



ROMAIN-OLIVIER
THIEULOT



THIEULOT
R o m a i n
CURRICULUM VITAE

2015
Auto-entrepreneur
Début d'activité.

2014
Diplôme
DNSEP : Master en design d'espace

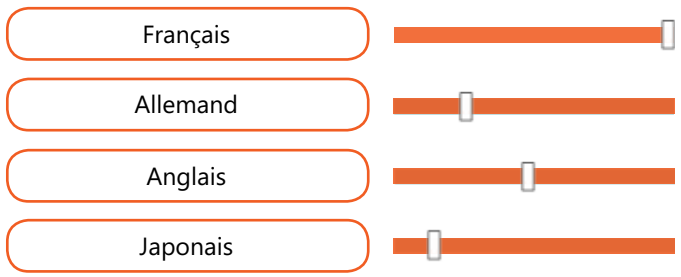
2014
scénographe & exposant
Réalisation d'une exposition
pour mon projet de master
médiatisé par *France 3 Bourgogne*,
Radio France Bleue
et le journal *Le Bien Public*.

2012 à 2013
Echange universitaire
à l'université de design de Nagoya

2012
Diplôme
DNAP : Licence en design d'espace

2009 à 2014
Ecole Nationale Supérieure d'Art
de Dijon

2008 à 2009
Prépa d'art appliqué
Prépa-Seine
Paris, France



2015 - Exposant
ExpoPow, Paris, France
Exposition de 50 dessins

2015 - Exposant
La Bellevilloise, Paris, France
Exposition de 50 dessins

2015 - Exposant
Saint-Malo, Bretagne, France
Exposition de 20 dessins au Forum des Arts de Saint-Malo

2015 - Illustrateur
Dijon, Bourgogne, France
Conception de planches de bande dessinée pour l'association SOS Voyageurs

2014 - Scénographe & exposant
Dijon, Bourgogne, France
Réalisation d'une exposition pour mon projet de master relatée par France 3 Bourgogne, Radio France bleue et le journal Le Bien Public.

2013 - Vidéaste
Dijon, Bourgogne, France
Participe au festival Dièse, divers interviews
1er prix du public

2013 - Vidéaste
Nagoya, JAPON
4 réalisations vidéos
1er prix du public

2013 - Scénographe
Nagoya, JAPON
Conception scénique d'espaces vidéos

2012-2013 - échange universitaire
Nagoya, JAPON
Etudie le design 6 mois au Japon

2012 - Scénographe / exposant
Eglise St Philibert, Bourgogne, France
Conception scénographique de l'exposition *De l'Objet au Territoire*.

2012 - Artiste
Chambéry, Savoie, France
Expose 90 photographies à la galerie Ruffieux-Bril à Chambéry.

2011 Artiste
(deux semaines) – CROUS, Dijon, Bourgogne
Réalisation de 3 frises murales au restaurant universitaire Mansart.

Passionné de design, d'art et de vidéo je m'efforce de lier ces trois disciplines dans chacun de mes projets. Durant mes études en design d'espace intérieur, je me suis engagé à présenter l'ensemble de mes travaux sous forme de vidéo. Que cela soit de l'étude architecturale au Japon, de la scénographie pour des expositions de design, de la conception de mobilier ou encore de mon projet de master, tout existe sous forme de court-métrage. L'humour, non sans sérieux derrière, est une façon de diffuser mon travail à un public plus large.

DESIGN 2-11

MASTER II 12-29

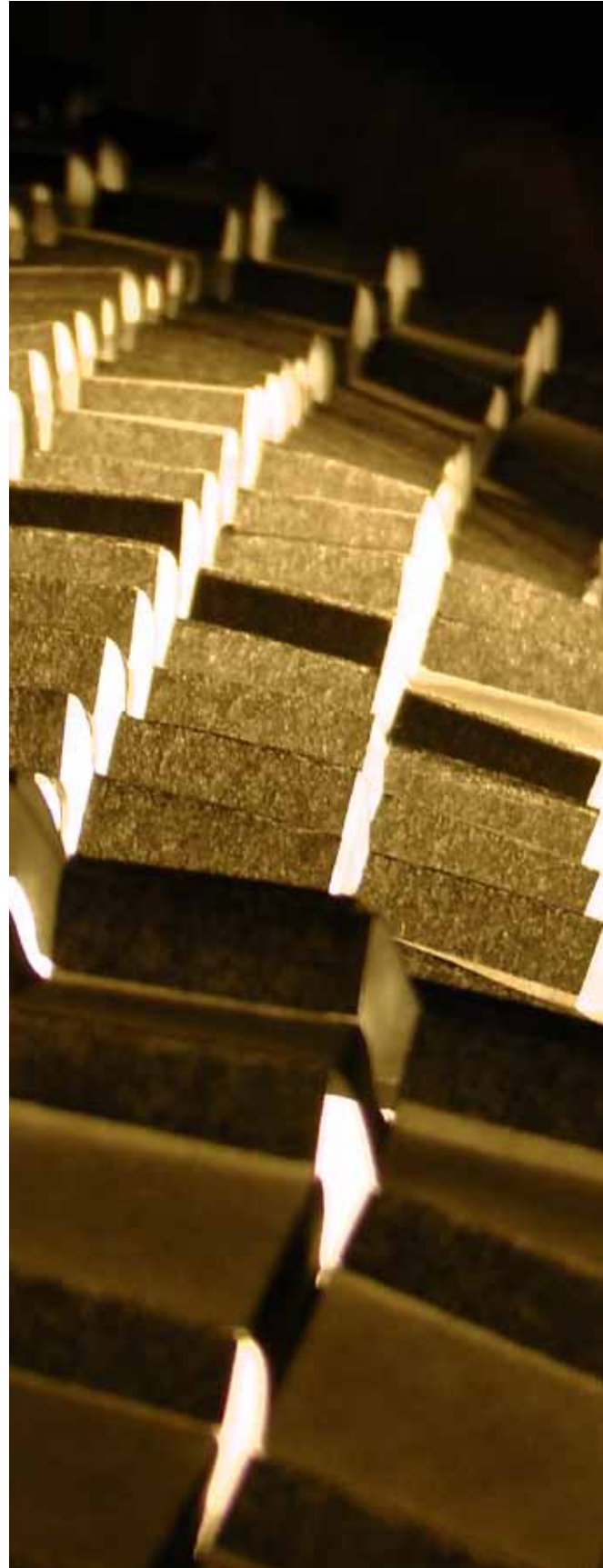
SCENOGRAPHIE 30-41

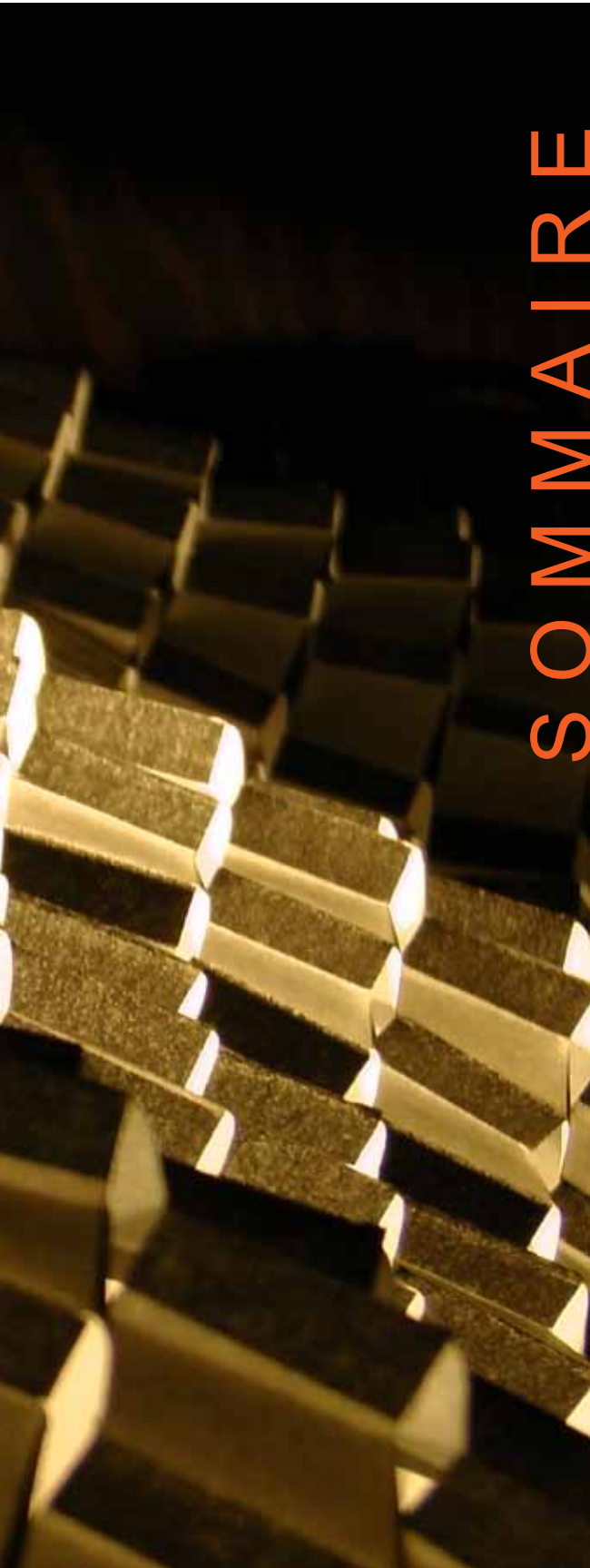
DESSIN 42-53

PHOTOGRAPHIE 54-63

VIDEO 64-69

DIVERS 70-89





L'ensemble des réalisations plastiques présentées dans ce livre sont issues de mes trois dernières années d'études.

Quelques projets sont des sujets imposés, notamment ceux réalisés au Japon lors de mon échange universitaire. Toutefois, une grande majorité de ce qui est ici présenté n'a d'autres consignes que celles que je me fixe

DESIGN



Des idées, des recherches, des brouillons, des plans, des prototypes et puis un jour le projet naît. Cinq années d'études en Design m'ont mené sur beaucoup de pistes avant de me centrer sur le multifonctionnel et le modulable.

1 Brysta

Brysta est une lampe basée sur le principe de réfraction. Composée de treize éléments en PVC blanc semi transparent, le luminaire s'assemble par simples emboîtements. Les quatre bandes de diodes électroluminescentes s'insèrent à la fin, orientées vers l'intérieur de la lampe ce qui évite une lumière directe et brute. L'éclairage en est plus agréable et les ombres générées par la réfraction adoucies.

La forme du luminaire suit celle des diodes électroluminescentes alignées toutes en longueur sans avoir pour autant de face ou de dos ce qui confère un plus grand nombre de positions, d'orientations suite à nos envies ou besoins. Les diodes électroluminescentes ne dégagent pas ou tellement peu de chaleur, Brysta peut être posée sur tous supports sans risque.

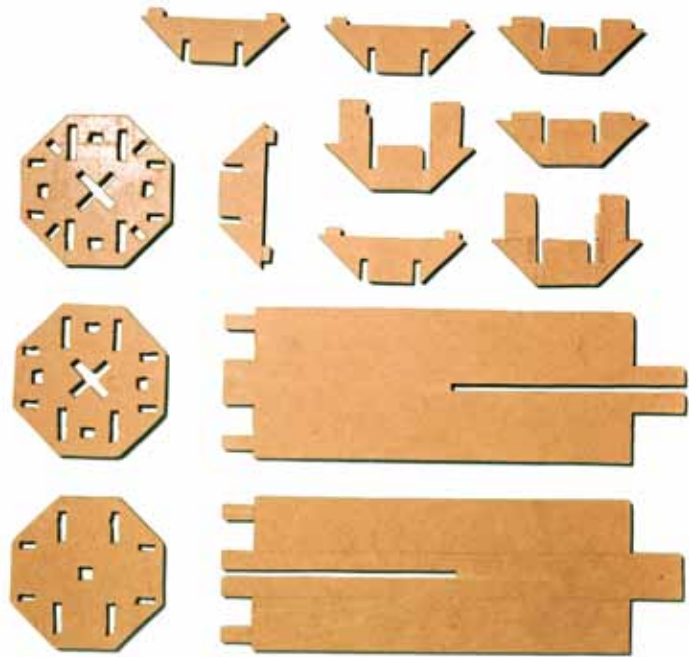
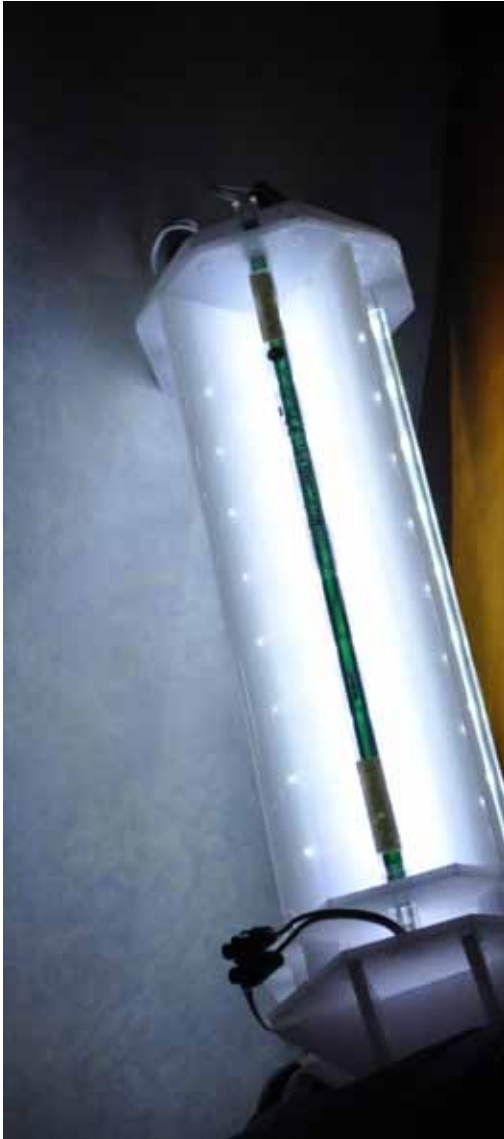


LED : diodes
électroluminescentes

PVC blanc
semi transparent

principe de
réfraction

assemblage par
emboîtement



Lampe en kit
H30 x L10 x P10 cm

Brysta est un volume simple à monter soi-même ce qui inclut la notion de kit. Démontée, elle ne mesure que 10 x 2,5 x 30 cm pour 10 x 10 x 30 cm une fois assemblée. Son conditionnement n'est donc pas un souci et son installation est rapide et quasiment intuitive.

