

## > PROJECTS

p.01-04	connected wild dogs	[personnel]
p.05-07	lisière	[personnel × équipe]
p.08-09	wetland hotspots	[personnel]
p.10-12	bao wa msitu	[commande → ADAP]
p.13-14	<a href="https://canids.org/">https://canids.org/</a>	[commande → CSG]
p.15	références	

# connected wild dogs

carte interactive, 2026

connected wild dogs est une cartographie interactive des déplacements de deux chiens sauvages d'Afrique (*Lycaon pictus*) dans l'ouest tanzanien.

En défilant, vous suivez la trajectoire de deux individus équipés de colliers GPS et observez les différents types d'habitats traversés, révélant des logiques spatiales invisibles à l'échelle du paysage.

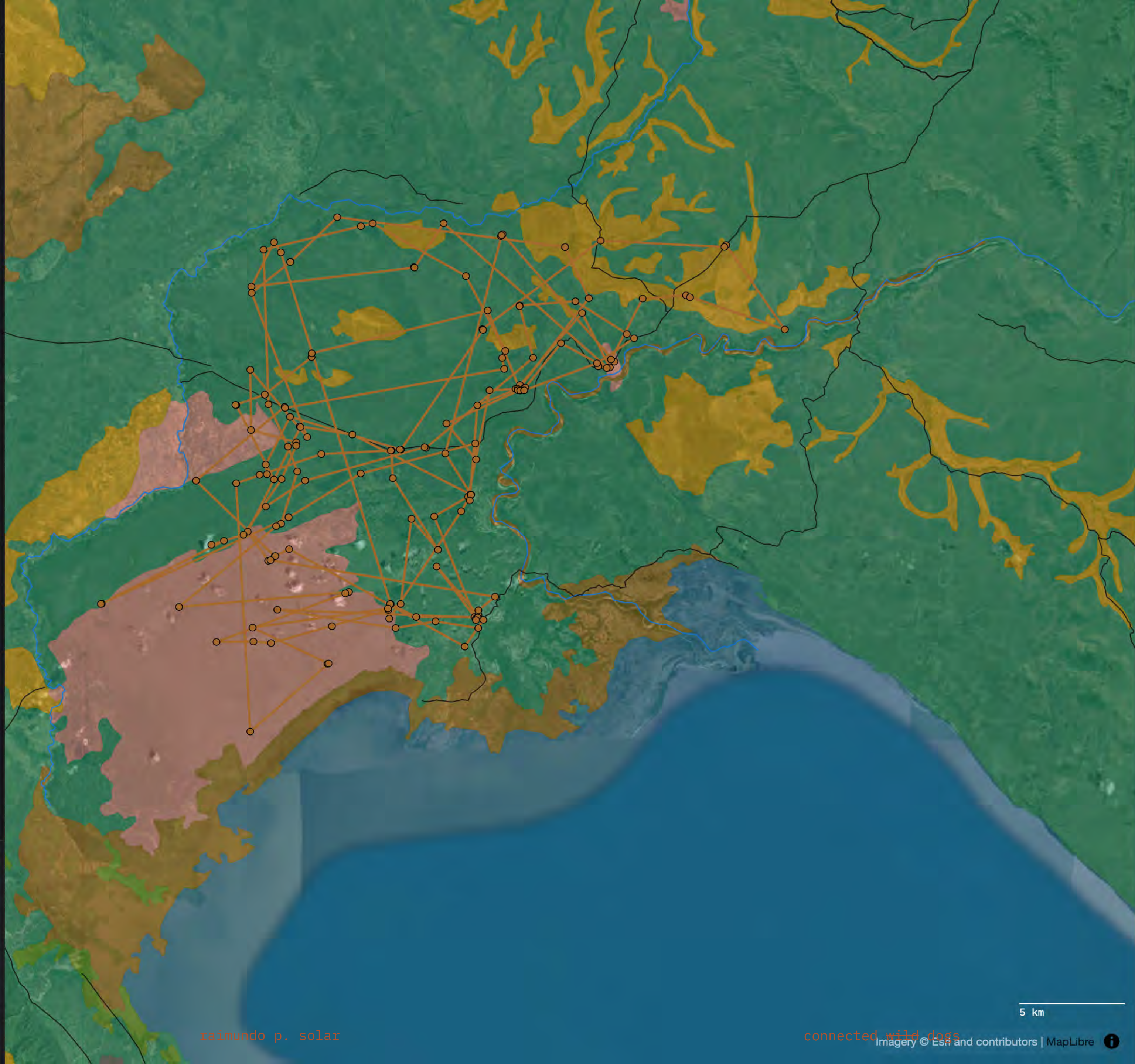
Le projet ouvre également une réflexion critique sur les dispositifs de suivi scientifique : dans quelle mesure ces chiens sauvages équipés de colliers demeurent-ils réellement « sauvages » lorsqu'ils sont suivis, mesurés et cartographiés ?



> VISITER



id	collar_id	date_time	lat	lon
124	40312	3/12/2021 9:30	-7.274494	31.76081
125	40312	3/12/2021 15:30	-7.2753277	31.762537
126	40312	4/12/2021 3:32	-7.289572	31.803465
127	40312	4/12/2021 9:30	-7.252275	31.778175
128	40312	4/12/2021 15:30	-7.253102	31.777395
129	40312	5/12/2021 3:31	-7.250349	31.723963
130	40312	5/12/2021 9:30	-7.2893667	31.673002
131	40312	5/12/2021 15:31	-7.2897177	31.673265
132	40312	6/12/2021 9:30	-7.342528	31.63785
133	40312	6/12/2021 15:30	-7.3424463	31.6374
134	40312	7/12/2021 3:31	-7.3280954	31.59002
135	40312	7/12/2021 9:30	-7.3491373	31.579508
136	40312	7/12/2021 15:31	-7.353383	31.58002
137	40312	8/12/2021 3:30	-7.355721	31.583055
138	40312	8/12/2021 9:30	-7.3228617	31.566816
139	40312	8/12/2021 15:30	-7.322831	31.566458
140	40312	9/12/2021 3:32	-7.318258	31.57912
141	40312	9/12/2021 9:30	-7.301735	31.599289
142	40312	9/12/2021 15:30	-7.300087	31.599379
143	40312	10/12/2021 3:31	-7.2811465	31.675316
144	40312	10/12/2021 9:30	-7.3164454	31.689339
145	40312	10/12/2021 15:30	-7.316355	31.691057
146	40312	11/12/2021 3:31	-7.304443	31.722427
147	40312	11/12/2021 9:30	-7.2934375	31.738445
148	40312	11/12/2021 15:32	-7.291553	31.735304
149	40312	12/12/2021 3:31	-7.277067	31.713099
150	40312	12/12/2021 9:30	-7.2789607	31.68903
151	40312	12/12/2021 15:30	-7.279303	31.689054
152	40312	13/12/2021 3:31	-7.3020077	31.694887
153	40312	13/12/2021 9:30	-7.3418384	31.6486
154	40312	13/12/2021 15:30	-7.341503	31.64803
155	40312	14/12/2021 3:32	-7.356192	31.596497
156	40312	14/12/2021 9:30	-7.3676653	31.579605



**Layers & data**

rafi\_pos.csv

noar\_pos.csv

Vegetation

Roads

Rivers

---

Index: 156

Total fixes: 1119

Time: 14/12/2021 9:30

Coordinates: lat -7.36767, lon 31.57961

Vegetation class: woodland

Distance (current): 485.35 km

Distance (total): 2613.78 km

**Legend**

- forest
- woodland
- bushland
- grassland
- bare soil
- inland water
- swamp
- urban area



5 km

# connected wild dogs

recherche de terrain

Dans le cadre de mon travail de master, nous avons équipé des chiens sauvages africains de colliers GPS afin d'étudier leur occupation de l'espace dans des paysages à forte présence humaine.

L'enjeu était de montrer qu'une espèce parmi les plus menacées du continent, aux exigences écologiques élevées, peut coexister avec les usages humains du territoire. Ce travail s'inscrit dans une approche de conservation basée sur les communautés locales, à la fois plus juste sur le plan éthique et plus fonctionnelle et résiliente pour assurer la survie des espèces à long terme.

Afin d'identifier les zones où la présence des chiens sauvages était la plus probable nous travaillé étroitement avec des rangers, chasseurs, apiculteurs ou constructeurs actifs dans la réserve.

