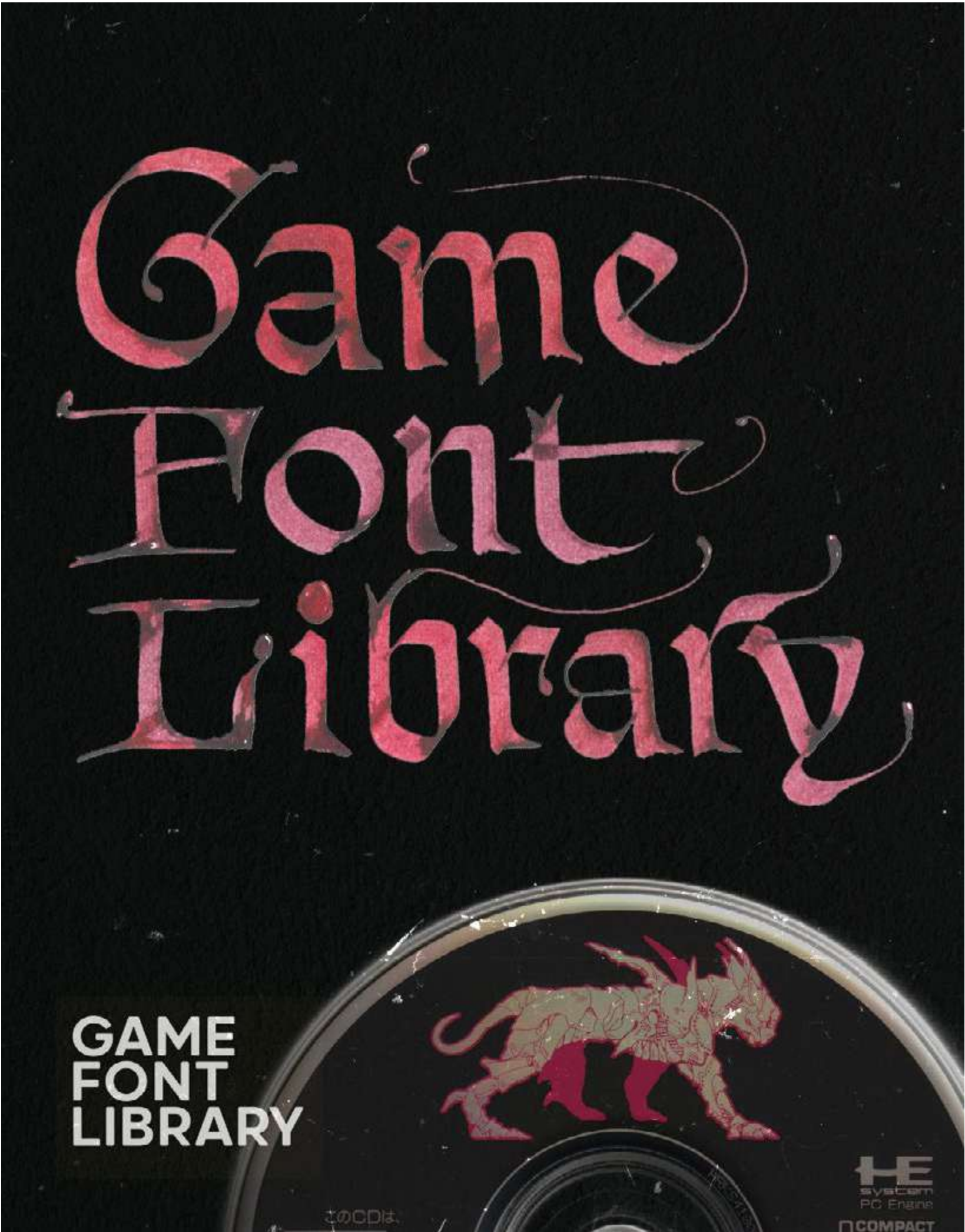




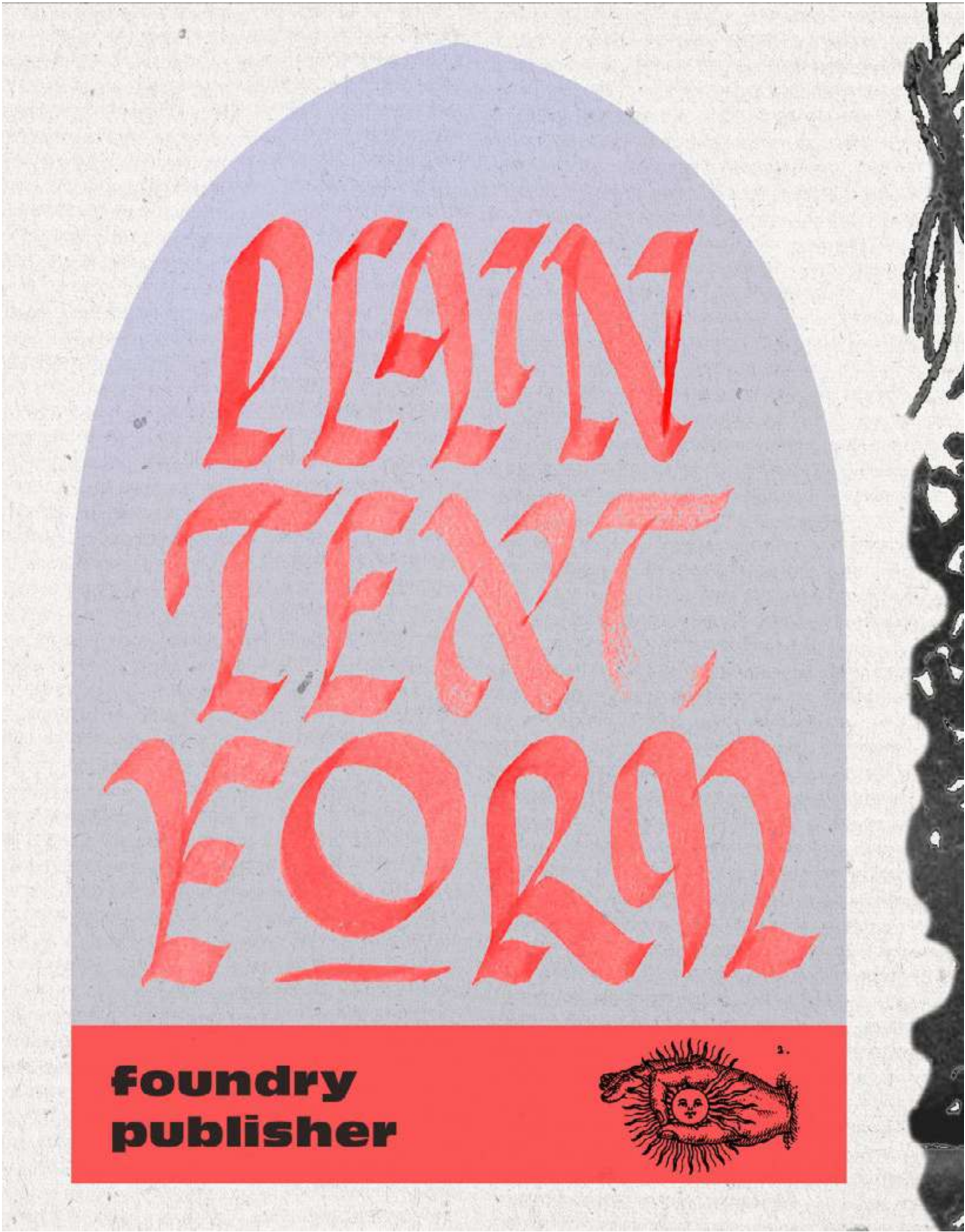


13 JUIN 2026 ♥

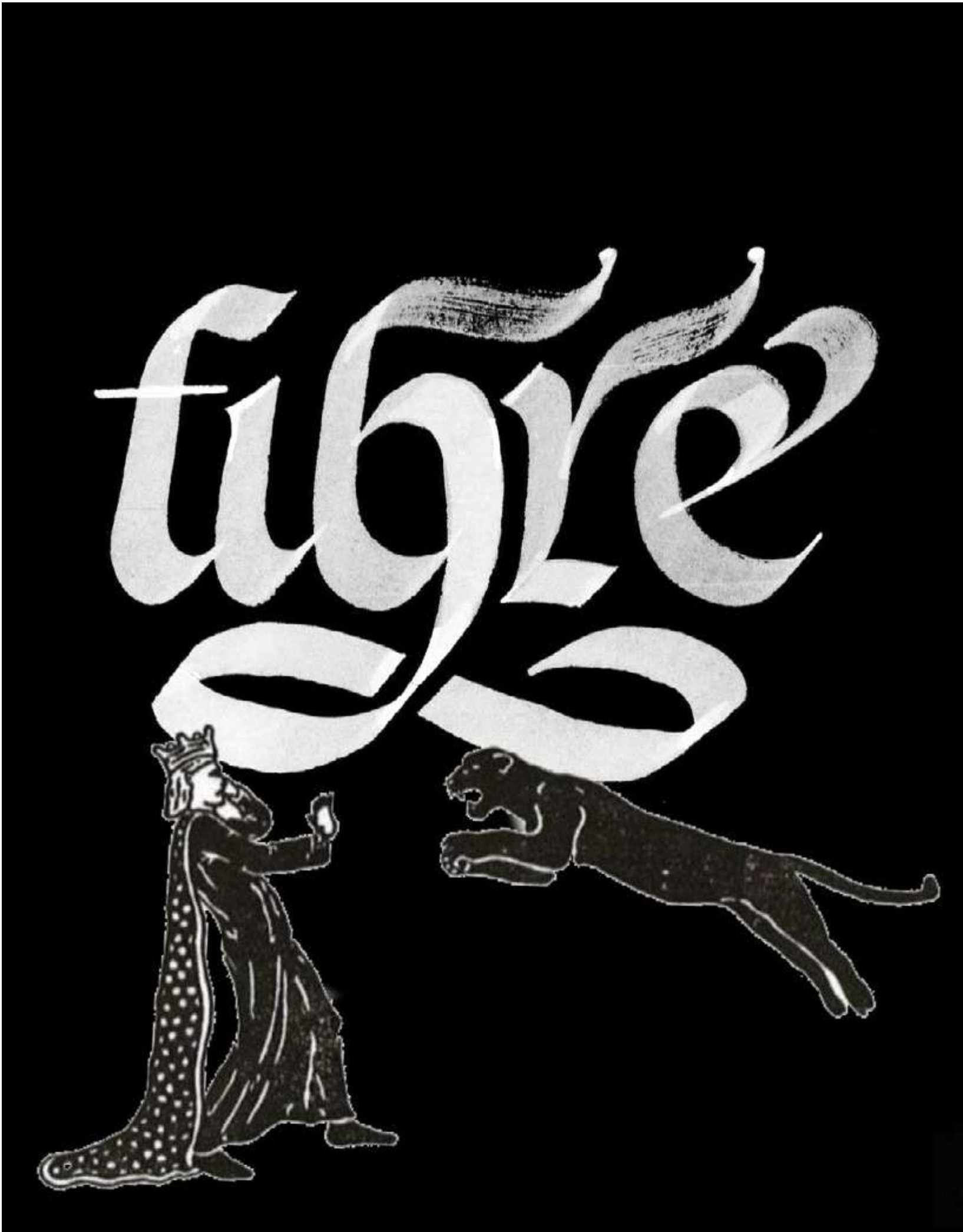
Angélique
& Christophe







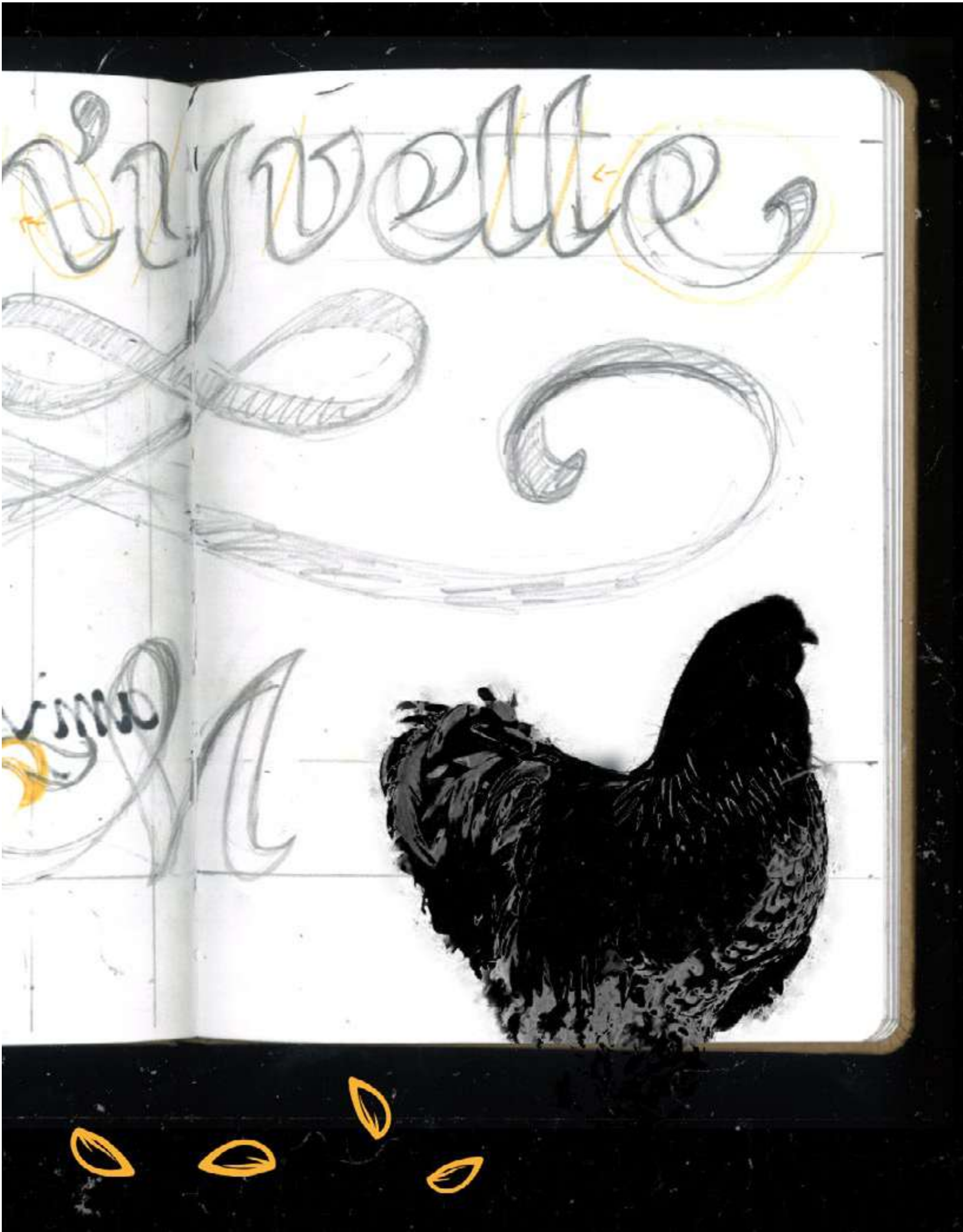


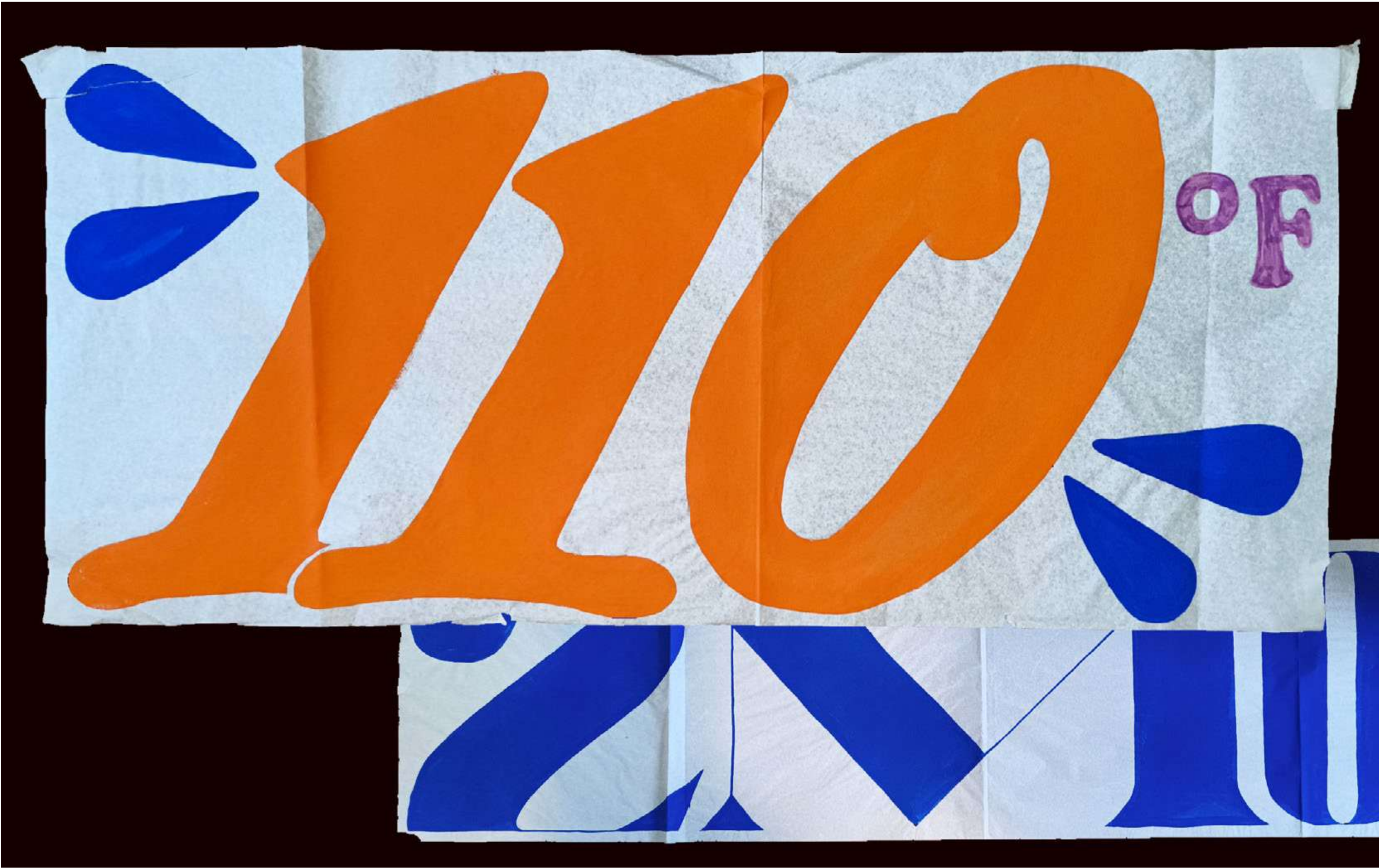


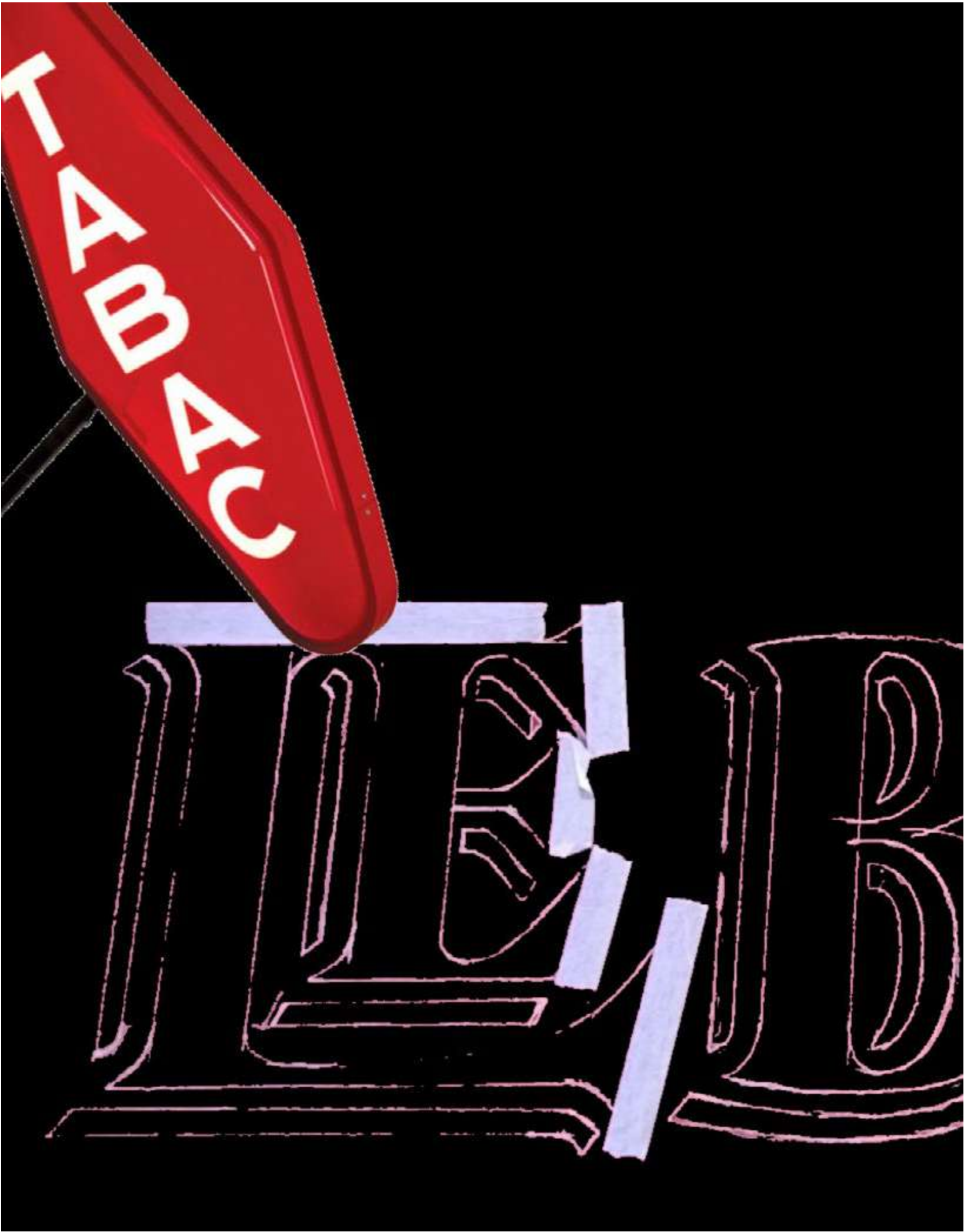








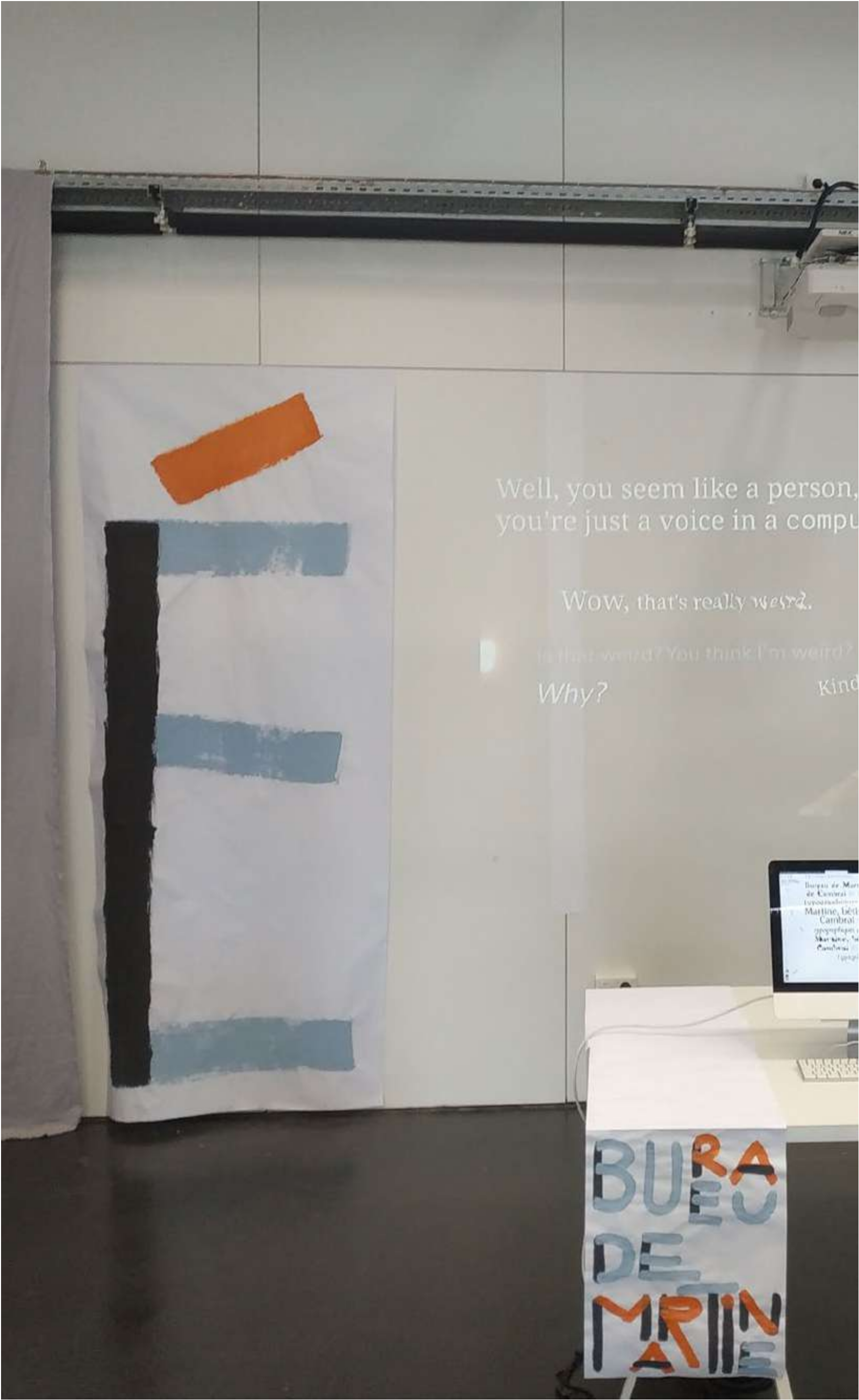