2 Mino Washi

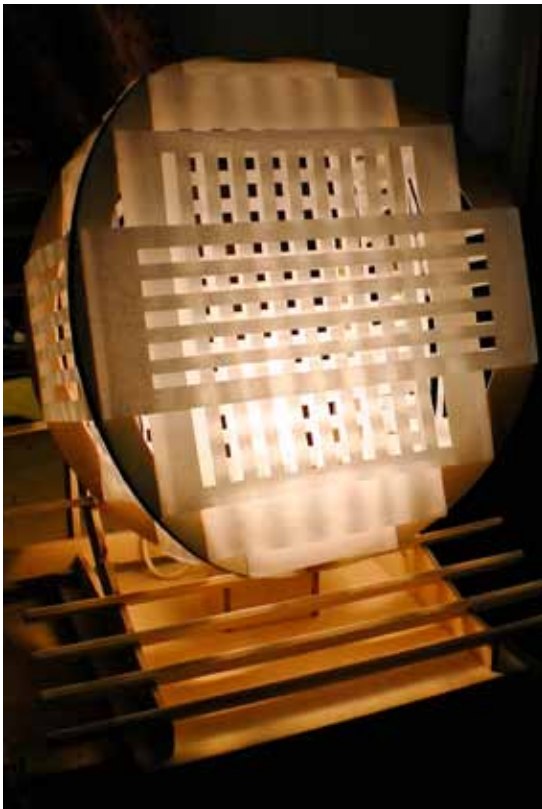
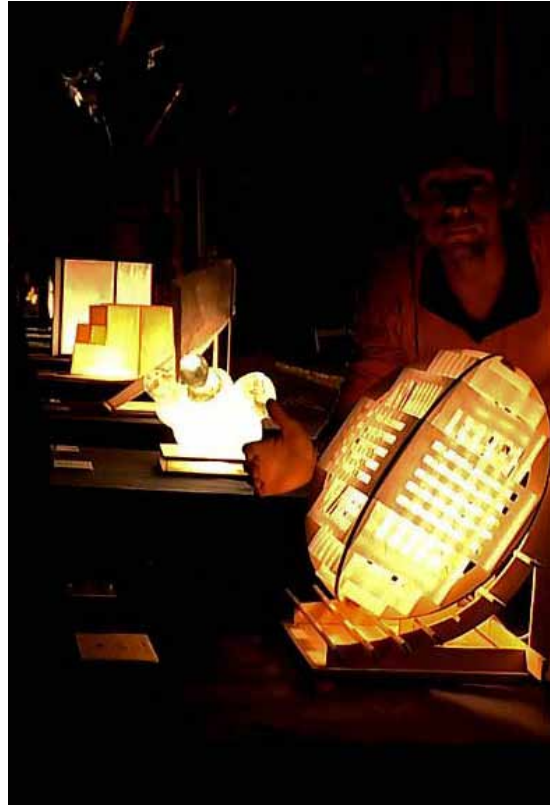
Le sujet de la lampe en papier est donné tous les ans aux étudiants de l'université de design de Nagoya au Japon en vue d'exposer quelques uns des luminaires produits à l'exposition de Mino. C'est un moment important qui se déroule au mois de Novembre de chaque année où toutes les grandes écoles de design du pays sélectionnent une dizaine d'étudiants pour les représenter. Une manifestation d'importance qui se déroule dans la petite ville de Mino d'où tire le nom de l'exposition, réputée pour sa fabrication artisanale de papier. Tous les concurrents doivent se plier aux consignes en utilisant une ampoule classique et du papier japonais.

Ma lampe, intitulée Mino Washi, qui signifie littéralement Papier de Mino, est une lampe d'ambiance conçue avec du papier fait main de cette ville si réputée. Dans ce papier choisi on peut voir la fibre qui le compose, le rendant extrêmement très fin et délicat avec un petit côté de préciosité.

Les personnes sélectionnées pour participer à l'exposition présentent leur création chaque nuit durant une semaine, le temps que dure l'évènement.

Mino Washi est composé d'une ampoule basique autour de laquelle se succèdent des bandes de papiers verticales puis horizontales jouant avec la transparence du papier et la diffusion géométrique de la lumière.





Diffusion
géométrique
de la lumière

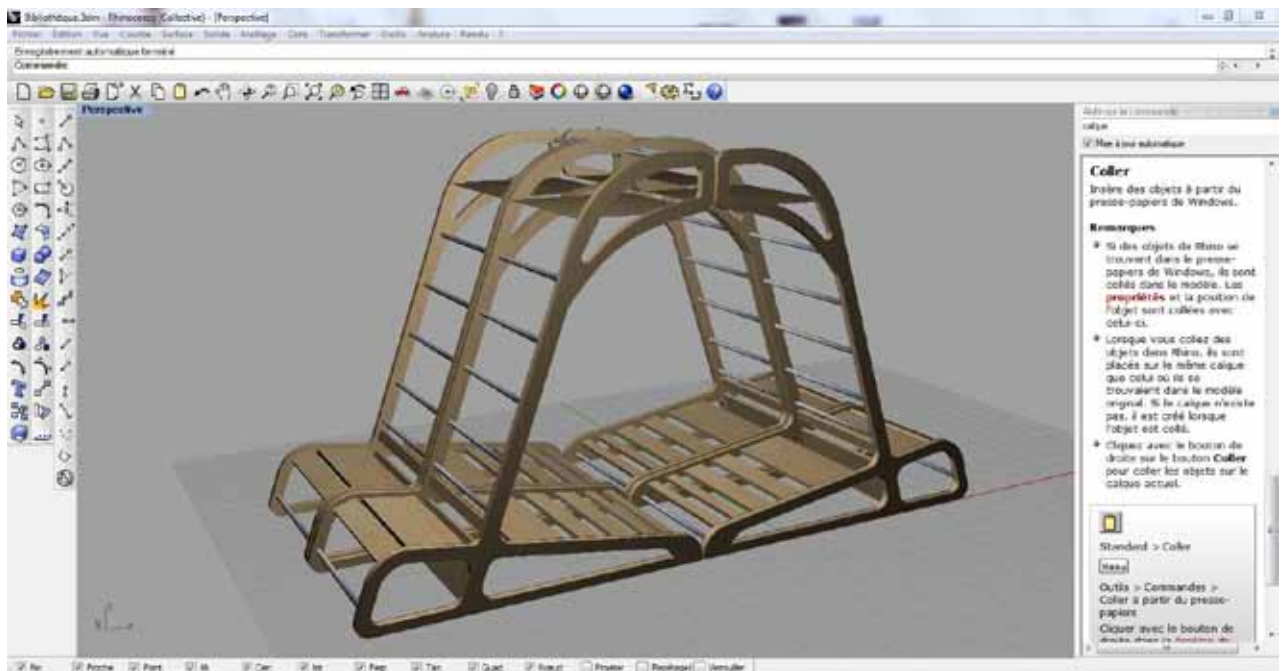
3 Bibliothèque pour enfant

Nagoya University of Art and Design organise chaque année une exposition en partenariat avec l'école maternelle et la bibliothèque de la ville de Kitanoagoya. Un matériau différent est imposé tous les ans dans la consigne proposée aux étudiants de design et lors de mon échange universitaire il fallait faire ses preuves avec le tube en acier.

Il s'agissait de concevoir du mobilier pour enfant afin de l'intégrer dans la bibliothèque de Kitanoagoya. Libre dans la forme et dans la fonction du mobilier à concevoir, cela nécessite malgré tout de se plier à des exigences liées à l'espace qu'est une bibliothèque dédiée aux tout petits.

La fonction première d'une bibliothèque est de mettre à la disposition des lecteurs des ouvrages et donc de les présenter pour les rendre accessibles. S'ajoute avec un peu de bon sens au cahier des charges le fait d'adapter à leur taille le mobilier destiné aux jeunes lecteurs âgés de 4 à 6 ans. Il faut aussi prendre en compte le caractère des enfants, leur donner envie de lire, de s'asseoir et pourquoi pas de grimper.

C'est bien ce que je propose avec ma bibliothèque grâce aux tubes en métal qui servent d'échelle pour venir chercher les ouvrages les plus hauts et pourquoi pas s'asseoir en son sommet.





Tube en acier & bois

H150 x L50 x P133

L'objet conçu peut prendre le rôle de bibliothèque ou de jeux d'enfant suivant la position dans laquelle il aura été posé au sol. L'espacement des lattes de bois permet d'y ranger des albums mais peut aussi avoir fonction d'assise.

La bibliothèque fonctionne aussi sous forme de module, car associée à une seconde bibliothèque elles peuvent former ensemble une fois dos à dos une sorte de petit cocon où peuvent s'installer des enfants pour lire. L'espace de jeu, de lecture et de rangement s'agrandit tout en offrant de nouvelles possibilités d'aménagement.

La bibliothèque peut supporter le poids d'un homme, se monte par emboîtement des tubes en acier et des lattes de bois à l'aide d'un marteau et remplit sa fonction actuellement à la bibliothèque de Kitanagoya depuis sa création.

5 Klicka

Klicka est un prototype de table modulable rangeable dans un mur pouvant recevoir 6 personnes maximum. Conçue avec Joëlle Bourquin et Laura Perron en partenariat avec l'école d'ingénieur l'ESRIEM.

Système d'enroulement du tapis grâce à un ressort en spirale. Cela maintient la toile tendue et permet son enroulement.

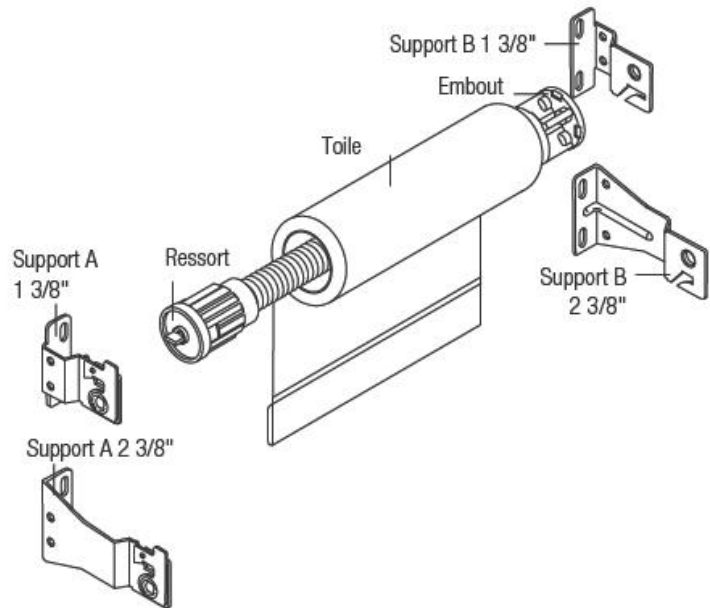


Table de 150x90x3

37,7kg (plateau) ~ 40kg

Elongation de ~1/8cm par cm pour tension max

Coût estimé : 280€ pour le plateau



Polyisoprène (Hévéa)

-Excellente résistance à l'abrasion, à la déchirure.

-Facilité de mise en forme.

Polyisoprène = qualité alimentaire, existence naturelle et de synthèse.



La table est une toile de polyisoprène choisie sur de nombreux critères tels que :

- sa résistance à 200kg sans se déformer
- sa résistance à la chaleur pour supporter les plats chauds
- dépliable / enroulable
- nettoyable
- sans effet sur les aliments
- coût raisonnable





MASTER II



Le diplôme du DNSEP se déroule en deux phases. La première se présente sous la forme d'un mémoire qui est une recherche personnelle au sujet libre. La deuxième partie du diplôme est une présentation plastique s'inscrivant dans la suite logique du mémoire publié et étant considéré comme la réponse à sa problématique.

1 Mémoire Interface Utilisateur

L'arrivée de la table tactile dans les espaces expographiques est passée quasiment inaperçue tant la technologie numérique qui nous entoure fait à présent partie de notre quotidien. Pourtant, l'apparition de ces dispositifs à l'interaction d'un nouveau genre est assez récente et d'ailleurs plus ou moins bien maîtrisée par les musées.