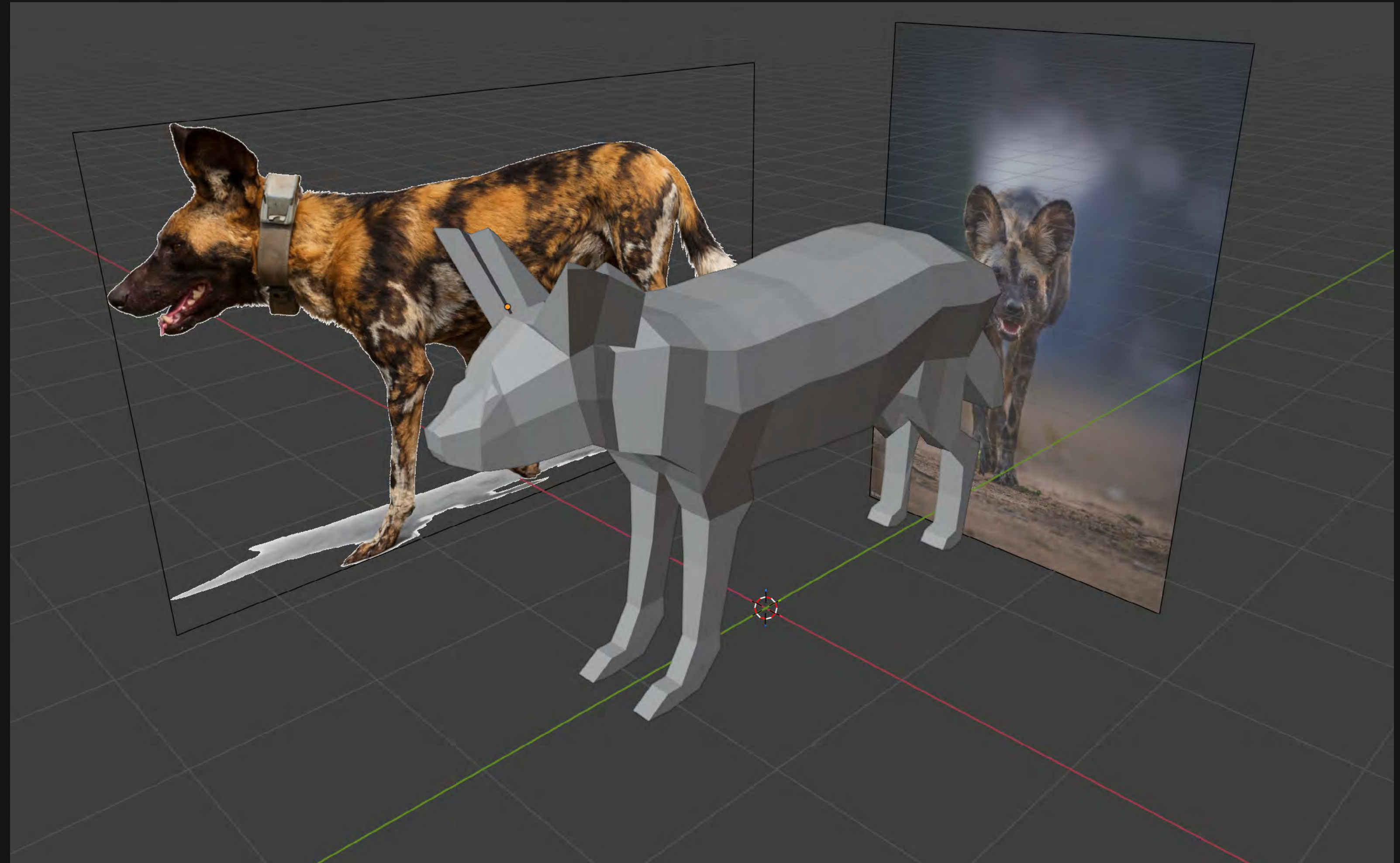
Ces informations ont été complétées par l'installation de pièges photographiques sur des points stratégiques, notamment sur les routes, qui sont privilégiées par les carnivores pour leurs déplacements — ainsi qu'à proximité des rares points d'eau de la saison sèche, qui concentrent une grande partie de la faune.



# connected wild dogs

pistes de développement

- > intégrer un rendu 3D complet du lycaon et des paysages plutôt qu'un assemblage d'éléments 2D
- > créer différentes animations pour les états d'arrêt, de marche lente et de course
- > intégrer l'analyse de sélection d'habitat issue de mon travail de master
- > visualiser davantage de données : variations jour / nuit et vitesses de déplacement
- > explorer et illustrer les zones d'arrêt prolongé ou de passages récurrents



