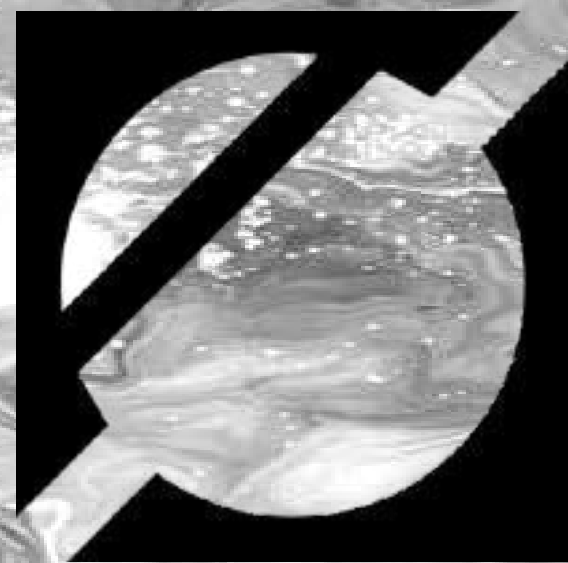
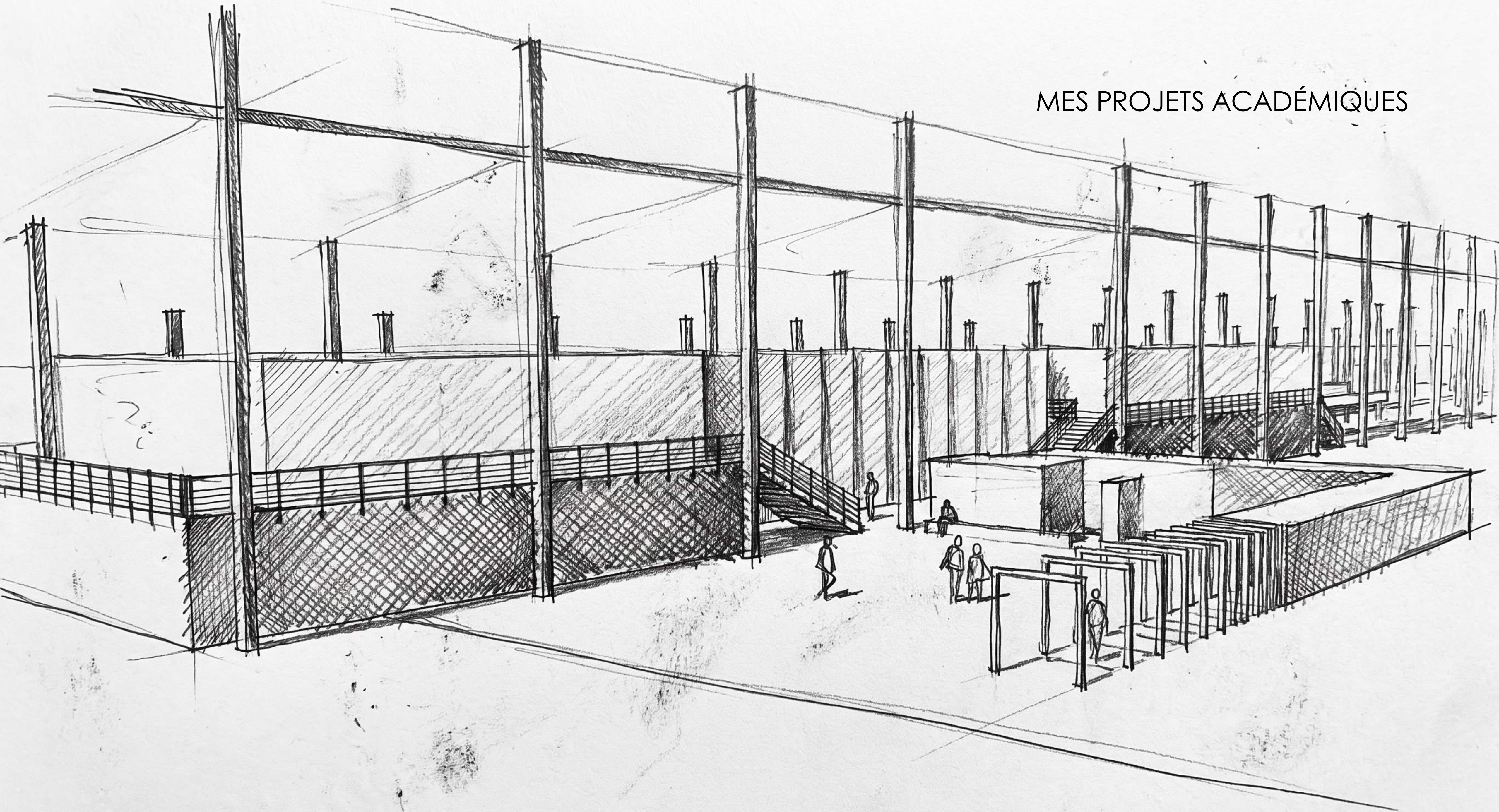