Le diplôme de Master II s'articule autour d'une thématique propre à chaque étudiant. Il lui est demandé de développer le sujet choisi sous la forme d'un mémoire avant de passer à la présentation plastique.

Mon mémoire comporte exactement 96 pages, basé sur plus d'une soixantaine d'ouvrages et publications parus entre 2013 et 2014. L'ensemble des photographies l'illustrant sont des clichés personnels pris spécialement pour figurer dans l'ouvrage.

Ni technophile, ni technophobe, je ne cherche pas à faire l'éloge ou la critique des interfaces numériques dans les espaces expographiques. Mon but est de vous faire partager ce qu'au fil de mes visites j'ai découvert en bien ou en mal, les deux existent, de ces dispositifs.

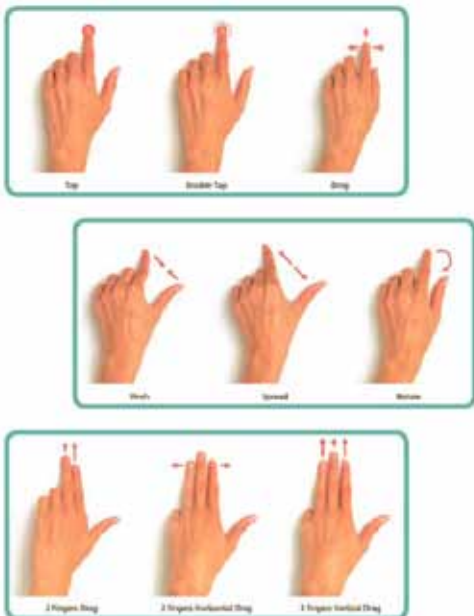
SCENOGRAPHIE

INTERFACE

DESIGN
INTERACTIF

PUBLIC
PARTICIPATIF





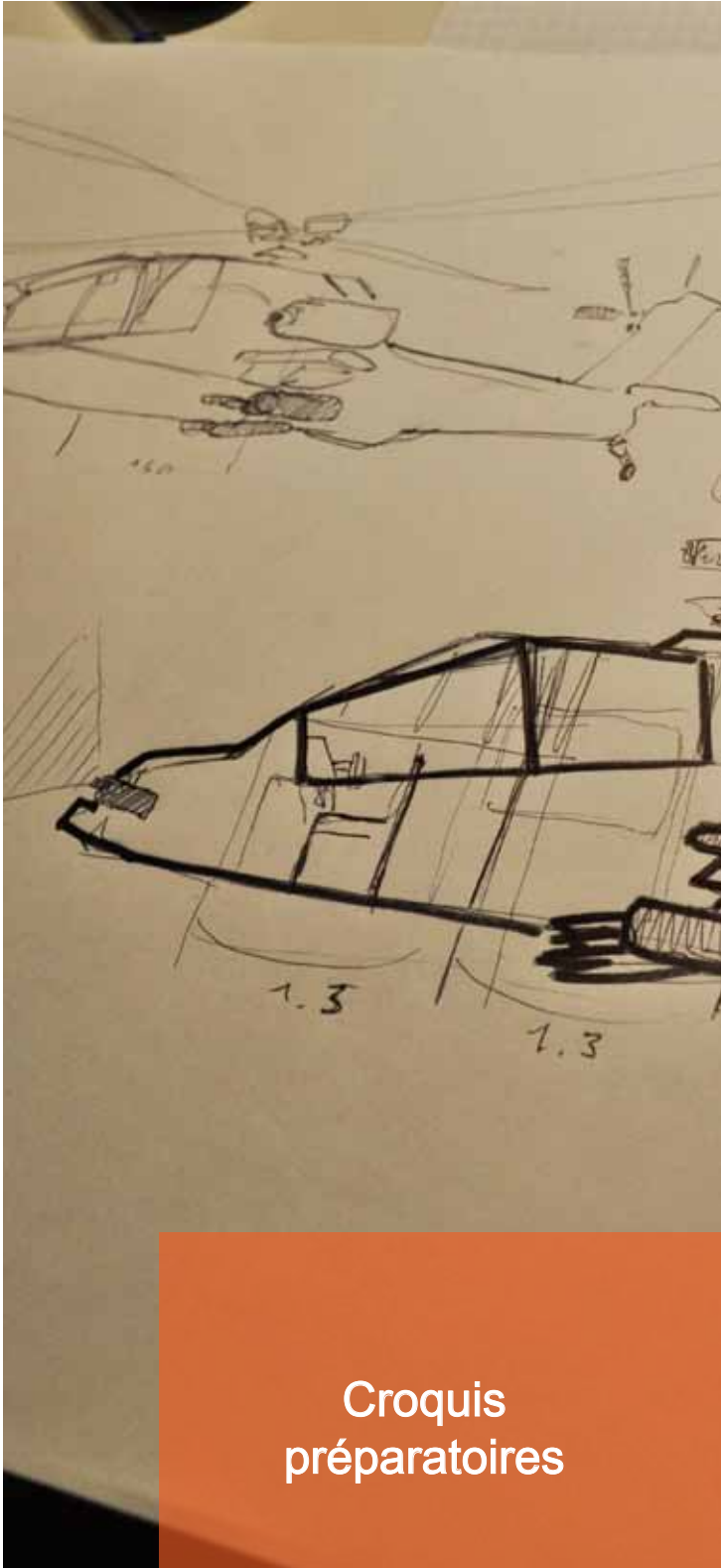
DU BOUTON AU GESTE INTUITIF

Le point central du design interactif ne devrait pas être l'interface graphique mais la façon dont on imagine les scénarios pour matérialiser le dialogue entre les personnes et les systèmes. Ces présentations doivent rester des compléments d'information, sans nuire à l'exposition ou au projet présenté.

Aussi m'intéressè-je de près à la scénographie de ces espaces interactifs victimes de leur tendance en ce début de XXI^{ème} siècle. Ces interfaces homme-machine, introduits au plus près de nous grâce à nos smartphones, offrent des possibilités radicalement nouvelles à l'art et à la communication dont les institutions muséales ont bien compris le pouvoir de médiation.



2 Plans



Croquis préparatoires

La thématique du mémoire étant la base du master II, le projet plastique doit en être la continuité logique. La problématique soulevée dans mon mémoire, cette remise en question de la présence des interfaces numériques dans les espaces muséaux, doit trouver réponse dans la présentation de mon diplôme du DNSEP.

C'est pourquoi mon oral de Master II a pris la forme d'une d'exposition, faisant état des différents moyens à notre disposition aujourd'hui pour rendre le public participatif.

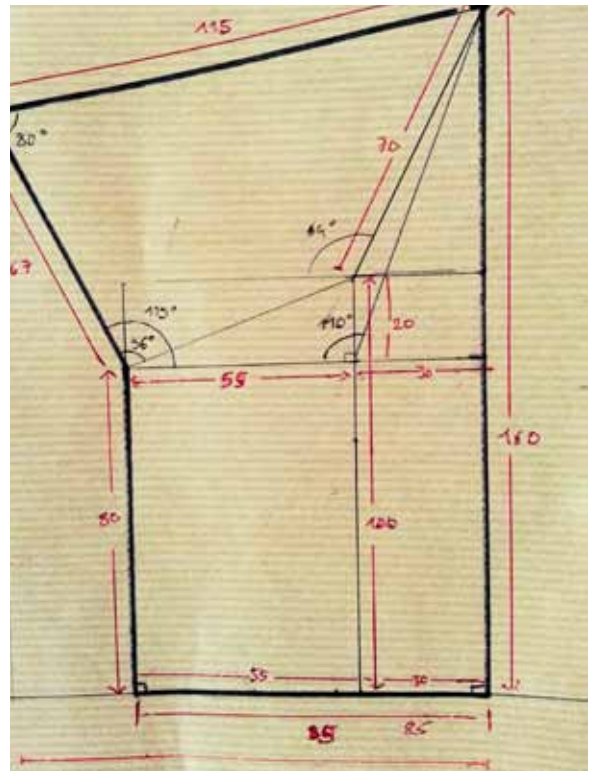
Rendre mon diplôme interactif, c'est à dire, sollicitant la participation du visiteur, est donc l'objectif premier. La réponse apportée est une immersion totale et physique dans mon univers humoristique en se mettant aux commandes d'un hélicoptère en carton taille réelle.

Un peu comme pour tourner en dérision ces musées où le public n'a sa place que dans les espaces qui lui sont attribués. Comment donner plus que ces bornes multimédia qui balisent le parcours muséal en donnant aux visiteurs la fausse impression d'interaction avec les contenus qu'offrent les musées ?



C'est un énorme hélicoptère dans lequel pourront monter les visiteurs et découvrir à l'intérieur ou autour de celui-ci des interactions mécaniques ou numériques choisies en fonction de leur pertinence et du contenu qu'elles offrent.

Les plans se font d'abord sur papier, des esquisses rapides pour définir la forme générale de l'appareil. Puis viennent les plans techniques qui serviront à la fabrication. Une maquette de la structure porteuse en tasseau est réalisée ainsi qu'un modèle réduit de l'hélicoptère à l'échelle 1/10^{ème}.



Maquette
échelle 1/10^{ème}

3 Fabrication



3 MOIS DE FABRICATION

11 MODULES
EMBOÎTABLES

150 METRES
DE TASSEaux

COÛT
DE 60€

Structure
interne

La réalisation de l'hélicoptère aura demandé 1 mois de travail avec pour seul ouvrier que moi-même. Deux mois supplémentaires auront été nécessaires pour créer l'ensemble de la scénographie



L'hélicoptère est composé de 11 modules s'emboîtant les uns dans les autres. La structure porteuse est réalisée en tasseaux de sapin. Chaque module a des dimensions inférieures à celle d'une double porte afin qu'il puisse sortir des ateliers mais aussi et surtout être remonté dans la salle d'exposition.



L'ensemble nécessite 150 mètres de tasseaux de 3 x 3 cm d'épaisseur. Ils sont découpés puis assemblés grâce à de la colle à bois et des clous enfoncés grâce à une cloueuse à air comprimé.



Les tasseaux ayant un coût de 0,40€ le mètre, il est possible de calculer le prix de la structure porteuse : 60€. Le carton qui vient revêtir l'appareil est quant à lui totalement gratuit car récupéré dans la rue, devant les grandes enseignes de la ville de Dijon.



4 Montage



A la différence de la fabrication, le montage doit se faire en deux jours seulement je ne peux par conséquent le faire seul. Un roulement continu d'une dizaine de personnes sont venues me porter main forte pour l'occasion.

SCENOGRAPHIE
EN KIT

EQUIPES DE MONTAGE

Hélicoptère
échelle 1

150 ELEMENTS
SCENOGRAPHIQUES



Tous les dispositifs scéniques ont été calculés pour s'encaster parfaitement avec la typologie de la salle d'exposition.



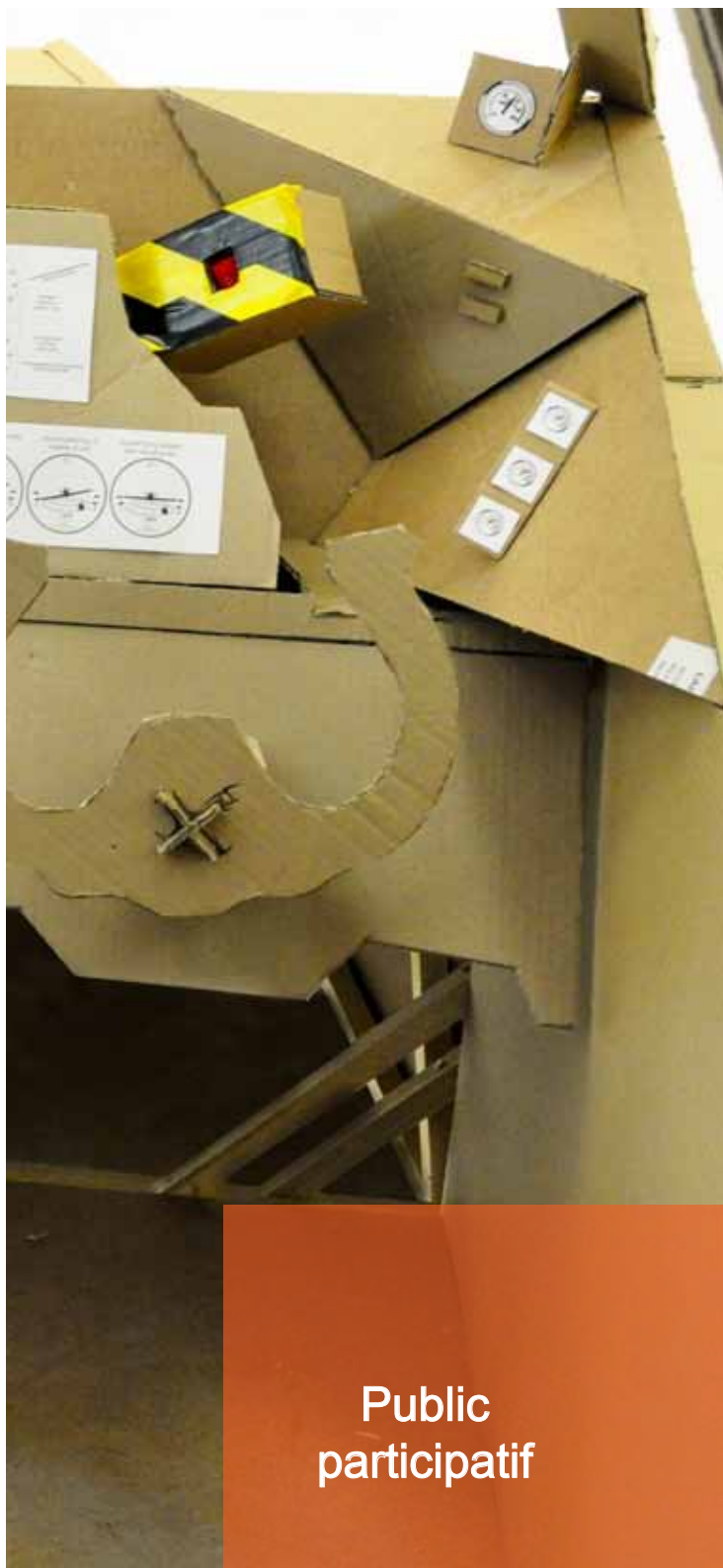
Des équipes sont formées pour un maximum d'efficacité. Chacun a sa tâche et la mienne consiste à superviser le montage.