# Lisière

jeu de société, en cours

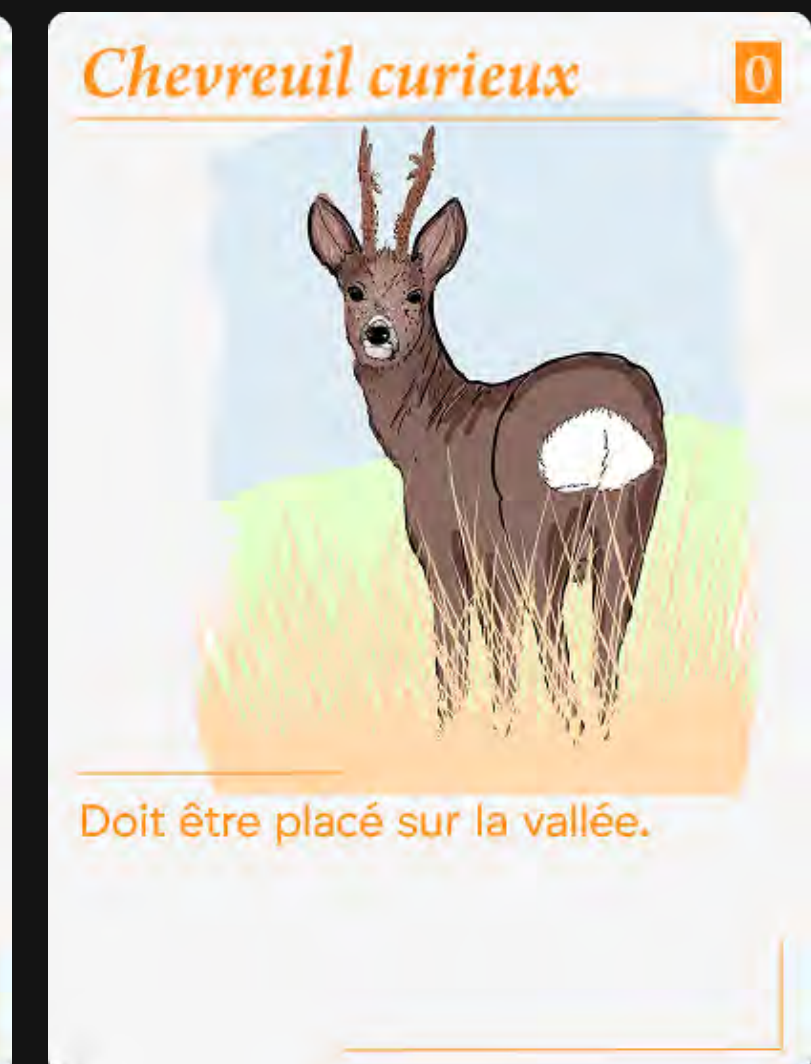
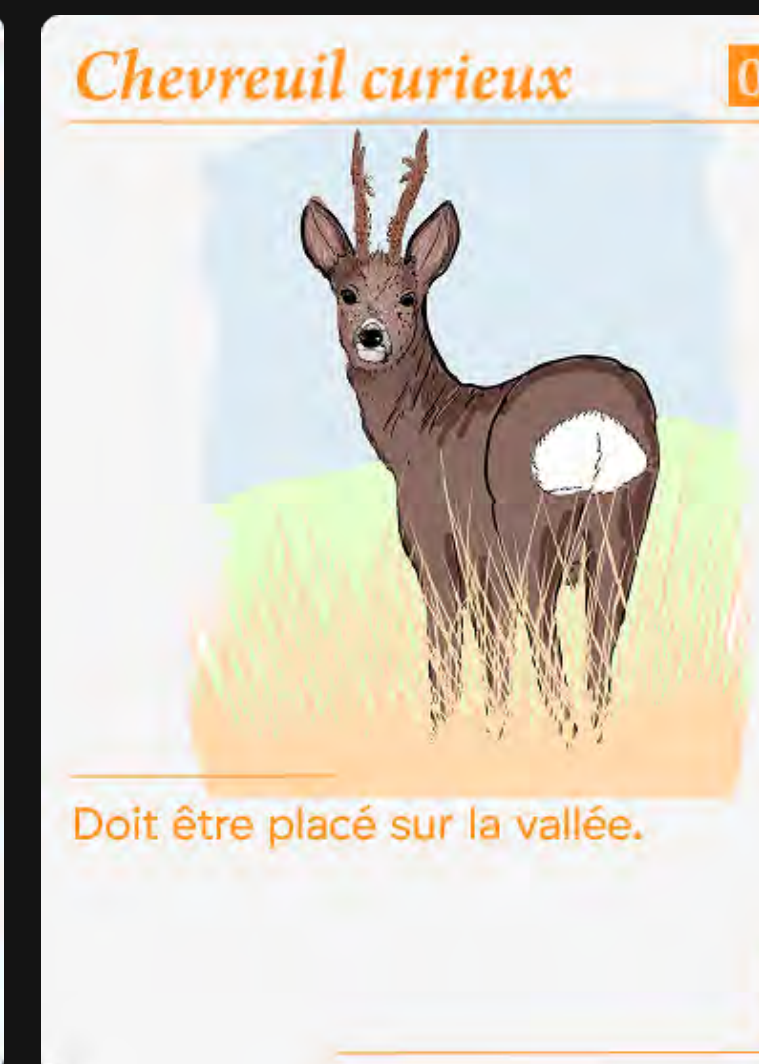
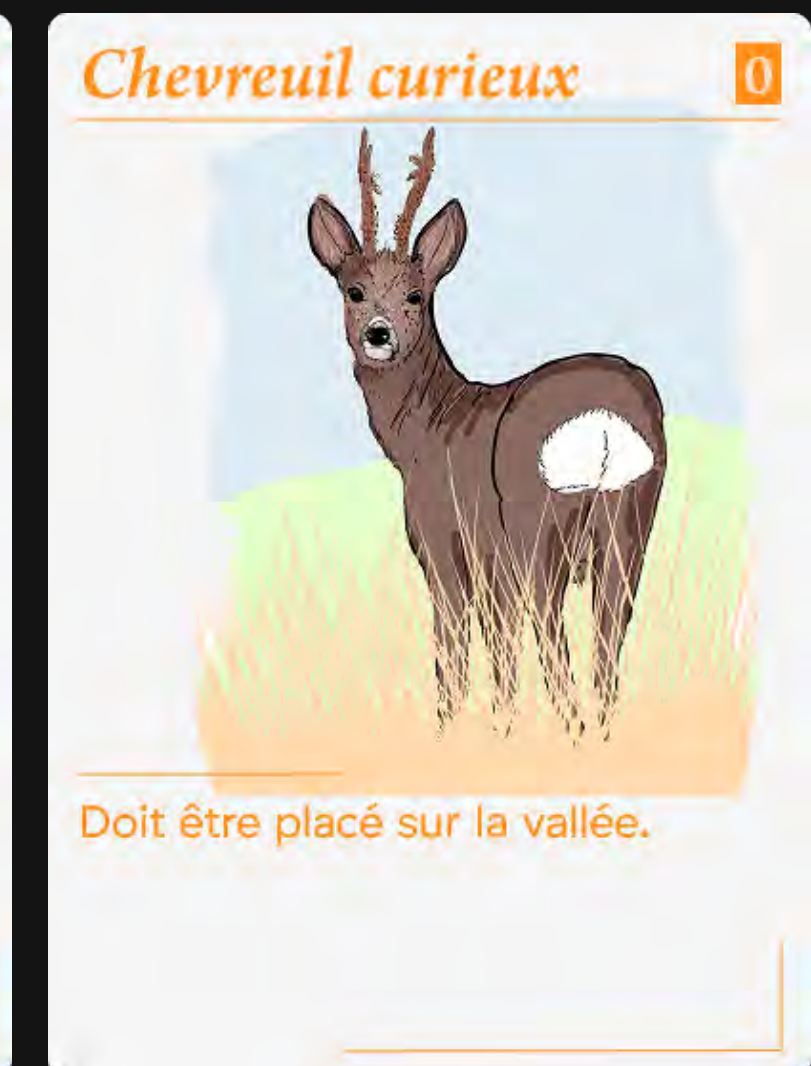
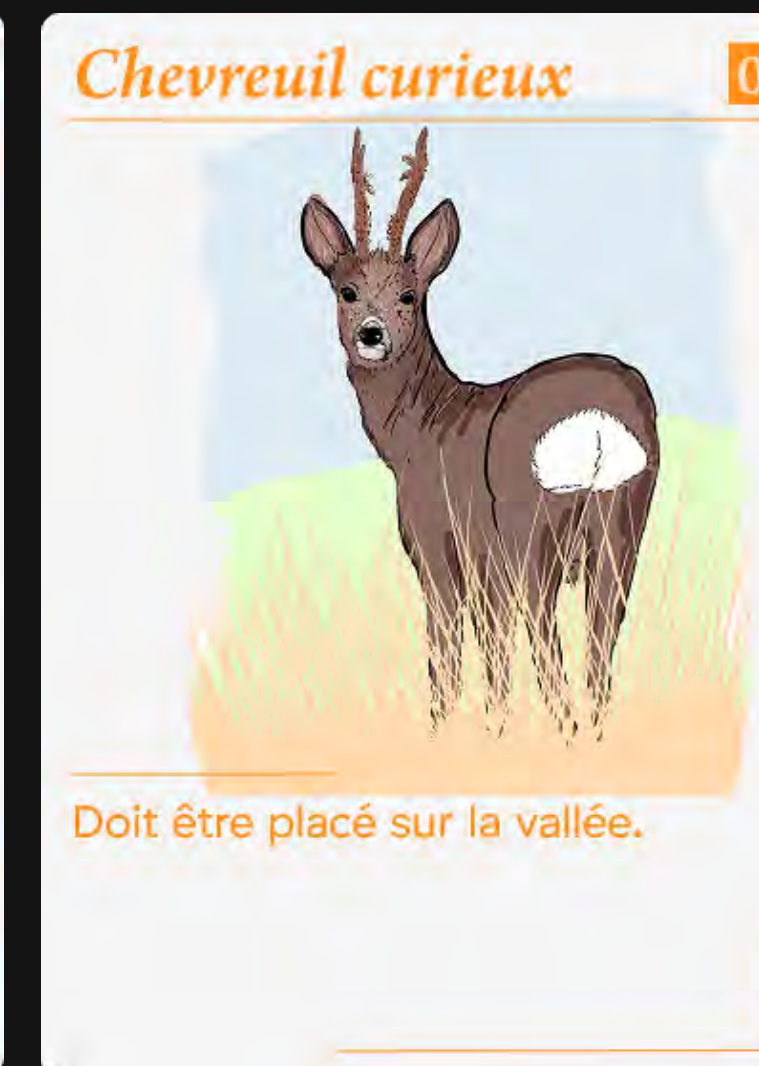
Lisière est un jeu de société coopératif qui explore les conditions de coexistence avec le loup, à travers ses interactions interspécifiques et territoriales.

Inspiré par l'histoire naturelle et les paysages suisses, le jeu invite les participant·es à collaborer afin de permettre le retour du loup, tout en composant avec les réalités humaines d'un territoire partagé.

Les mécaniques du jeu sont construites sur les interactions prédateur-proie, herbivores-arbres et carnivores-humains, faisant du plateau une modélisation des dynamiques écologiques et sociales.

## > EQUIPE

- > Game Design – Raimundo P. Solar × John Rose
- > Illustrations – Arno Bovard Rudaz
- > Design Industriel – Alex Tran
- > Graphisme – Raimundo P. Solar
- > Regard Externe – Marion Bareil



# Lisière

gameplay

L'objectif du jeu est d'obtenir 6 territoires résilients. Un territoire est considéré comme résilient lorsqu'il comporte, à la fin de la phase crépuscule, 4 loups, 2 arbres matures et 2 proies.

Le tour est structuré en trois phases :

— Aube

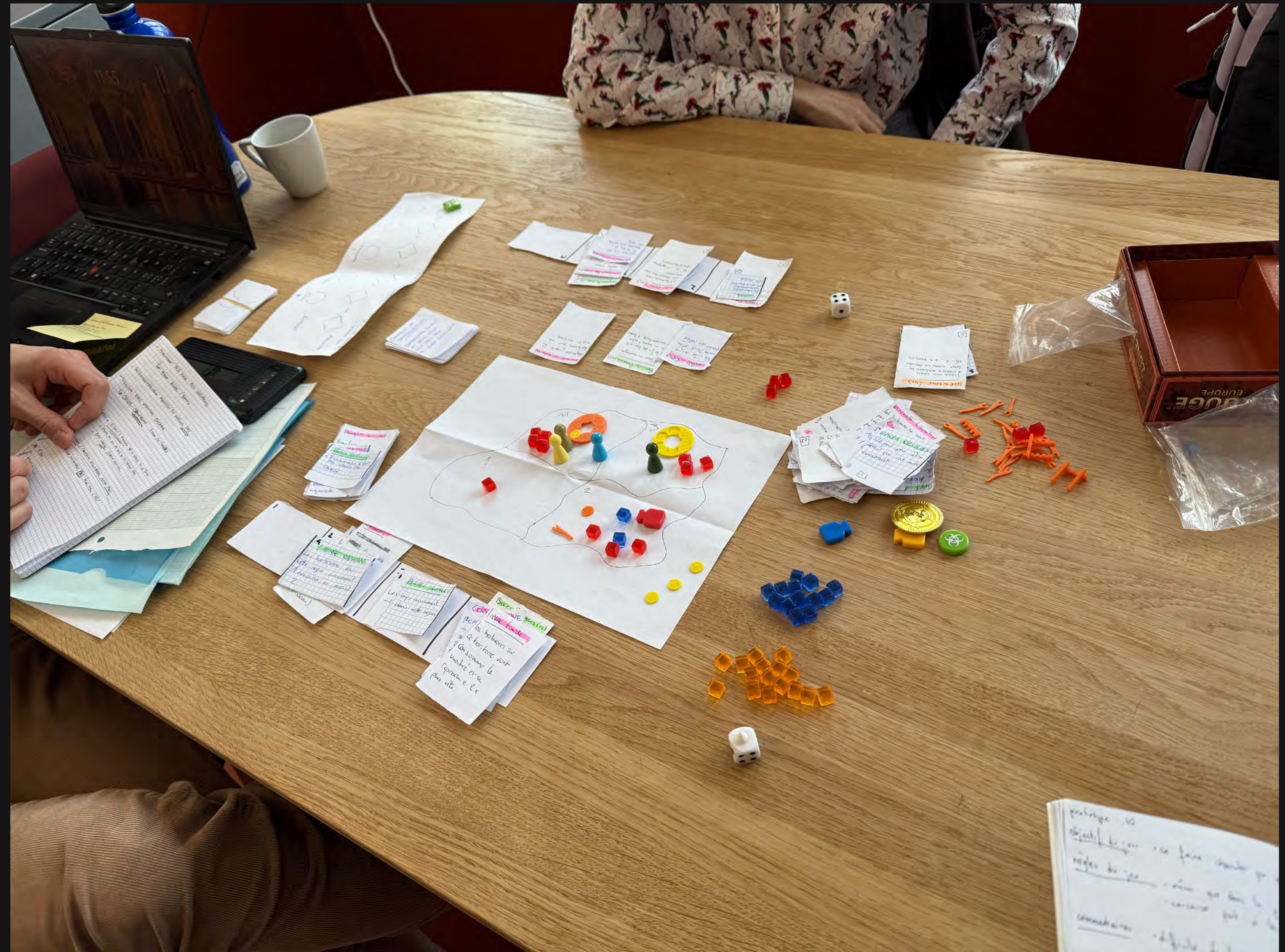
Une boussole est tournée pour désigner la région où apparaît un nouveau loup, et des proies apparaissent dans les zones vides où la végétation est présente.