MES PROJETS ACADÉMIQUES



WOYZECK : Echos & Inspirations - scénographie d'exposition

Projet de fin d'étude

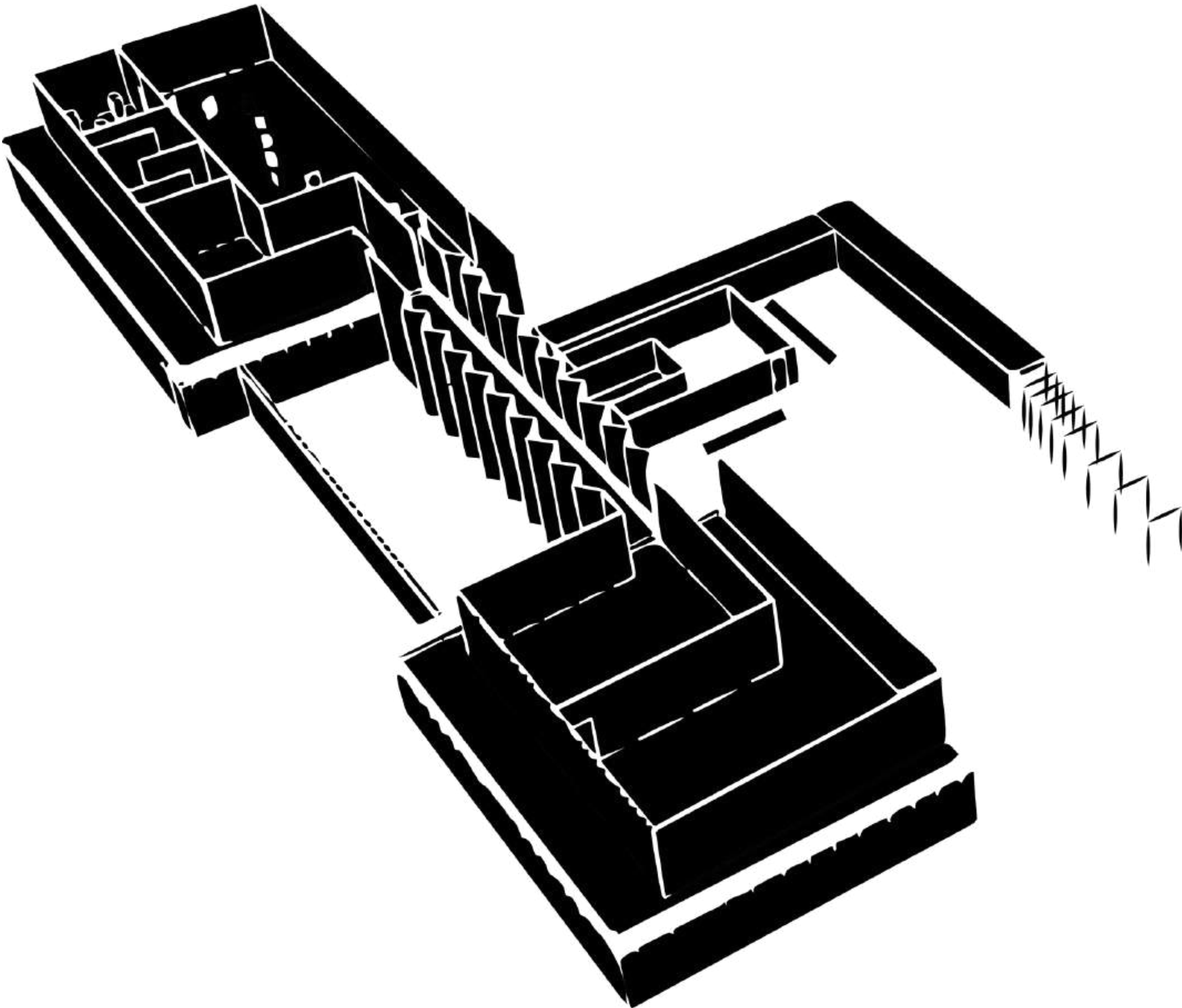
Ce projet propose une immersion dans l'univers sombre et fragmenté de Woyzeck de Georg Büchner, œuvre tragique traversée par la misère sociale, la folie et la fragilité humaine.