Plus de 150 éléments scénographiques sont listés. Trois équipes ont chacune leur plan et leur matériel pour effectuer le travail qui leur est confié.



5 Exposition *Prends l'Hélico*



L'exposition est ouverte au public plusieurs jours avant l'oral du diplôme. Une stratégie de communication visuelle sert à avertir les Dijonnais de l'arrivée de l'hélicoptère dans leur ville. Le succès est au rendez-vous.

Le nom de l'exposition est "Prends l'Hélico" en rapport direct avec la pièce maîtresse de celle-ci. Le verbe est aussi important car il souligne le fait que l'on peut rentrer dans l'hélicoptère. Monter dans l'appareil est la première des multiples formes d'interactions qu'il offre.

Chaque visite se fait par groupe en compagnie d'un guide. Le guide est le narrateur de cette exposition qui, rapellons le, est un diplôme de Master de design d'espace et qui se déroule obligatoirement sous la forme d'un oral.

Public
participatif

La visite de l'exposition commence par un long couloir recouvert d'un côté de 290 feuilles A4 illustrant 1460 jours, soit cinq années d'études aux Beaux-Arts de Dijon. Ce passage du couloir est une métaphore de mes années étudiantes passées en accéléré; à la vitesse du pas du visiteur. Le couloir invite à ne faire que passer et pas à s'arrêter. Personne n'ira lire entièrement le millier de rapports journaliers.



Au fond du couloir un téléviseur où défilent des milliers de photos de mon visage, illustrant sous une autre forme ces années d'études. C'est la première interface numérique qui se déclenche quand le visiteur passe devant. Au bout du couloir se situe une "porte" en carton cachant la pièce centrale de l'exposition. L'hélicoptère doit être une surprise pour le visiteur.



En complément de la vidéo où défilent mes portraits photographiques pris chaque jour depuis ma première année aux Beaux-Arts se trouvent dix petits flaps book. Chaque flip book représente un semestre d'étude. Lorsque le visiteur est invité à s'en servir, le sujet de Master est annoncé. A savoir, choisir entre le support numérique ici représenté par la vidéo, et le support physiques, les petits flaps book.



Une fois la porte de cartons suspendus passée, le public arrive dans la salle principale de l'exposition et découvre l'appareil, les hélices en rotation.





Prend

Prise U



HÉLICO

9 mètres de long
pales de 8 mètres
1,90 mètre de largeur



Depuis l'entrée de la grande salle, le guide donne aux personnes de son groupe les maquettes des 11 modules composant l'hélicoptère et leur demande de les assembler. Pendant que le public recompose la maquette morceau par morceau le guide explique les étapes de réalisation du projet et sa relation avec les interfaces numériques et mécaniques. L'hélicoptère est à lui seul une interface avec laquelle on peut interagir.



Autour de l'exposition se trouvent divers projets de design ou de scénographie réalisés durant mes études. Certaines sont d'ordre mécanique, d'autres numériques comme ces téléviseurs qui s'allument au passage d'une personne. Un casque mis à disposition lui permet de s'isoler dans la vidéo du projet de design. A chaque interaction, le guide explique les avantages et inconvénients des dispositifs.



Aidé d'un complice qui va soudainement lancer le son des rotors d'un hélicoptère qui décolle, le guide devient acteur.



Lunettes et casque mis, il ordonne au groupe d'embarquer immédiatement dans l'hélicoptère qui décolle. Le son monte, il finit par devoir crier les ordres de décollage pendant qu'il ferme la porte de l'hélicoptère.

Les pales de l'appareil se mettent à tourner, actionnées par le public qui se prend au jeu des consignes du guide.



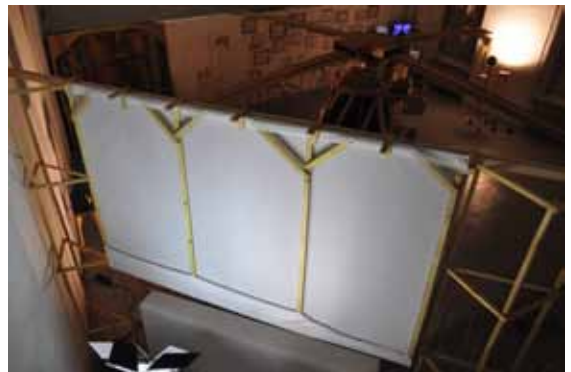
Pour que l'hélicoptère "décolle", le guide crie aux personnes dans l'appareil d'appuyer sur le bouton rouge dans le cockpit. Ce bouton met en route de puissants ventilateurs situés de part et d'autre de la cabine. Le public est devenu acteur.



Devant le cockpit se trouve un énorme panneau tout de carton où est écrit le nom de l'exposition. Aidé de son complice, le guide le décroche, dévoilant un écran de projection de 250 par 200 cm.



Toutes les lumières de la salle s'éteignent sauf celles situées derrière l'écran de projection afin que toute l'attention des personnes soit focalisée dessus. Puis elles s'éteignent à leur tour pour laisser place à la vidéo du Master expliquant le sujet du mémoire et la conception de la scénographie, dont l'hélicoptère.





Lorsque la vidéo se termine, le guide fait descendre les visiteurs de la même manière qu'ils étaient montés et recommence son tour des interactions liées à l'hélicoptère. Comme par exemple cette manette que l'on tire et qui déploie une présentation de projet de scénographie visible depuis l'hélicoptère mais aussi un projet de design depuis l'extérieur.



Si l'exposition est fixée à une salle, ce n'est pas le cas de l'hélicoptère qui peut se démonter et se remonter rapidement dans un nouvel espace.



Averti par la presse, la radio et la télévision, l'arrivée de l'appareil cartonné place Wilson à Dijon était très attendue.



Cette femme de 86 ans montait pour la première fois dans un hélicoptère !



Bla bla-
bla bla-
blablal



Si près d'une centaine de personnes ont pu venir à l'exposition "Prends l'Hélico" c'est aussi grâce au travail de communication visuelle dont on peut ici voir les affiches placardées en ville. Les visuels de celle-ci ne pouvant hélas pas être ceux de l'exposition en place. Le montage ne pouvant se faire que sur les deux jours précédant l'ouverture de l'exposition.



A photograph of a stage set. The background is a grey wall with a horizontal wood-grain texture. On the wall, there are several colorful cutouts. In the upper section, there are yellow cutouts of a plate, a fork, and a spoon, along with a large yellow rectangular shape. Below these, there are several human figures in various colors: a light blue figure with arms raised, a purple figure, a cyan figure with hands outstretched, a yellow figure, an orange figure with hands outstretched, and a green figure in profile. The word "SCENOGRAPHIE" is overlaid in large, black, sans-serif capital letters across the middle of the image.

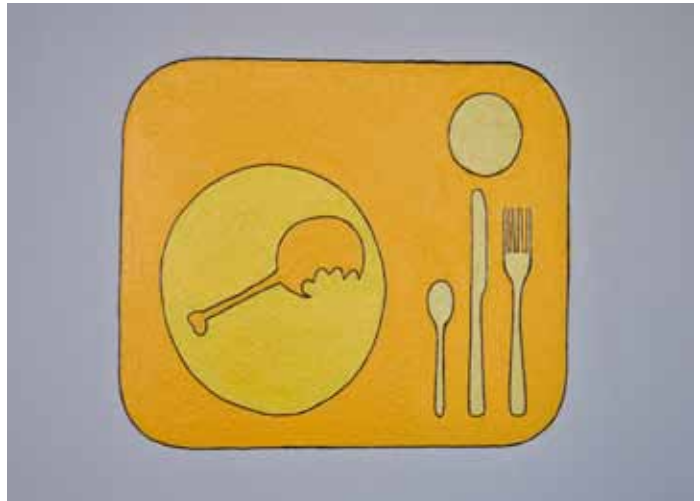
SCENOGRAPHIE



La scénographie regroupe un large champ de disciplines. Normes de sécurité, budget, communication visuelle, décors, accessoires, éclairages, supports, maquettes, vitrines, supports pédagogiques... De quoi se faire plaisir.

1 Frise Universitaire





Vainqueur de l'appel à projet du restaurant universitaire du campus de Dijon, j'ai conçu trois frises murales sur trois murs différents. Ces trois pans de murs reliés ensemble par un plateau dans lequel shoote un garçon. Plateau qui atterrit, comme il se doit d'être rangé, devant le tapis roulant du service de nettoyage la vaisselle.



2 Re-Design Furniture



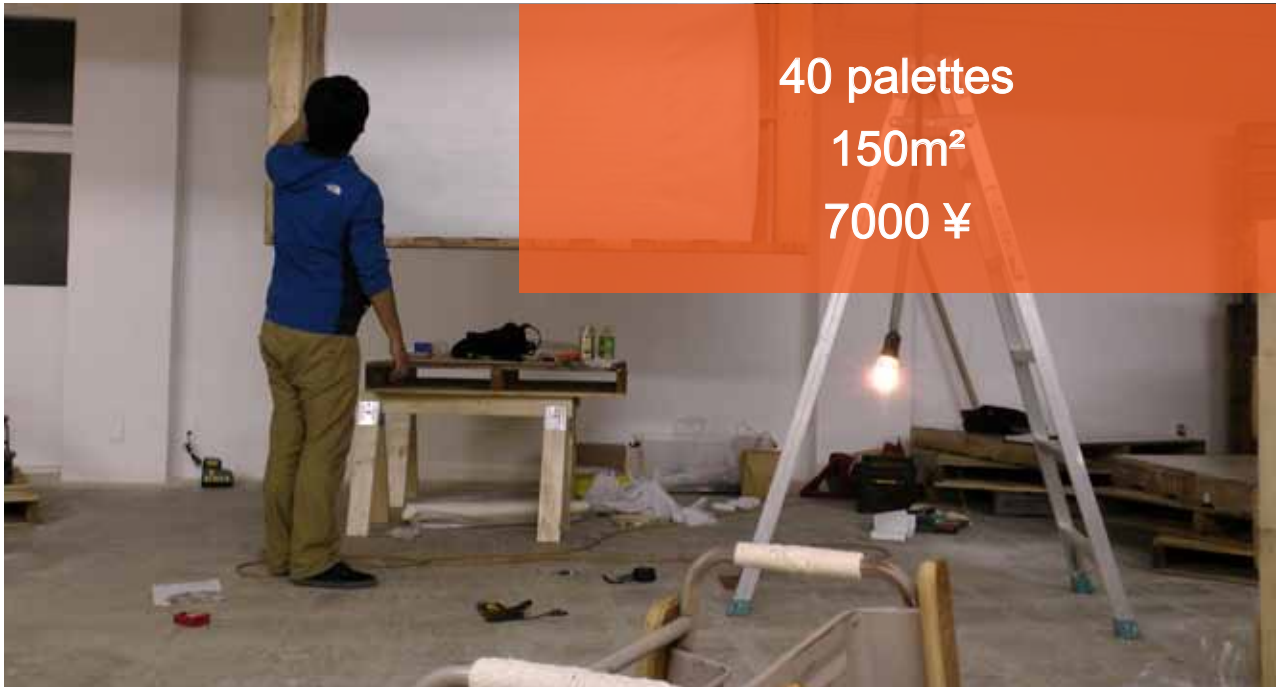
C'est au Japon que j'obtiens la première responsabilité de scénographe en concevant avec mon collègue Hideaki ASAOKA, l'organisation de l'exposition. Ma partie se résumant à concevoir l'espace expositionnel avec un impératif de budget de d'employer des palettes comme référence visuelle.