— Zénith

Les joueur·euses piochent des cartes et les jouent sur leur plateau afin d'activer différents effets qui influencent le territoire.

— Crépuscule

Les interactions écologiques sont résolues. Les loups consomment les proies et les proies se nourrissent de la végétation. Si certaines conditions ne peuvent être respectées, la tension augmente. Les animaux se reproduisent, les arbres grandissent, puis les cartes d'aléas sont révélées



test de lisière v0.10 – 14.01.26

# Lisière

évolution des pièces

## > loups



v0.00



v0.01



v0.02



v0.03



v0.04



v0.05

pièces temporaires →

test de meute abstraite →

meute figurative avec  
accrochage latéral →

1 tenon patte av. d.  
1 mortaise patte av. g. →

2 tenons pattes d.  
2 mortaises pattes g. →

abandon de système  
d'accrochage

## > végétation



v0.00



v0.01



v0.02



v0.03



v0.04



v0.05

pièces temporaires →

test de de système de  
croissance horizontal →

arbre figuratif  
croissance verticale →

passage de cylindre à  
angles triangulaires →

simplification des  
formes pour découpe →

itération avec une  
forme plus allongée

## > proies



v0.00



v0.01

pièces temporaires →

test avec une silhouette  
d'ongulé générique

# Wetland hotspots

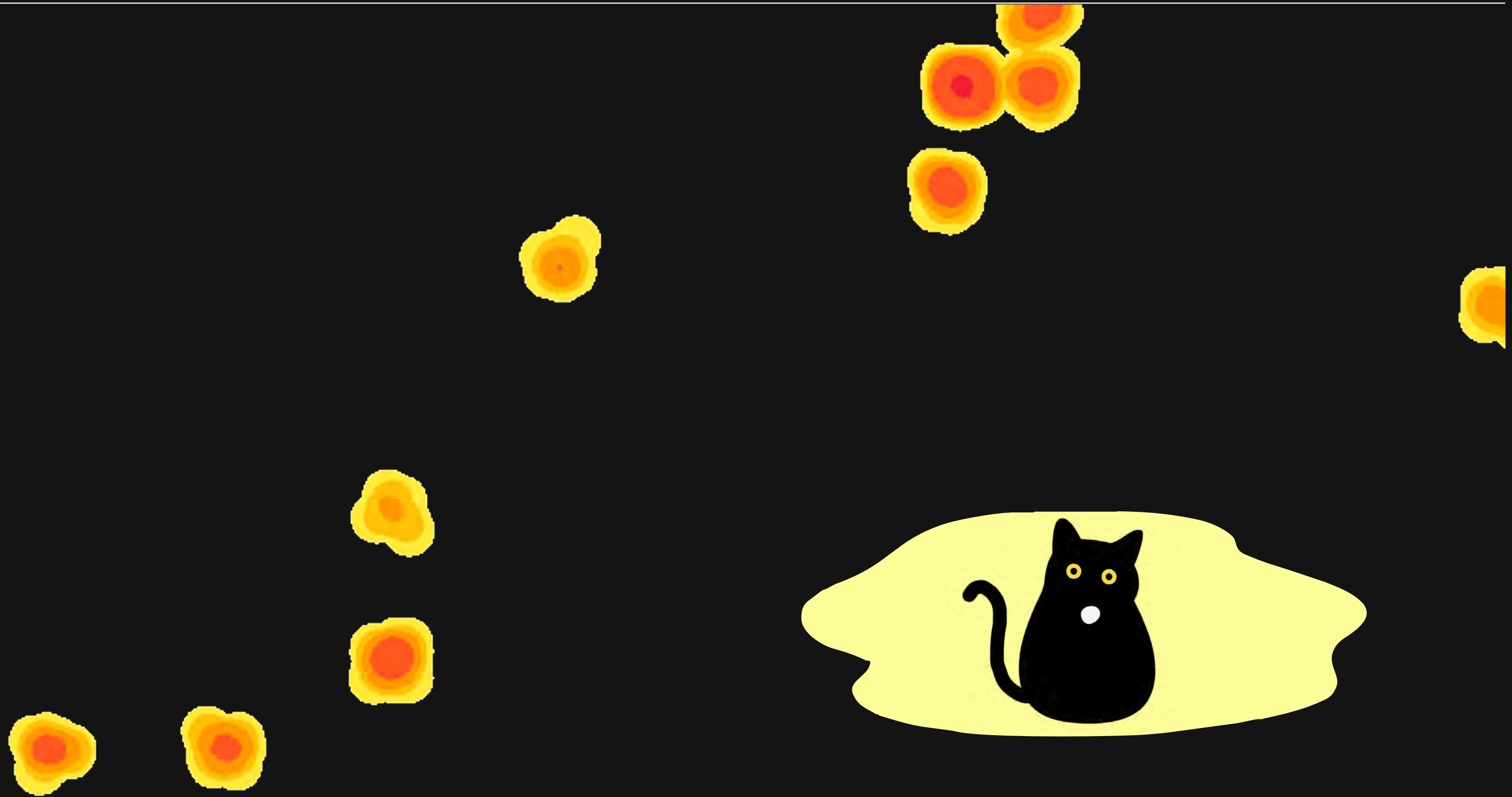
visualisation de données, 2026

Wetland hotspots transforme une corvée collective de nettoyage d'urine en dispositif de visualisation légèrement décalé, conçu comme un outil de décompression.

À travers un ensemble de cartographies et de graphiques ce projet documente la manière dont les (de)charges d'un être vieillissant se sont distribuées entre les habitant·es de la collocation.

Soulevant ainsi des interrogations sur la répartition des charges et leur externalisation. La documentation visuelle — sous la forme de simples coches — vient constituer un moyen de rendre tangible une charge jusqu'alors diffuse et invisible, et contribuer à une plus grande équité.