À travers une scénographie immersive, l'exposition explore la manière dont différents médiums : peinture, installation, vidéo et performance peuvent prolonger et réinterpréter l'œuvre théâtrale. Le parcours devient une expérience visuelle, sonore et corporelle, invitant le visiteur à ressentir le récit au-delà du texte et de la scène.

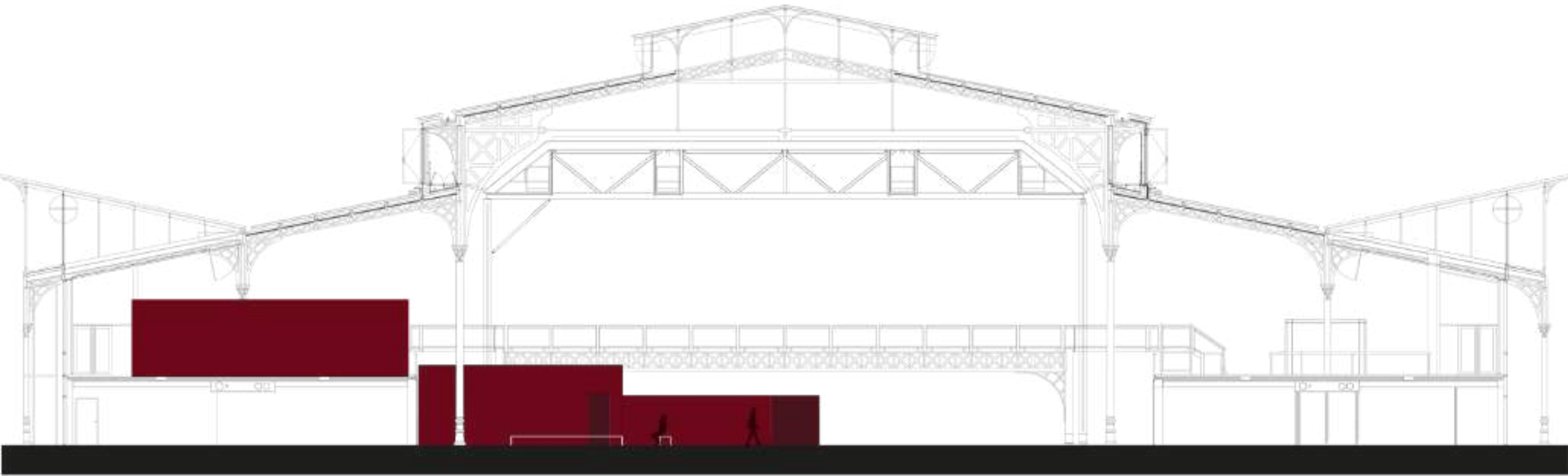
Une place particulière est accordée au travail de William Kentridge, dont la pratique mêlant théâtre, arts visuels, marionnettes et animation entre directement en résonance avec l'univers de Woyzeck.

La scénographie devient ici un langage à part entière : elle traduit la tension dramatique et la complexité psychologique de l'œuvre pour créer une expérience sensible, émotionnelle et personnelle.