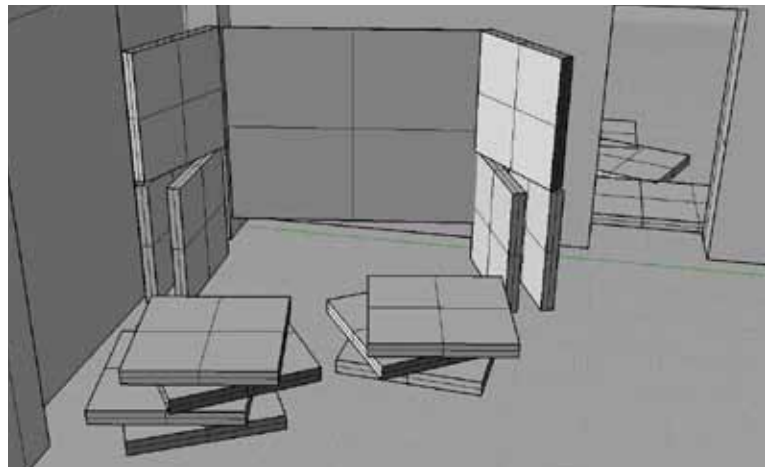
PALETTES

Nagoya, Japon,
une exposition
conçue
exclusivement
avec des palettes
comme support.

Un budget, un
planning et un
nombre limité de
palettes pour Re-
Design Furniture.



L'exposition se situe au coeur même de la ville de Nagoya. N'ayant hélas jamais pu accéder aux lieux avant le montage de Re-Design Furniture, l'université de Design de Nagoya m'a fourni des plans papiers afin d'en faire la modélisation 3D.



Une des deux parties vidéos que j'ai conçue est la plus gourmande en palettes. Six sont nécessaires pour créer les assises et six autres pour monter la structure porteuse de l'écran de projection. Les assises sont enveloppées de cellophane pour éviter au spectateur de se prendre des échardes.





Le but n'est pas d'éclairer mais de présenter.

Le choix des luminaires s'est fait avec Hideaki ASAOKA. L'éclairage de la salle étant suffisant, rajouter des lampes était inutile. De longs luminaires descendent du plafond, le but n'est pas d'éclairer mais de présenter et contribue à cette sorte d'harmonie de l'exposition.



Les palettes servent de présentoir et permettent de garder la distance avec le public.

Chaque pièce de design est posée sur une palette. C'est un code visuel qui permet de comprendre immédiatement où sont les objets présentés tout en les gardant à une hauteur proche du sol car de nombreuses pièces sont des assises. L'utilisation de palettes dans les supports des oeuvres et dans la scénographie comme les tables ou les écrans de projections participent à uniformiser l'ambiance de l'exposition.

3 De l'Objet au Territoire





Identité visuelle

L'église St Philibert est un bâtiment classé monument historique appartenant à la municipalité de Dijon. Après d'importants travaux de restauration, l'édifice devient un lieu d'exposition ouvert occasionnellement au public depuis 2011. Deux années plus tard, l'Ecole Nationale Supérieure des Beaux-Arts de Dijon faisait appel à Céline ADAM et moi-même en tant que scénographes pour organiser la première exposition de l'établissement dans ce lieu. Y seraient présentés les travaux des étudiants de design, toutes années confondues. Le bâtiment étant classé, aucune modification ne peut être apportée et les consignes de sécurité liées à cet édifice si particulier y ajoutent une contrainte supplémentaire.

Notre tâche consistait à placer les œuvres, définir le parcours, créer l'identité visuelle et s'occuper de la régie et de la médiation. Il nous a fallu aussi jouer les médiateurs entre la Marie de Dijon, l'ENSA et les jeunes designers exposés pour s'assurer de contenter tout le monde.

350m² dans un
bâtiment classé



Exposition à petit budget, environ 3000 euros, *De l'Objet au Territoire* a pris ses marques dans la couleur orange vif pour bien marquer ses repères visuels, socles et cimaises et se dissocier de la couleur de l'église. Location de matériel, ajout de gravier, fabrication de supports, régie... le montage de l'exposition prendra près d'une semaine.



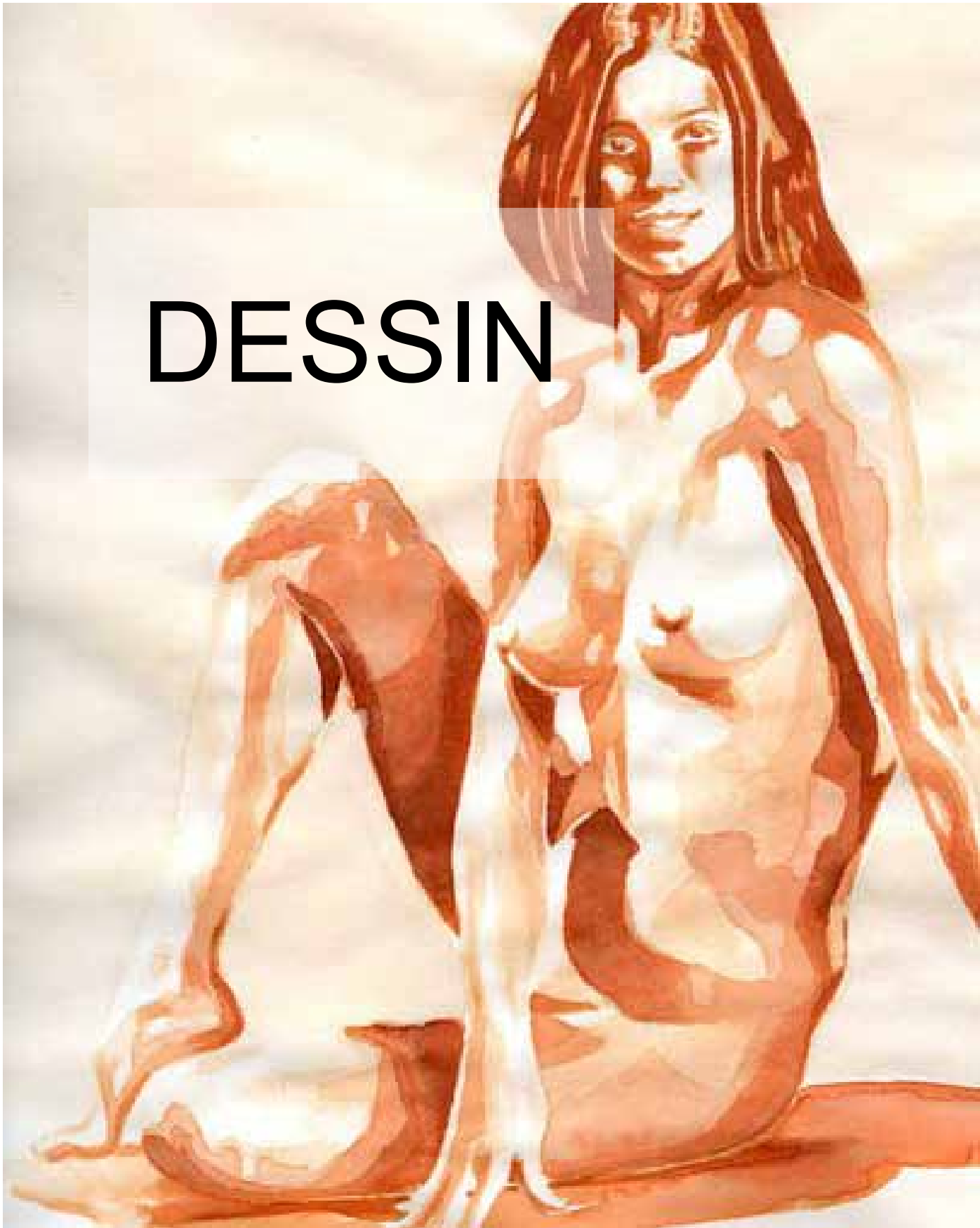
3300 visiteurs
en un mois



De nombreux cubes délimitent les espaces expositionnels par leur emplacement mais aussi leur numérotation. Ce qui permet de se repérer plus facilement dans cet espace si grand et non cloisonné qu'est cette église.

Des supports aux couleurs de l'exposition jalonnent le parcours permettant de rythmer l'espace et de marquer visuellement les travaux d'étudiants présentés. Ils sont importants afin de bien marquer la présence des projets dans un lieu aux couleurs fades.

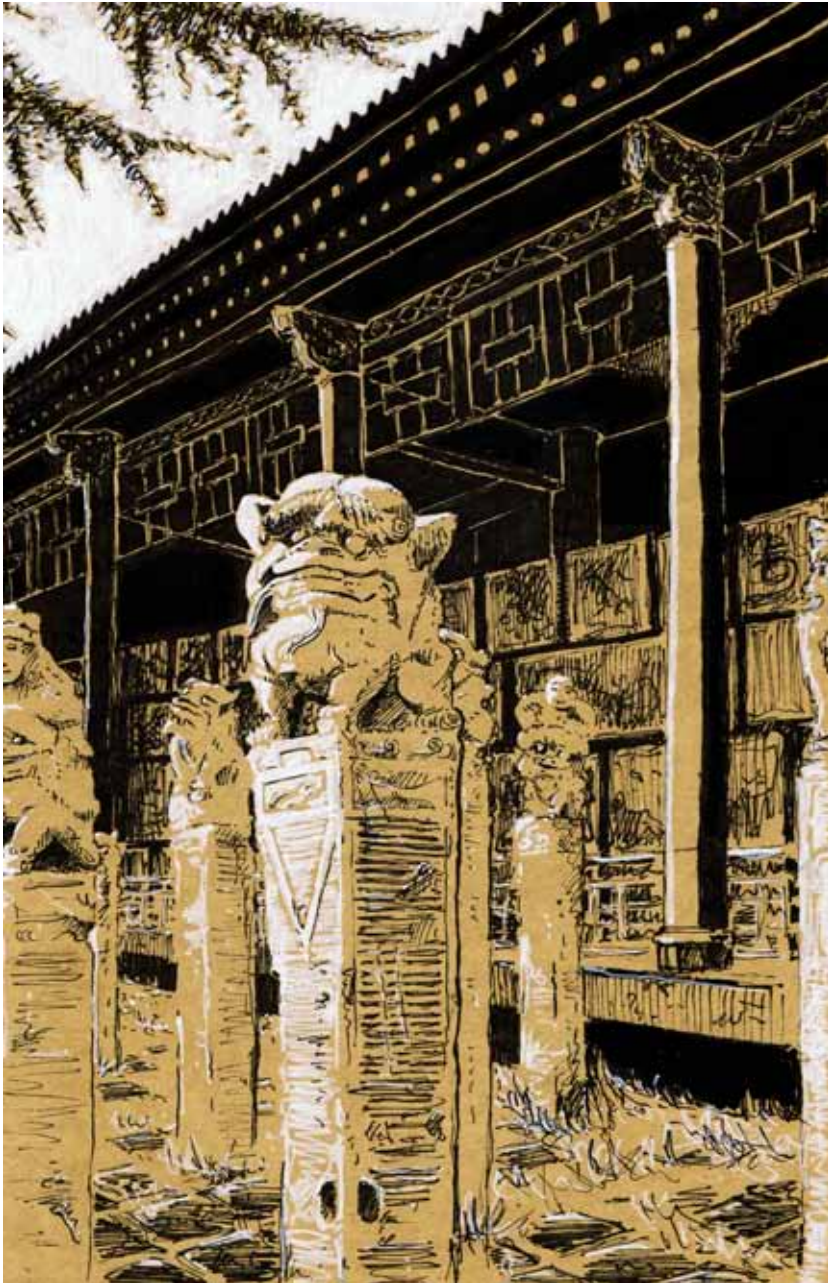
DESSIN





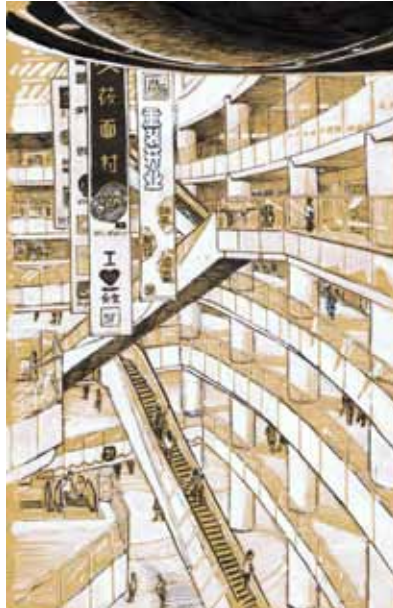
Véritable passion, le dessin est pour moi indissociable du design. Il me permet de faire passer une idée en une esquisse, de me détendre, m'amuser et, je l'espère aussi, faire plaisir aux autres.

1 Feutres noirs et blancs



Trois mois passés en Chine, se sont trois mois passés avec mes carnets de croquis. Véritable voyage pour le dessin, je me promène avec ma petite chaise pliante des steppes de Mongolie Intérieure jusqu'au métro de Beijing. Je me suis fixé comme consigne de produire un dessin par jour des endroits que je visitais.

Petit mais pratique, mon carnet marron n'a besoin que d'un feutre noir et d'un feutre blanc pour faire vivre sur papier les personnes que je rencontre.



Ce sont des lieux anodins que j'aime croquer. Des endroits où l'on ne fait que passer et qui représentent pourtant si bien tout un quartier.

Qu'il pleuve ou qu'il fasse 45°C à l'ombre, il y a toujours un abris qui m'attend et quelque chose à partager.

Avec ou sans personnages, je suis le compositeur de mes cadrages et de la vie dans mes croquis, tâchant de retransmettre l'atmosphère le plus fidèlement possible.