> VISITER



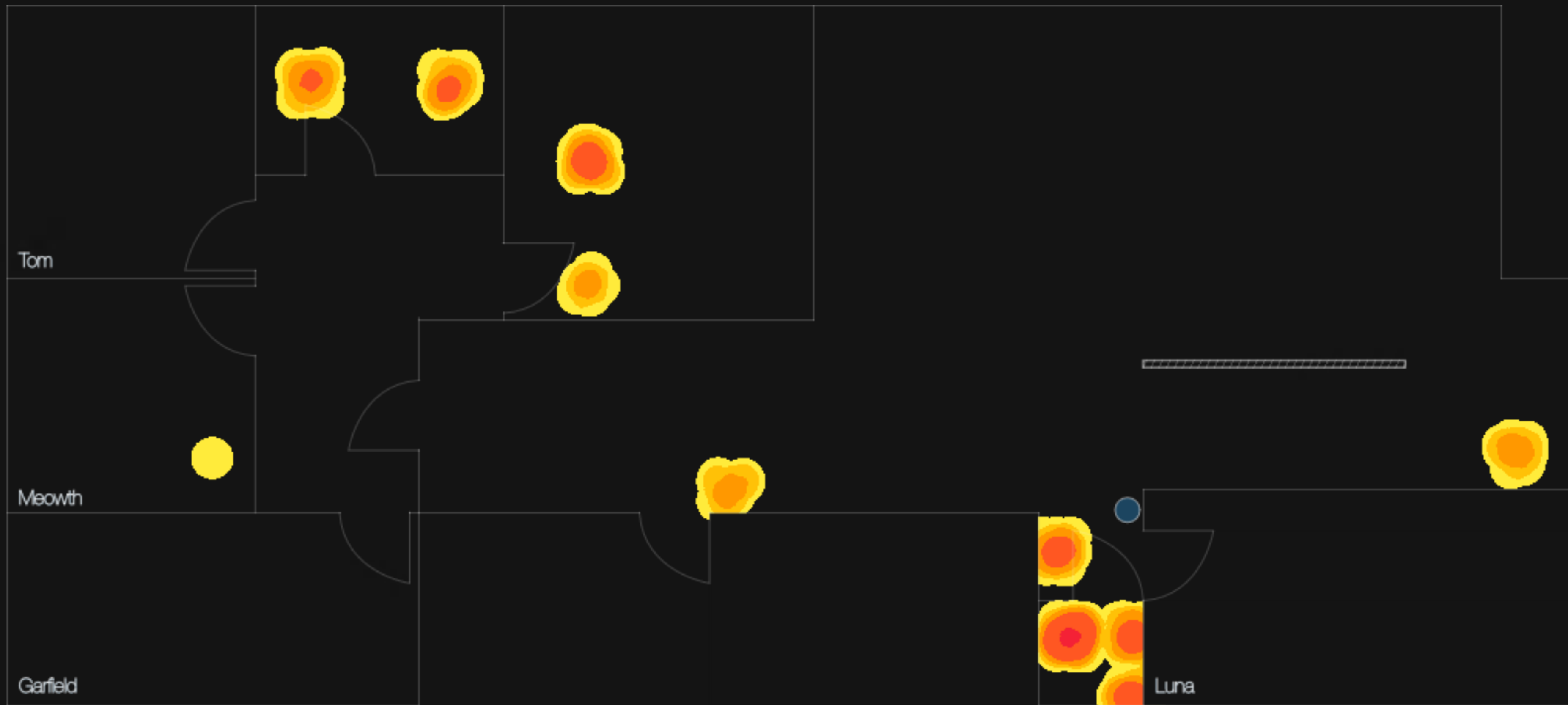


Fig. 1 — Carte des emplacements de miction de Mouna dans l'appartement (01.09.2024–30.07.2025)

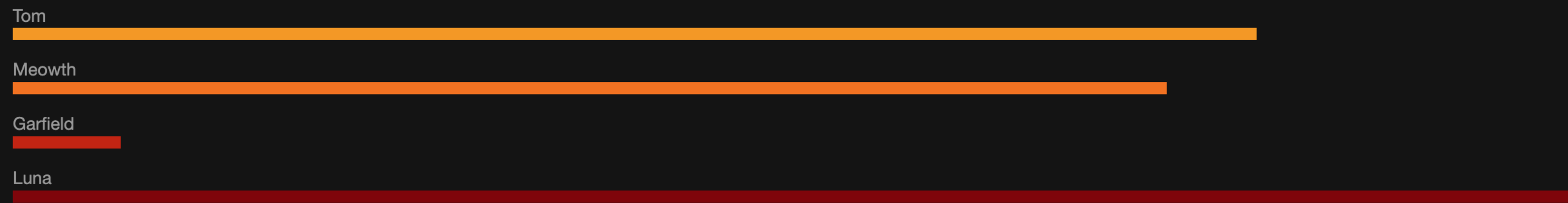


Fig. 2 — Nombre mensuel de mictions nettoyées par personne (01.09.2024–30.07.2025)



# Bao wa Msitu

jeu vidéo, en cours

Dans ce jeu, vous incarnez le-la gestionnaire d'une aire protégée et votre mission est d'en maintenir l'équilibre le plus longtemps possible.

Construit comme un clone de Reigns (2016), le jeu enchaîne des cartes à swiper : fonctionnaires, marchands, habitant·es locaux, chasseurs, mais aussi des acteurs non humains viennent formuler des demandes souvent contradictoires. Chaque situation appelle un choix binaire qui influence l'une des quatre ressources du territoire : végétation, biodiversité animale, communautés locales et économie.

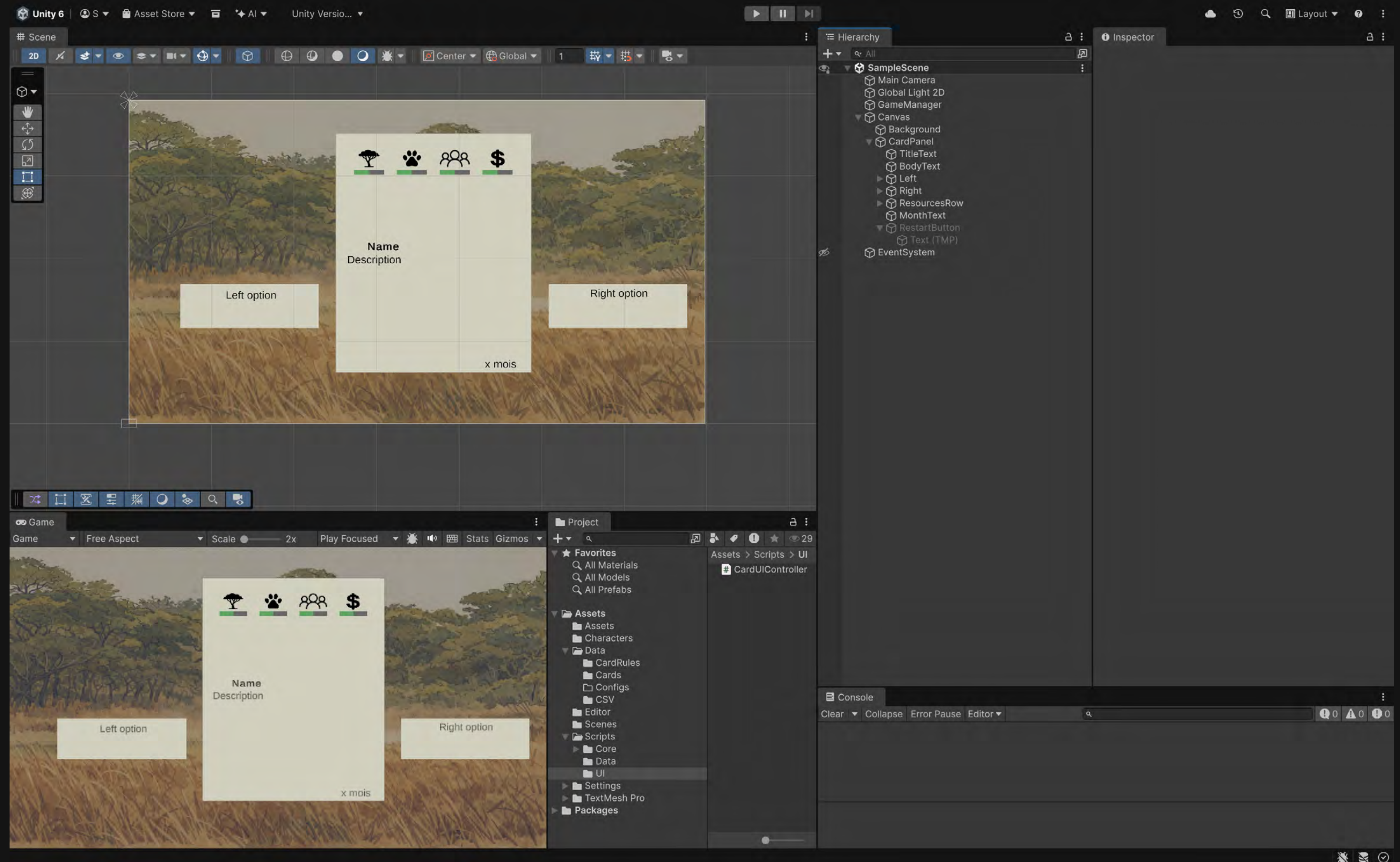
Le jeu rend perceptible une mécanique simple : décider, c'est arbitrer — et accepter que la gestion territoriale repose sur une succession de compromis.