Experience	Education	Skills
2022 – Current Freelance Graphic and Web Designer (Cambrai - FR) Lettering, logotype design, original posters, fully custom websites, hand-painted murals, consulting. Projects ranging from city-scale to personal commissions.	2024 – 2026 Postgraduate Course (Amiens - FR) Dessin Typographique ESADTYPE	Type Design FontLab
2022 – Current Organizer of Type Design Meetings (Lurs - FR) Part of the volunteer team of the «Rencontres de Lure», helping prepare, invite, cook, and communicate for one week of conferences each year in the south of France.	2022 – 2024 MA in Graphic Design (Metz - FR) École Supérieure d’Art de Lorraine	Graphic Design Adobe Suite and Affinity
2023 Type Design Internship (Versailles - FR) Christophe «Le Typophage» Badani Creation of typographic specimens for print and web, custom lettering.	2019 – 2022 BA in Graphic Design / Creative Coding (Cambrai - FR) École Supérieure d’Art et de Communication	Website Development and Design HTML, CSS, JS
2020 Graphic Design Internship (Montreuil - FR) Magali Desbazeille Creation of graphic materials for theatrical stage design.	2008 – 2018 Foundation Course (Blois - FR) Beaux-Arts	Calligraphy, Lettering, Sign Painting Hand and Brush
2018 Graphic Design Internship (Blois - FR) Imprinova, Multi-support Printing Good Com, Graphic Design Studio Audrey Chevalier, Illustration	Lectures	Workshops
	2026 Jeudi de Lure (Paris - FR) Presentation of the ESADTYPE Class of 24–26.	2024 – 1 week SUPSI (Mendrisio - CH) Rethinking and designing new axes of variation based on sound, the passage of time, water, and growing nature.
	2024 Rencontres de Lure (Lurs - FR) Unconscious Annotation project.	2021 – 3 days ESAC Cambrai (Cambrai - FR) Write your first name using typographic modules, inspired by the work of Marion Bataille.
	2022 École Supérieure d’Art et de Communication (Cambrai - FR) Le Bureau de Martine: Typographic Nonsense from Cambrai. Presentation of a student type foundry.	2020 – 1 week Youth Animation (Quiberon - FR) Introduction to graffiti for the youth.