2 Stylo bille



Ces dessins sont au format A3 réalisés sur place, dans les rues de Dijon, toujours assis sur ma petite chaise pliante. Cela me permet de rencontrer beaucoup de personnes, de discuter mais aussi de vendre. Car les dessins représentent des rues plus ou moins connues de la ville de Dijon et sont déclinés en cartes postales vendues dans plusieurs carteries de la ville.





Une dizaine de dessins de Dijon existent. Chaque oeuvre représente entre 35 et 40 heures de travail. Aucun croquis préparatoire n'est esquissé avant de commencer, il ne faut pas perdre de temps.

Des dessins reproduits en cartes postales et vendus chez les artistes.



3 Divers

Que cela soit du croquis ou du dessin réaliste, je sais manier le stylo comme il faut.



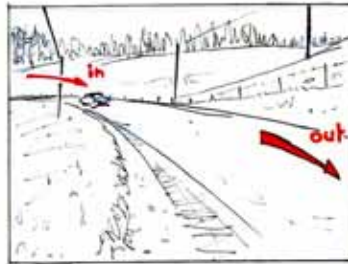
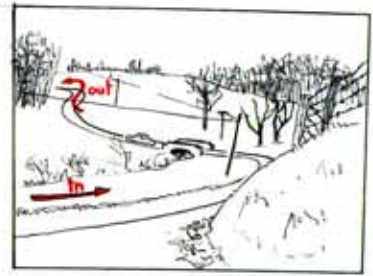
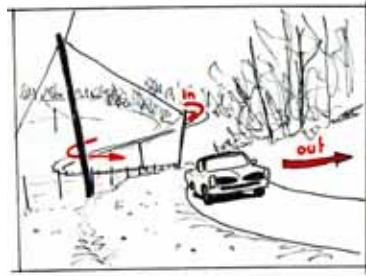


L'aquarelle est la seule technique en couleur que je maîtrise correctement. Elle reste pour moi un médium assez pratique pour l'emporter dans ma poche et partir peindre en extérieur. La couleur requiert toutefois plus de matériel et de technique que noir et blanc notamment au niveau du nombre de pigments souvent indispensables pour un seul dessin.

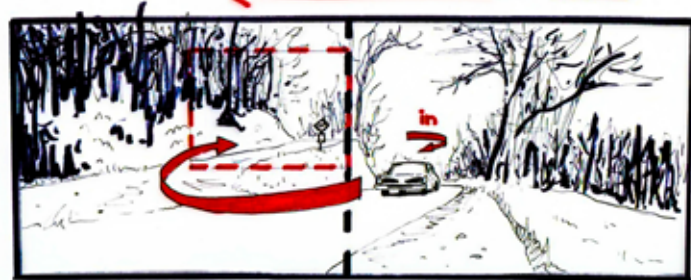


4 Rendus

STORY-BOARD



panoramique droite-gauche



& raccord mouvement
& raccord dans l'axe



Faux raccord mouvement

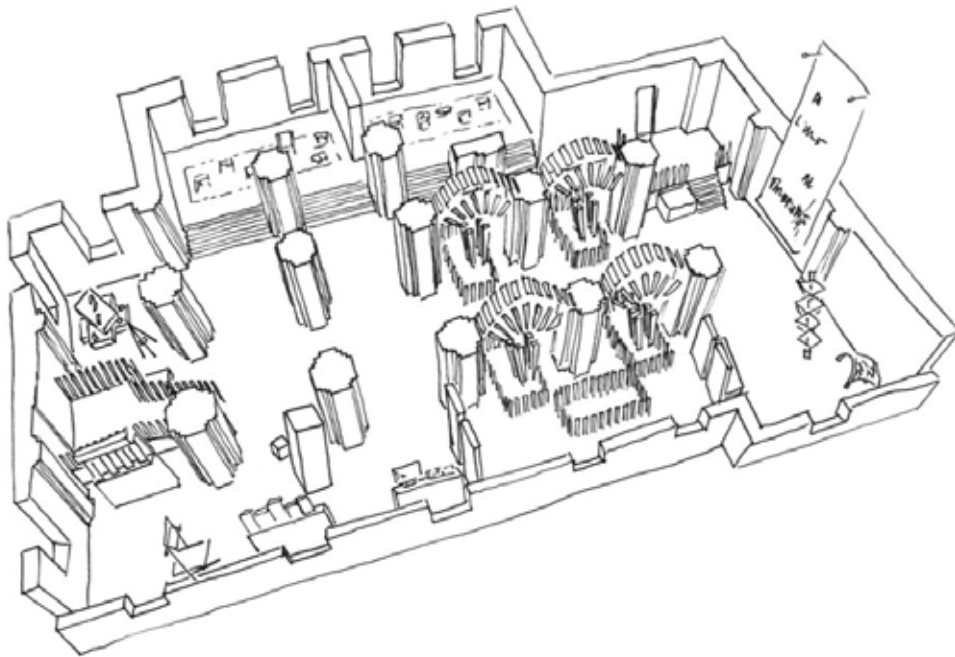


scénario

découpage technique

panoramique gauche-droite





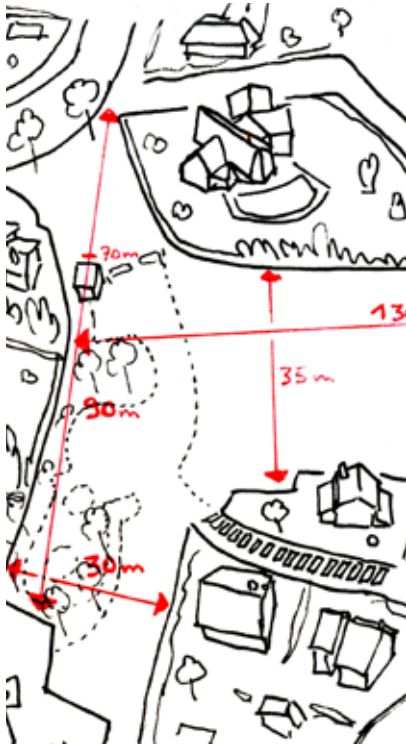
Rendus rapides pour visualiser un espace.

Le dessin me sert souvent pour faire passer une idée rapidement. C'est un choix de monter les murs au crayon papier ou au feutre noir plutôt qu'à l'ordinateur via modélisation 3D. Le premier n'empêchant pas le second par la suite pour plus de détails, il est simplement plus facile à concevoir un dessin dans l'immédiat donnant un aperçu quasi instantané.



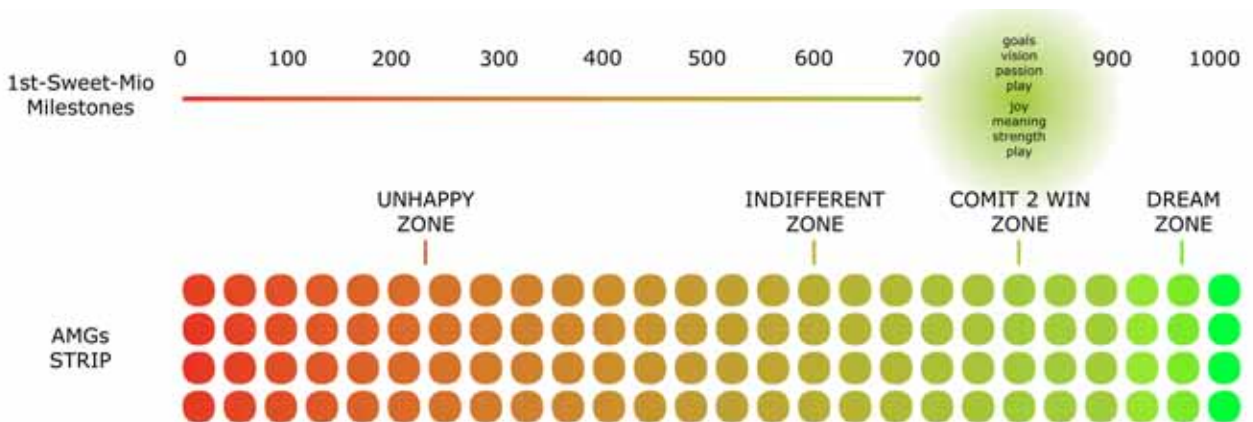
Aux techniques traditionnelles de la gomme et du crayon, il faut quelques fois se plier à d'autres exigences dues à son temps. La tablette graphique permet d'autres formes de rendus souvent plus attrayants pour des clients comme pouvait l'être l'association "SOS Voyageurs" pour cette bande dessinée.

Tablette graphique



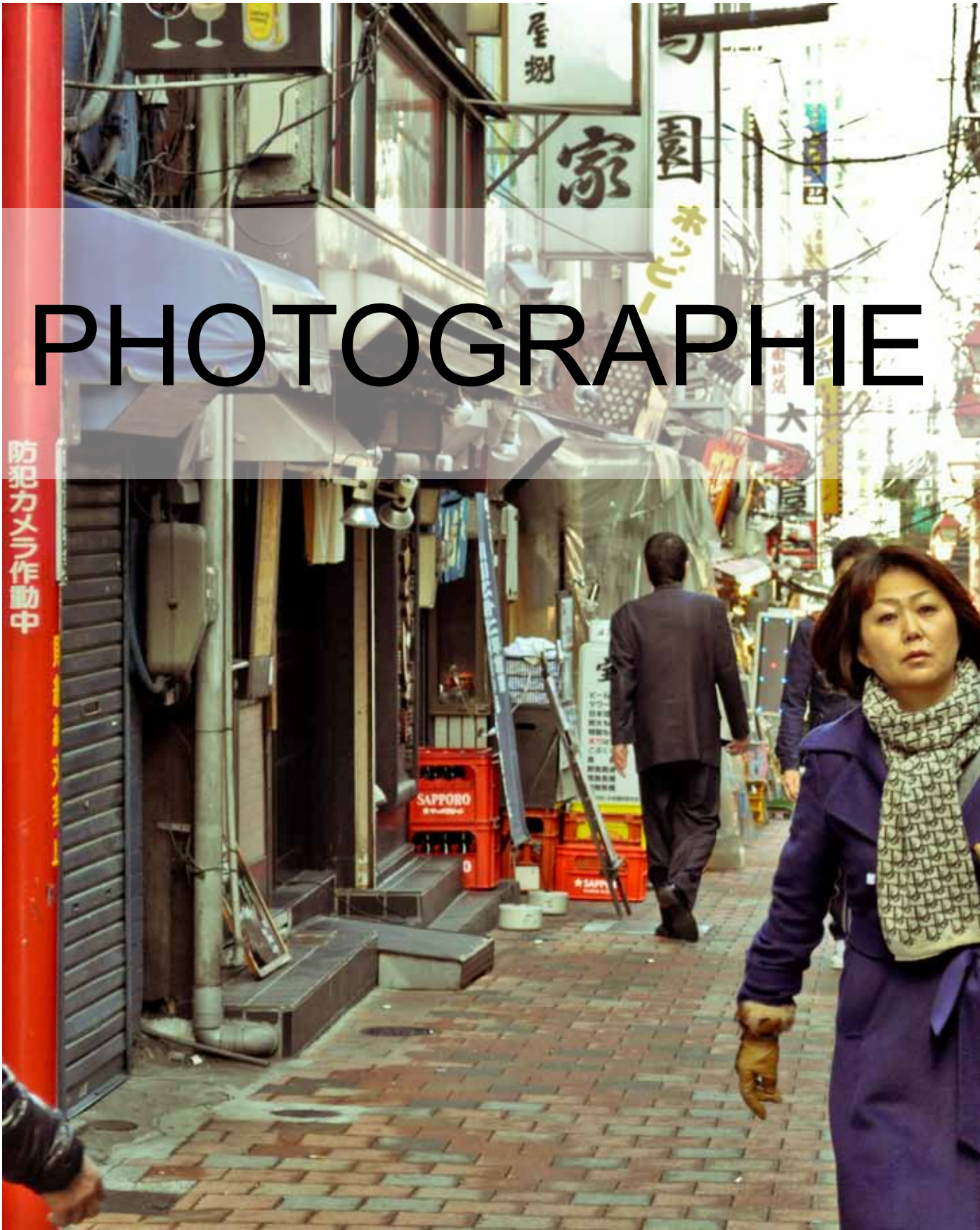
Des relevés topographiques aux graphiques, c'est un passage obligé du crayon papier à l'ordinateur. Difficile de faire l'un sans l'autre si l'on veut gagner du temps.

Du crayon papier à l'ordinateur



PHOTOGRAPHIE

防犯カメラ作動中





Avoir le réflexe de sortir son reflex à tout moment. Se promener avec lui, savoir ce que l'on veut partager, c'est un tout autre travail et plaisir que celui de l'instantané.

1 France

Parce que c'est le pays où je vis mais aussi où je voyage le plus. Toujours muni de mon appareil photographique et souvent de mon trépied, je suis prêt à dégainer à tout moment. Ce sont très souvent des clichés de mes voyages, des endroits du quotidien ou de petites scènes de vie.



Généralement porté sur les images en zone urbaine, c'est ici que je trouve le plus d'inspiration, tout comme pour mes dessins.