## > JOUER

## > EQUIPE

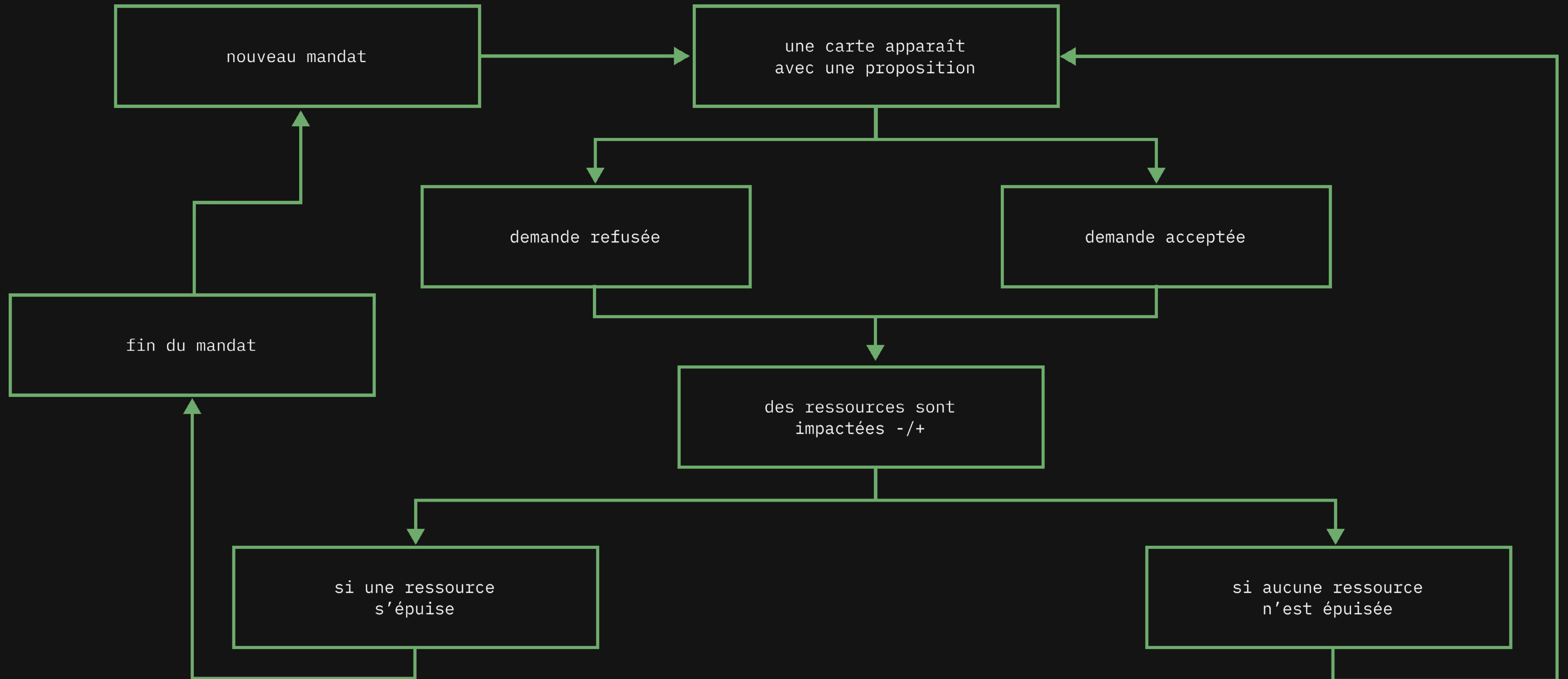
- > Adaptation & Game Dev. – Raimundo P. Solar
- > Graphisme – Trojans Collective
- > Illustrations – Charlotte Broccard
- > Textes – Raimundo P. Solar

→ Date de sortie : 29.05.2026



# Bao wa Msitu

boucle du jeu



# Bao wa Msitu

journal de prototypage

> bao\_v0.00 [20 cartes | 2 min]

- tempo trop lent
- impossible de perdre
- sentiment de répétition très fort
- introduire plus de conflit pour créer défaite
- accélérer le rythme des événements

> bao\_v0.01 [25 cartes | 3 min]

- > cartes rééquilibrées avec plus de conséquences négatives
- + tempo amélioré
- + apparition de vrais arbitrages
- message encore faible
- intégrer des conséquences différées aux actions

> bao\_v0.02 [30 cartes | 3 min]

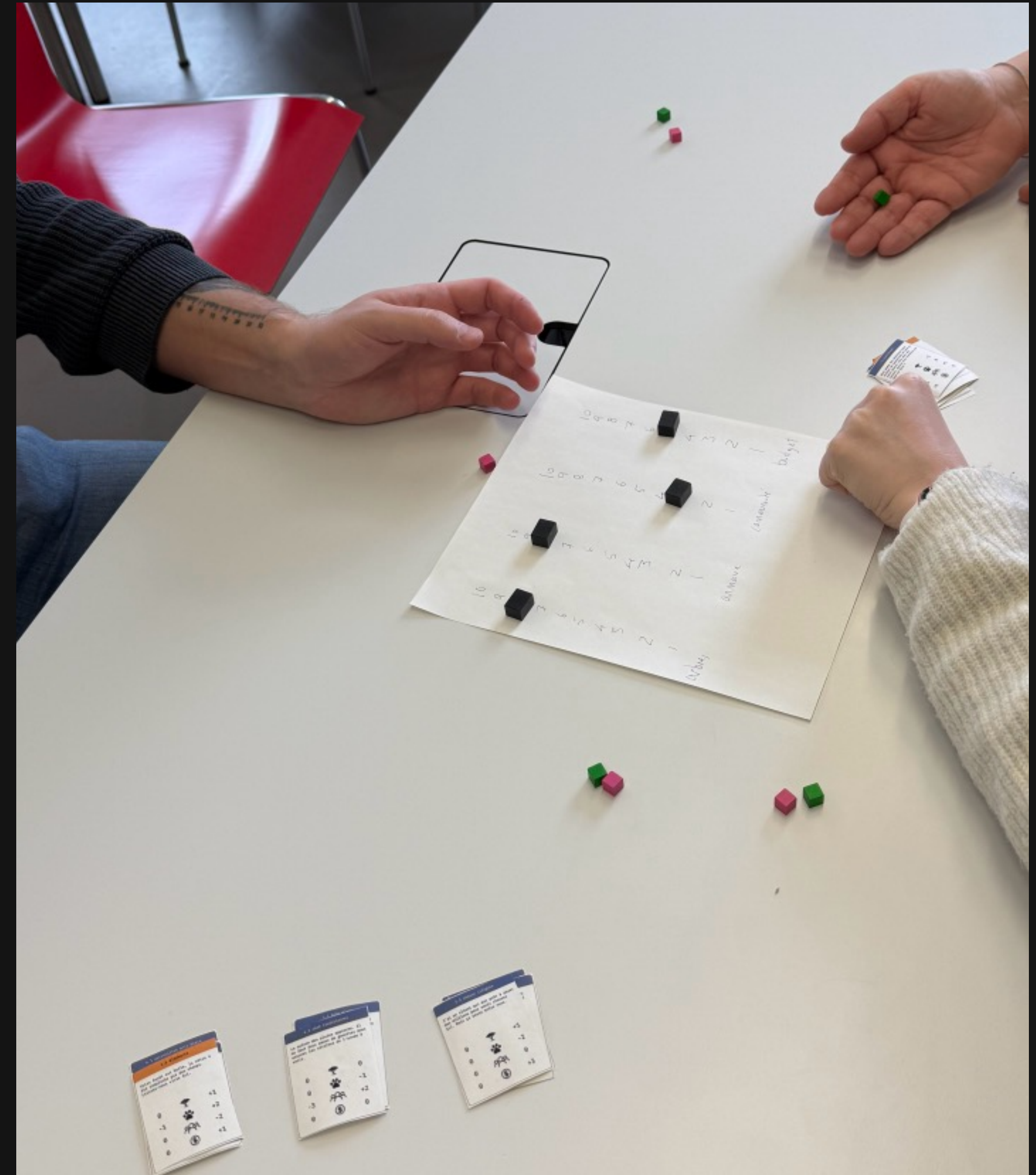
- > ajout d'un système d'arborescence
- + les conséquences différées (2-4 tours plus tard) fonctionnent
- poursuivre l'équilibrage des cartes

> bao\_v0.03 [30 cartes | 3 min]

- > ajout d'évènements exceptionnels
- + apporte de la variété
- trop aléatoire
- peu ancré pédagogiquement
- sentiment d'injustice
- retirer ou repenser les événements exceptionnels à conditions

> bao\_v1.00 → présent [40 cartes | 3-5 min]

- > modifications des textes et probabilités
- > passage de papier à unity
- + base stable fonctionnelle
- équilibrage encore nécessaire pour construire une narration et une dynamique de jeu satisfaisante