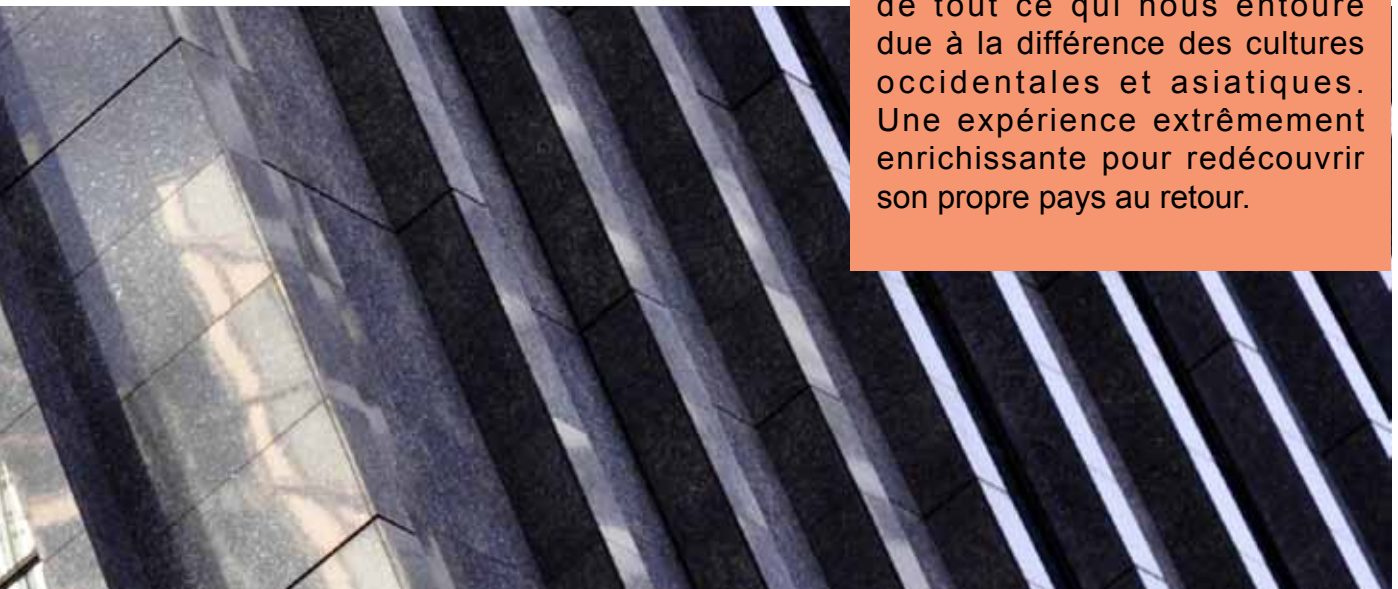
2 Japon





Après six mois passés au Japon pour mes études, je reviens avec de très nombreux clichés. Pour avoir vécu un semestre au pays du soleil levant se ne sont plus les photographie du touriste, mais celles d'un habitant d'une métropole de 8 millions d'habitants.

Le regard d'un européen sur la culture japonaise amène à s'étonner de tout, à découvrir des choses apparemment banales dans le pays mais qui pour nous prennent une toute autre valeur. C'est une découverte de tout ce qui nous entoure due à la différence des cultures occidentales et asiatiques. Une expérience extrêmement enrichissante pour redécouvrir son propre pays au retour.



3 Chine

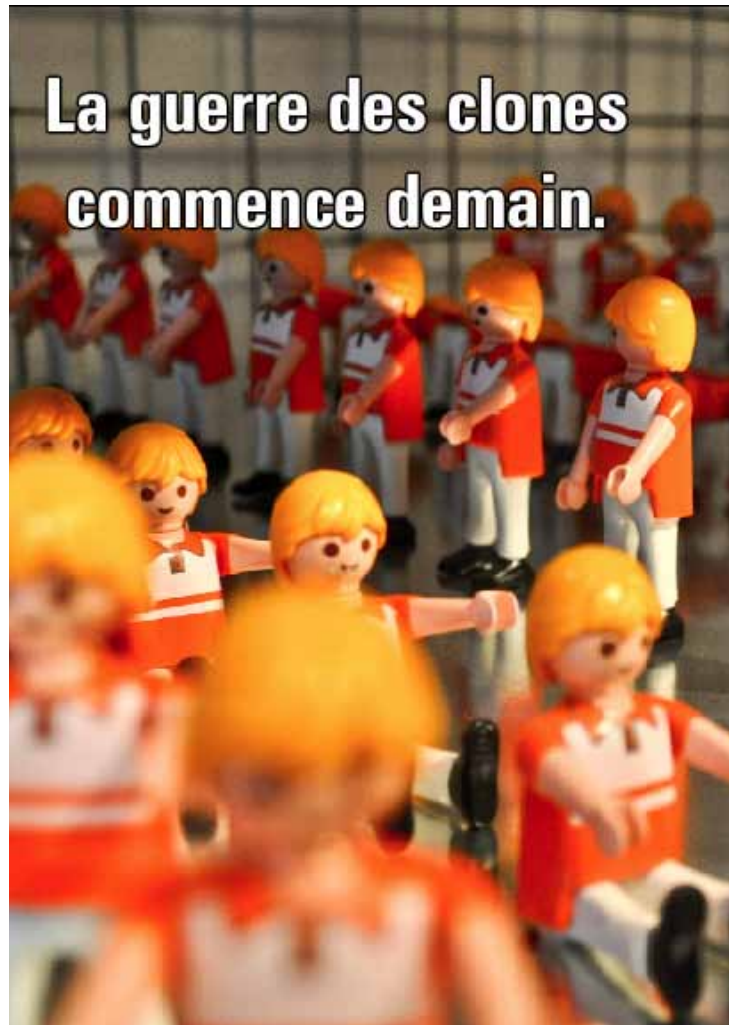




Un voyage de trois mois en Chine avec comme mission de filmer, photographier, dessiner et rencontrer les gens du pays. Même si le voyage débute à Beijing, c'est en Mongolie Intérieure, aux frontières de la Sibérie, dans les montagnes du Sud, dans le désert de Gobie ou bien même dans les quartiers pauvres de Xi'an que je marche armé de mon appareil photo et de mes carnets de croquis.



4 Pho-texte



De la photographie inédite de notre quotidien au cliché saisissant il n'y a qu'un pas. Mais lorsque l'imprévu n'arrive pas il faut souvent se le fabriquer. De courts textes directement écrits sur les images produisent cet événement inattendu de la journée. A la manière d'une vérité que l'on n'ose pas toujours dire à voix haute, d'un clin d'œil ou d'une remarque personnelle, le texte fait vivre des clichés qui n'auraient jamais retenus notre attention sans lui.



**Avant, les branches
montaient jusque-là**



VIDEO





Après avoir suivi une formation cinématographique de trois années pour l'option lourde du baccalauréat, je n'ai jamais cessé d'appuyer sur le bouton "on". Ces bases inculquées tout jeune me serviront d'appuis pour me lancer dans des scénarios toujours plus grands.

1 C Design



Arrivé en 3^{ème} année en design d'espace, l'idée m'est venue de présenter mes projets en vidéo pour faciliter leur diffusion mais aussi rendre le design accessible à tous. Chacun de mes projets de scénographie ou de mobilier est expliqué sous la forme d'un court métrage ne dépassant généralement pas les 4 minutes. Y sont analysées toutes les étapes de l'idée en passant par la fabrication jusqu'au rendu final pour une transparence totale du projet présenté.

Les courts-métrages ont tous un petit côté humoristique, directement lié à ma personnalité. Cela permet aussi de se détacher un peu d'un sujet qui peut paraître trop sérieux à première vue.

Toujours habillé en jaune pour permettre une identification plus facile du personnage que j'incarne, c'est devenu la marque visuelle des petites émissions que j'anime.

Leur succès se fait sentir dès la 4^{ème} année d'étude, un an après la création de la série. Je passe sur des festivals et un plateau de télévision pour y présenter mes courts-métrages. Le public ciblé n'est plus celui averti de mon université, mais un public auquel le design est une notion plus ou moins étrangère que je tente de faire découvrir. Un partage un peu à la manière des documentaires, mais avec mes blagues.



2 Vicious Puissance 10

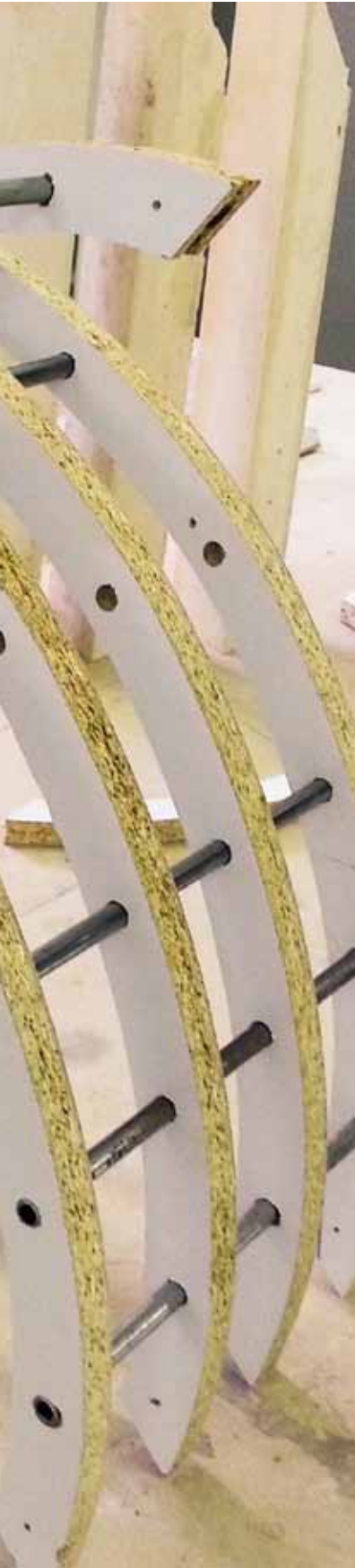
Cette série, créée en 2011 par Rémy D'HALLUIN et moi-même a publié pendant deux années près de deux cents courts-métrages. Chaque semaine, mon collègue et moi nous imposons un mot, un thème commun pour réaliser une vidéo de 10 secondes maximum. Ces petits courts-métrages nous permettaient de nous entraîner sur des sujets divers sans y consacrer trop de temps grâce à leur petite durée. Un exercice qui amènera plus de 30 000 vues sur Youtube et lancera notre imagination plus loin encore.







DIVERS

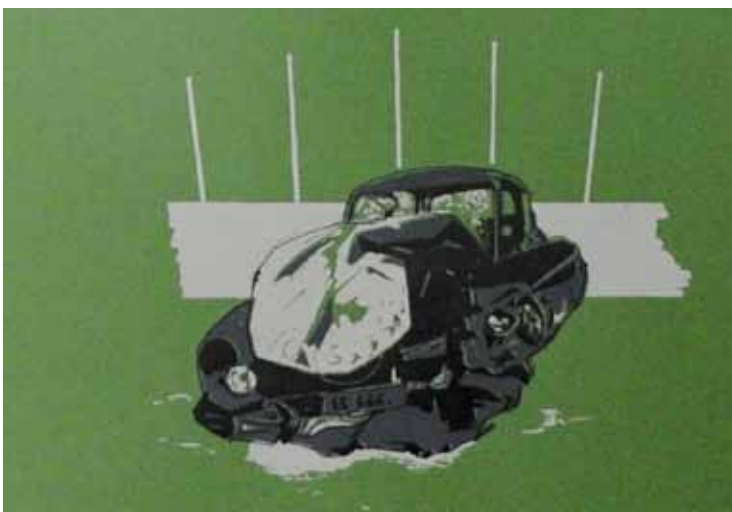


De nombreux concours, recherches ou formations, inclassables dans les parties précédentes, existent aussi. Ce sont des projets qui prennent du temps et requièrent une certaine expérience pour prendre vie.

1 Sérigraphie



Ces impressions de sérigraphie nécessitent 3 dessins réalisés sur 3 calques bien distincts. Chaque calque équivaudra à une couleur différente. Il faut donc bien penser aux décompositions d'images avant de se lancer dans le dessin.



Un tissu vierge est tendu sur un châssis de bois et est dans un premier temps entièrement bouché avec une émulsion photosensible que l'on voit sur la page suivante de couleur violette. C'est l'enduction. Il faut compter autant de châssis que de calques prévus pour le dessin.



Une fois sèche, l'émulsion photosensible durcit et on peut passer à l'étape suivante. Le calque est alors déposé sur une vitre à plat et est recouvert par la toile sur son châssis. Mis sous vide tous deux, la plaque de verre est redressée à la verticale pour être soumise aux rayons ultraviolets. L'émulsion exposée aux ultraviolets durcit, elle bouche le tissu et l'encre ne passera pas. L'émulsion protégée des ultraviolets ne durcit pas, on l'enlève avec de l'eau, voir image suivante, elle ne bouche pas le tissu et l'encre passe, c'est le principe du « pochoir ».

Il suffit alors de passer l'encre sur les toiles châssis en les positionnant une à une sur le même support et au même endroit pour composer l'image.





Depuis Novembre 2009, je me prends en photo tous les jours. Cela me fait à présent près de 1700 clichés que je m'amuse chaque année à mettre bout à bout en accéléré pour créer une vidéo de ces milliers d'autoportraits.

Un an plus tard, en Octobre 2010, une nouvelle idée germe en parallèle. Je crée alors ce que j'ai intitulé à l'époque "le rapport des 4 jours". Cela se présente sous la forme d'une feuille A4 noire où l'on retrouve, à la manière d'un rapport, le quotidien de mes journées. Il ne correspond pas à un journal intime du fait qu'il est totalement public et a été exposé plusieurs fois déjà. Dans chaque rectangle blanc qui correspond à une journée, on peut y lire la date, la météo, la température, mes heures de lever et de coucher, la somme d'argent dépensée dans la journée, la composition de mes repas et une anecdote de plusieurs lignes. A cela se greffe chaque jour mon autoportrait quotidien et une photographie illustrant ma journée. C'est un travail de longue haleine que je ne compte jamais arrêter.

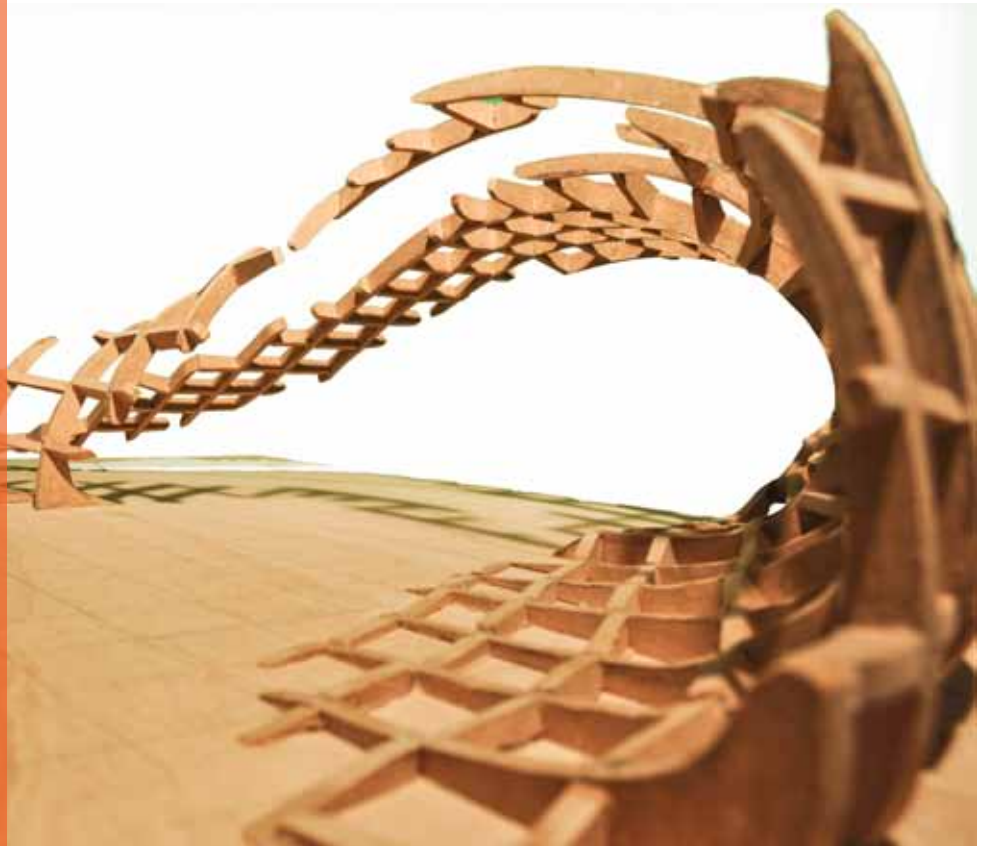
A ce jour, plus de 365 rapports existent. Ce sont donc 1450 jours relatés un par un.

3 Maquettes



Les maquettes servent souvent tout autant, sinon plus, à vendre un projet que des dessins ou des modélisations 3D. Ces volumes permettent de visualiser directement à échelle réduite la forme d'un projet et de choisir son point de vue pour le regarder.

PRESENTER





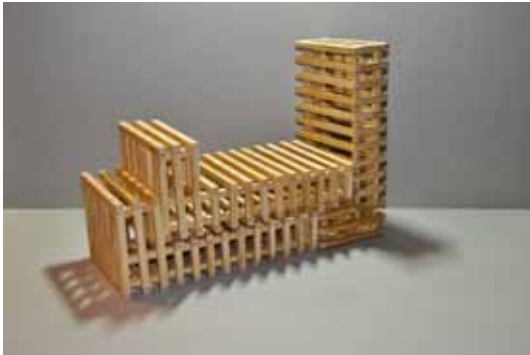
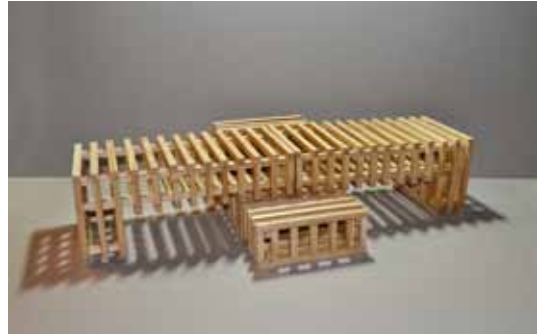
Les maquettes d'étude sont aussi très utiles pour travailler directement sur des volumes. Cela permet de remanier en direct l'aspect, les formes, la disposition du projet.

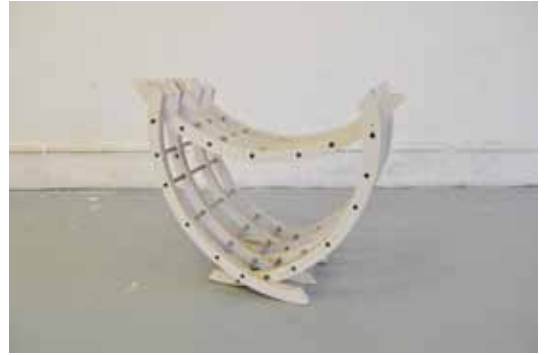


Les maquettes d'études ne servent pas à présenter un projet mais à le construire pas à pas.



MODULABLE





FONCTION



4 Au Japon



Cours d'estampe japonaise

A l'université d'art et de design de Nagoya, de nombreux cours sont proposés aux étudiants mais il n'y a pas toujours foule. C'est ainsi que je me suis inscrit à de nombreux cours supplémentaires pour découvrir tout un tas de nouvelles choses qui n'existent pas forcément en Europe ou d'une manière totalement différente.

Les cours d'estampe japonaise, dont on voit une impression ci-contre, m'ont servi à créer mon affiche de conférence de Master I, illustrant mes séries *C Design* au Japon.





Deux de mes vidéos C Design ont été sélectionnées par l'université d'art et de design de Nagoya pour participer au concours du Aichi Prefectural Museum of Art. Au total, une vingtaine de vidéos ont été présentées au musée. Le public était invité à voter pour le court-métrage qu'il a préféré à la fin de chaque séance.

2013 名古屋芸術大学卒業制作展 上映会作品

この度は名古屋芸術大学卒業制作展 2013 に足を運んで頂きありがとうございます。卒業制作展に有り、展示されている全コースの映像作品を12Fでスクリーン上映することになりました。幅広い数々の映像作品をお楽しみください。

上映会メンバー 一岡

プログラム	タイトル / 題名 名称 / コース / ショール 解説 / コンセプト
コース番号	MKD / メディアデザイン SD / オブジェクトによるコミュニケーションデザイン SD / スペースデザイン DM / デザインコミュニケーション

A 映画 **パ&Cロール** 23分 山田 康浩 / MKD / 映画
短編映画。音楽に音楽を添わせて日々をなんともなくやり過ごす大学生。卒業。卒業を夢見る。それ以外に夢を思いまよない夢をやり遂げる。卒業の日。正真正正の二人がらとしたまっかっかで完結することになるが、。SDMの授業中カットの撮影は注釈なし。セリフやナレーションに頼らない映像表現を追求。

B ドキュメンタリー **C Design** 18分 Roman-Olivier Theulet / SD / ドキュメンタリー
Roman-Olivier Theulet is a student in space design in France. He presents his work carried in Japan with humorous by communication medium the most commonly used today: the video.

C ドキュメンタリー **MOTIVE** 10分 河野 健尚 / DM / ドキュメンタリー
僕たちのこととどうやって僕を愛している人を探している。音楽を通して。その人たちの力を借りながらドキュメンタリー。自分の道も道で踏みとどまっていたり夢を追いかけたいよりとしての賛同者人たちの人。君かまっかっかがあるための動画。

C ドキュメンタリー **CONNECT** 15分 加藤 由美絵 / MKD / ドキュメンタリー
名古屋市の活動しているバンド「The キャンプ」のドキュメンタリー。イメージビデオ「悪い手」と「悪い手」という曲の二人のバンドが「悪い手」と「悪い手」を歌いながら、「悪い手」のバンドが「悪い手」のバンドから「The キャンプ」について紹介していった。

Heureusement sous-titrée en japonais, ma vidéo intitulée *Re-Design Furniture*, du nom de l'exposition qu'elle présente, fut la grande gagnante du concours du Aichi Prefectural Museum of Art. Elle aurait due être présentée en Juin 2013 à Toyko durant une manifestation cinématographique mais ayant fini mon semestre à ce moment là, j'étais déjà de retour en France et n'ai pas pu aller plus loin.



留学期生活イベント

2012年 12月 7日 - 2012年 12月 12日
 OPEN FROM 12:00 TO 18:00
 CLOSED ON SUNDAY
 NAGOYA UNIVERSITY OF ARTS CAMPUS
 ART&DESIGN CENTER
 OPENING RECEPTION: 2012年 12月 7日 17:00 - 18:00
 ILLUSTRATOR: MAE ESUNOY

A la fin de chaque échange universitaire, les étudiants concernés sont tenus d'organiser une exposition regroupant toutes leurs créations. Etant le seul en design d'espace parmi les quatre étudiants étrangers, ce fut à moi d'organiser cette petite exposition d'une semaine à Kitanaooya.

Quatre étudiants à représenter, une surface de 130 mètres carrés divisées en trois salles. Une expérience intéressante pour contenter tout le monde.



Avec mon professeur de design Mr. HIRATA, j'ai participé à plusieurs conférences sur le design un peu partout dans la région d'Aichi. A chaque déplacement dans des universités, collèges et lycées, je servais d'assistant à mon professeur et présentais mes projets en anglais, suivis d'une ou deux vidéos de ma série *C Design*.



5 Petit Romain

Feutres noirs et aquarelle suffiront pour faire naître ce jeune personnage muet qui nous raconte ses histoires dans quatre cases au décors fixe. Petit Romain est basé sur mes expériences d'enfance de banlieue parisienne où je jouais quelques fois dans les chantiers faute de meilleur terrain de jeu.

Quatre
planches de
BD au décor
fixe pour nous
raconter une
histoire.



Une enfance dans
les chantiers



6 Forum des Arts St Malo



Les artistes dans la rue

Sur 220 candidats seuls 32 retenus pour participer à la grande manifestation culturelle de St Malo. C'est une semaine d'expérience riche en confrontation directe avec un public nombreux et souvent très curieux.

Quatre jours à dessiner la ville lors de la première partie du forum des arts intitulée "les artistes dans la rue". Les emblématiques remparts n'échapperont pas à mes carnets de croquis, mais aussi les petits coins plus tranquilles où les touristes se font rares et qui représentent si bien la cité Malouine.



La deuxième partie du forum se déroule sur trois jours où chaque artiste se doit d'être présent sur son lieu d'exposition afin de pouvoir interagir avec le public. Ce sont des moments très constructifs et agréables où des discussions avec des personnes de tous âges s'engagent. C'est aussi une occasion de se faire connaître, de prendre des commandes ou encore de vendre quelques oeuvres exposées.

Etait présentée une petite partie de ma série de dessin de Chine aux feutres noirs et blancs sur papier marron qui eurent beaucoup de succès parmi les visiteurs. Un plan conçu avant mon arrivée sur place illustre les quatre mètres linéaires m'aidant à en faciliter le montage.



Exposition de mes dessins de Chine



7 Mes élèves

Dès mes 21 ans, mon savoir-faire en dessin m'a permis d'enseigner à mon tour. Employé successivement par plusieurs organismes pour donner des cours, l'âge de mes élèves va des 17 aux 67 ans. Je transmets ma passion par diverses activités pour faire découvrir un maximum de territoires artistiques. Mes élèves apprécient toujours beaucoup.





En général, les leçons durent au minimum deux heures pour avoir un petit temps d'échauffement et d'explications avant de se lancer pleinement sur le sujet choisi. Chaque fin de cours s'accompagne d'un tour de table où tous les dessins sont regroupés pour montrer à tous les différentes manières de procéder de chacun. Chacun a sa façon de faire.







Passionné de design, d'art et de vidéo je m'efforce de lier ces trois disciplines dans chacun de mes projets. Durant mes études en design d'espace intérieur, je me suis engagé à présenter l'ensemble de mes travaux sous forme de vidéo. Que cela soit de l'étude architecturale au Japon, de la scénographie pour des expositions de design, de la conception de mobilier ou encore de mon projet de master, tout existe sous forme de court-métrage. L'humour, non sans sérieux derrière, est une façon de diffuser mon travail à un public plus large.