# https://canids.org/

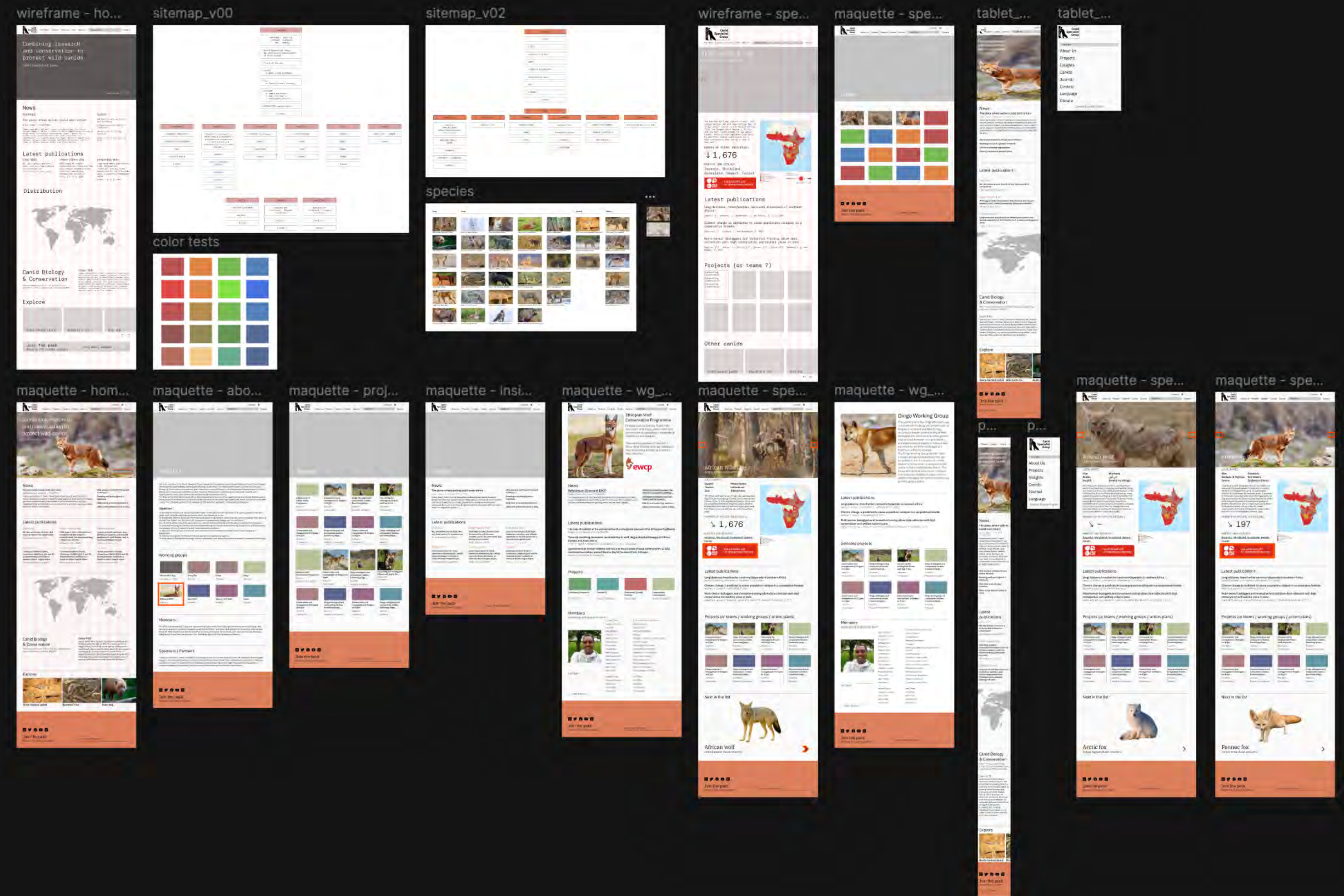
site web, en cours

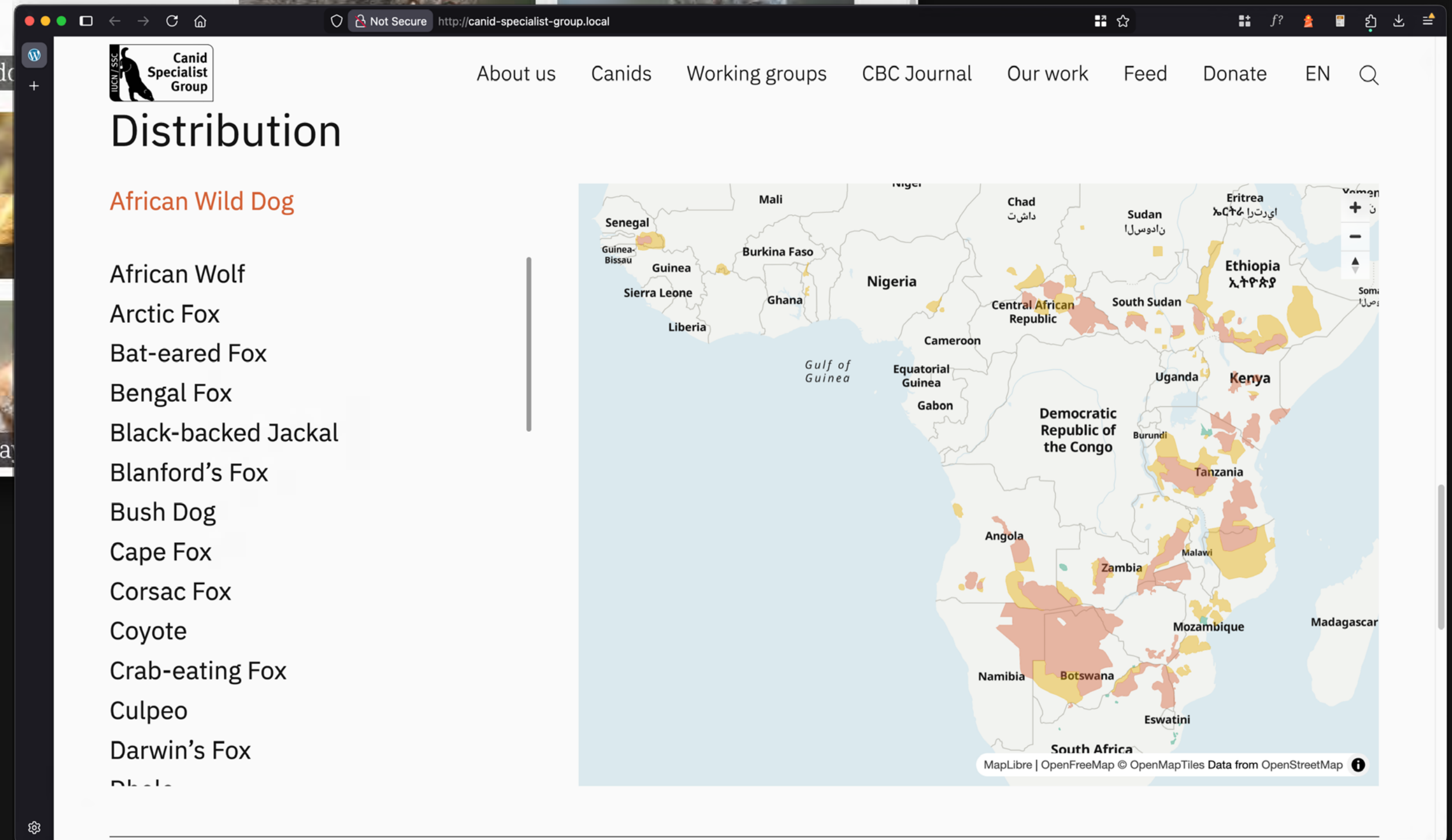
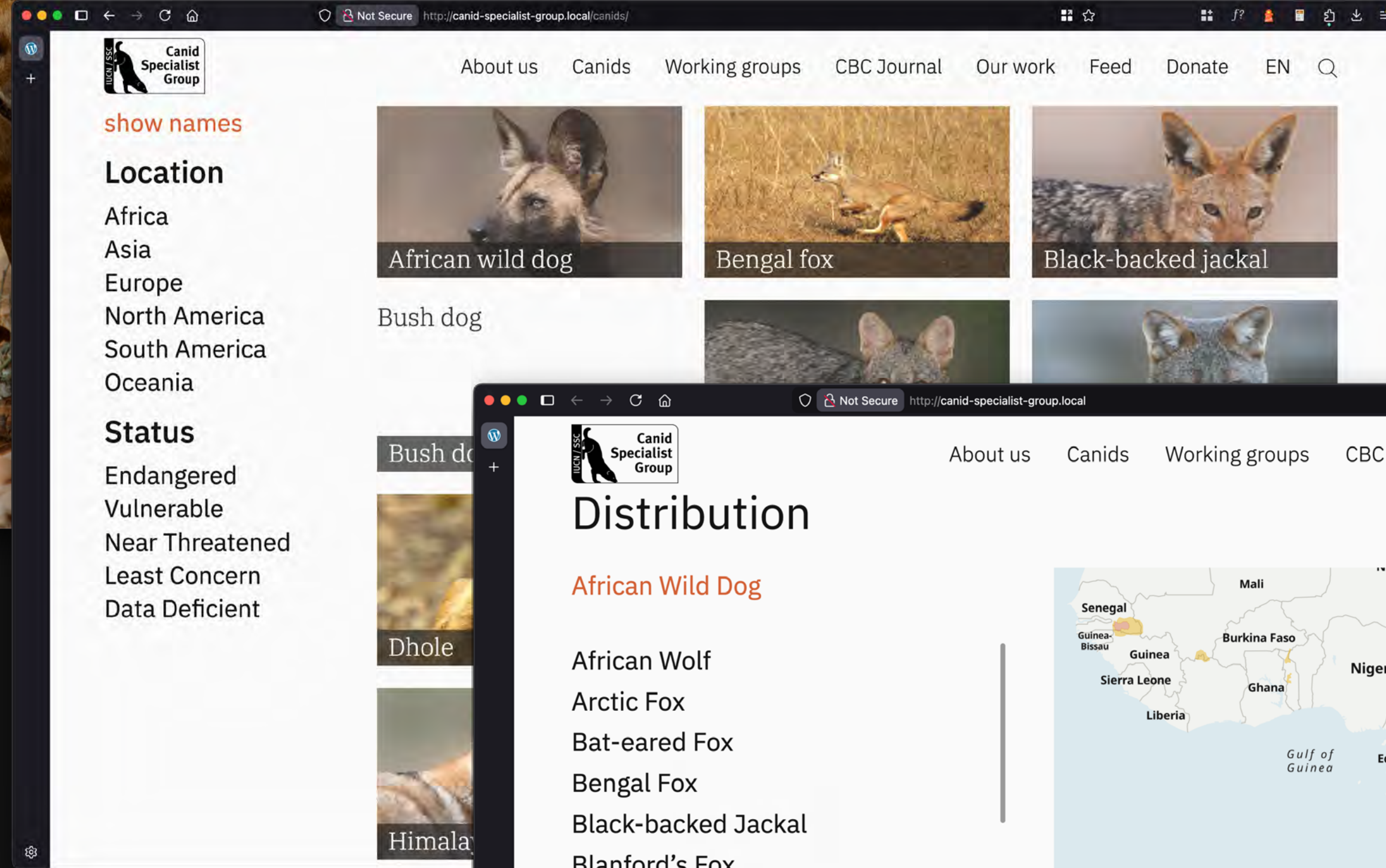
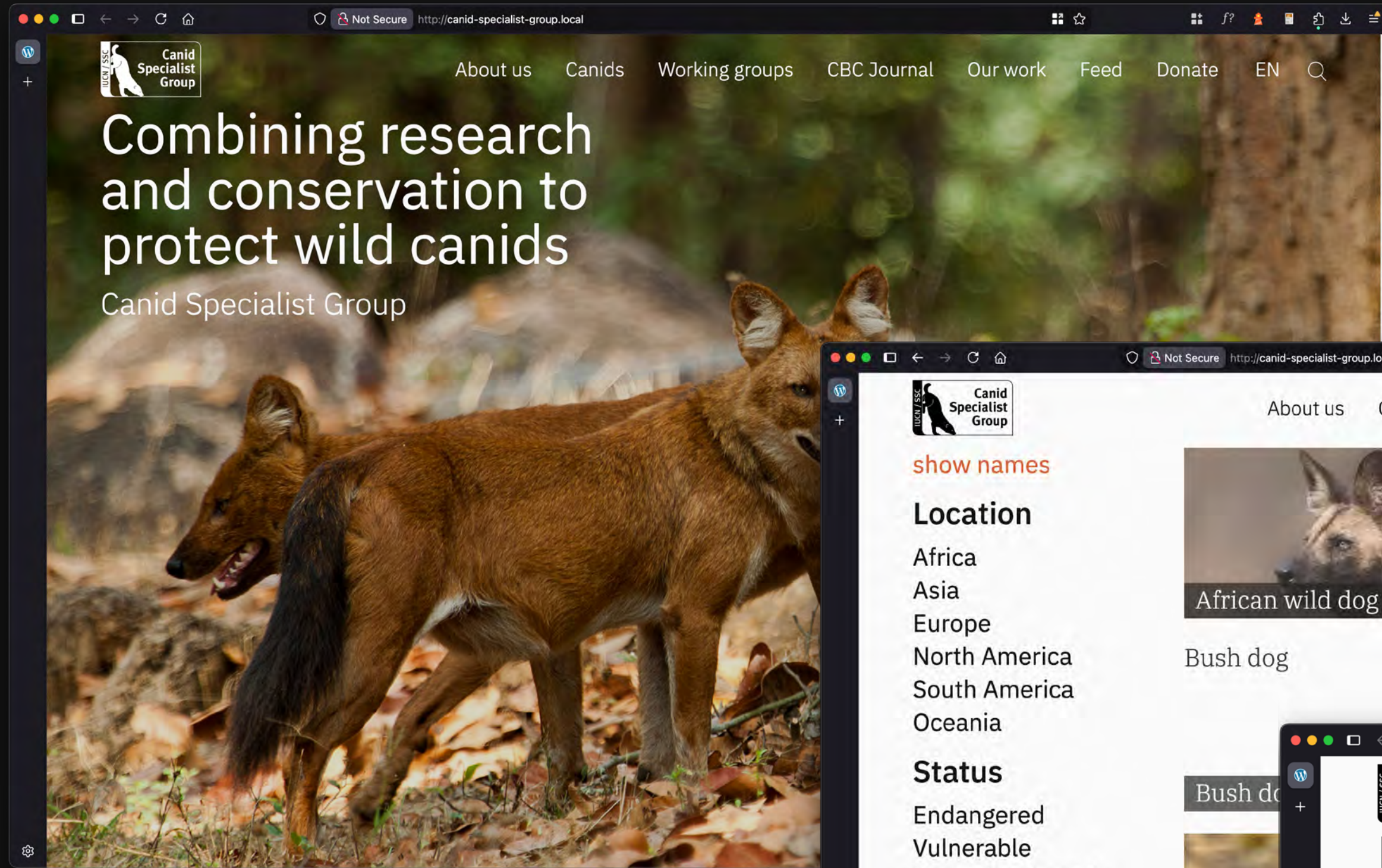
Site web du Canid Specialist Group, un réseau international de chercheurs et de spécialistes travaillant sur la conservation des canidés sauvages. Conçu comme un outil de travail et de diffusion scientifique, il organise publications, données et informations institutionnelles au sein d'une interface volontairement sobre.

Le choix graphique privilégie la clarté, l'accessibilité et une hiérarchisation rigoureuse du contenu. Derrière cette apparente simplicité, un back-end complexe relie différentes bases de données, taxonomies et ressources documentaires afin de répondre aux besoins d'un réseau international de recherche.

> VISITER

→ Date de sortie : 31.09.2026





# références

liste non exhaustive, en cours

## > JEUX



[01] Paolo Pedercini



[02] Hundred Rabbits



[03] Mélanie Courtinat



[04] Lucas Pope



[05] Nicky Case

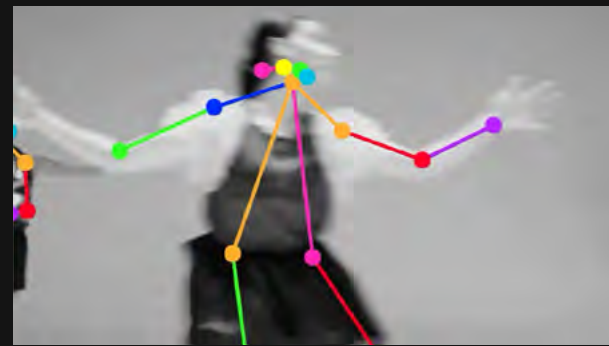


[06] Rasheed Abueideh

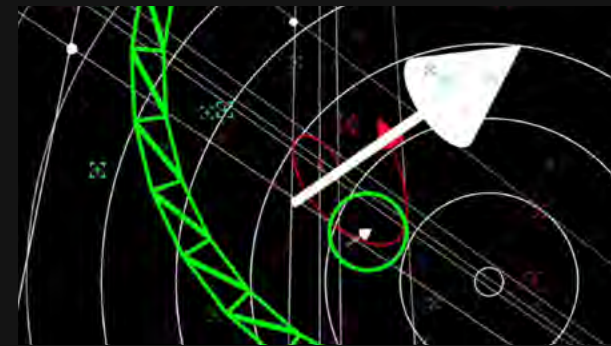
## > MOUVEMENT



[11] Cie Giles Jaubin



[12] Mollard & Kaeser



[13] Yoshi Sodeoka



[14] Gibson/Martelli



[15] Universal Everything

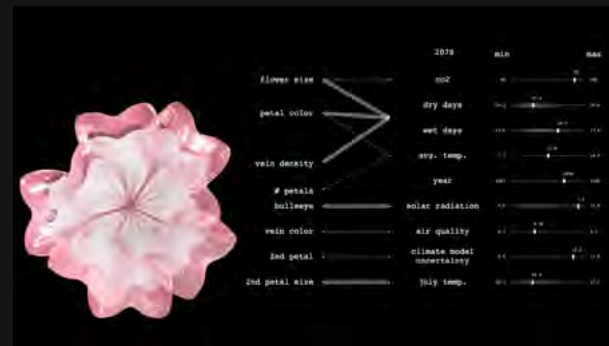


[16] Tobias Gremmler

## > VIVANT



[21] DRIFT



[22] Annelie Berner



[23] Alexandra Daisy G.



[24] Marshmallow Laser F.



[25] Janet Laurence



[26] Toshitaka Suzuki

## > APPROCHES

[31] Donna Haraway

[32] James Bridle

[33] Nicolas Nova

[34] Baptiste Morizot

[35] Vinciane Despret

[36] Kaoutar Harchi