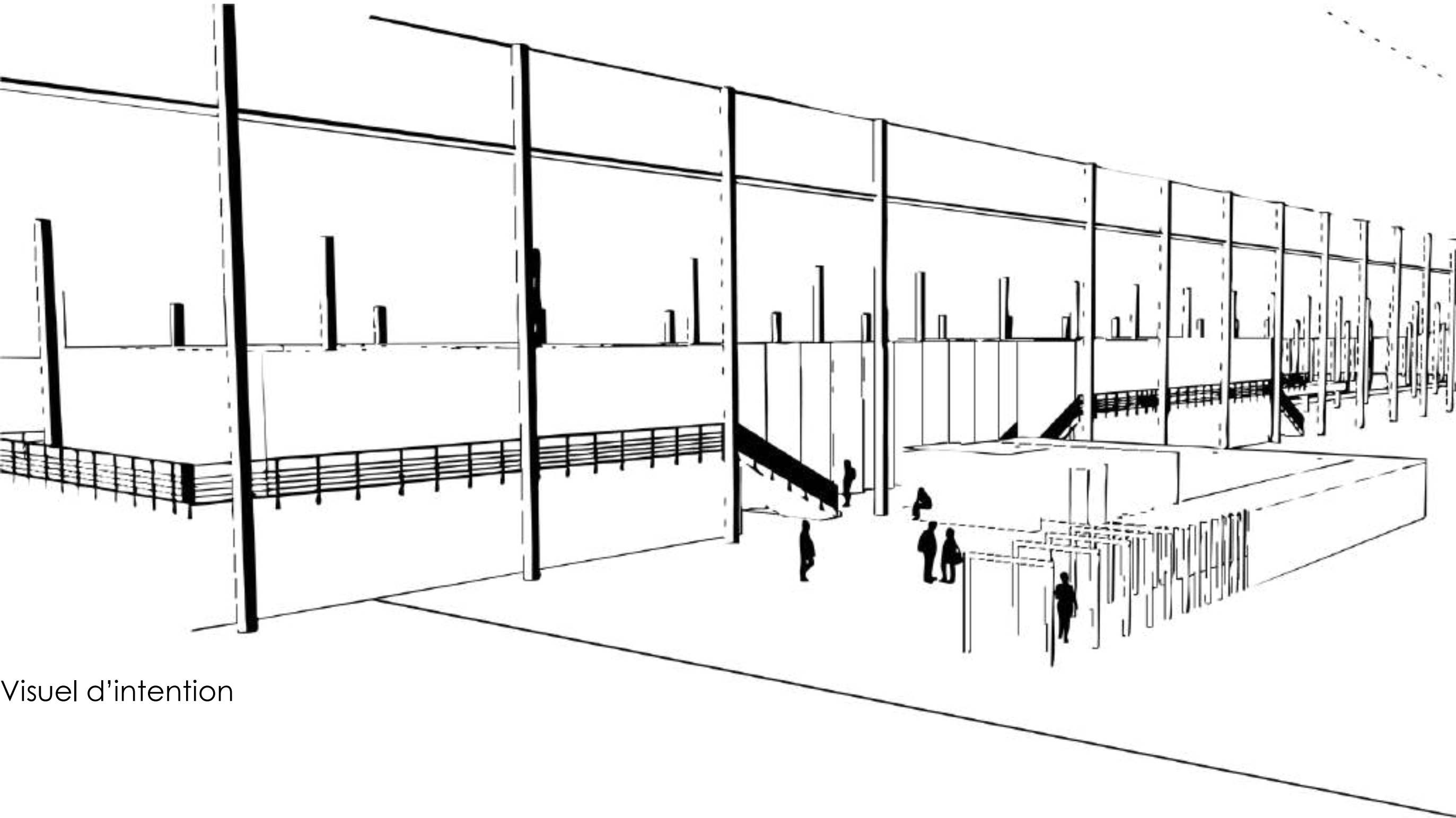
SYNERGIE DES ARTS
IMMERSION
PSYCHOLOGIE



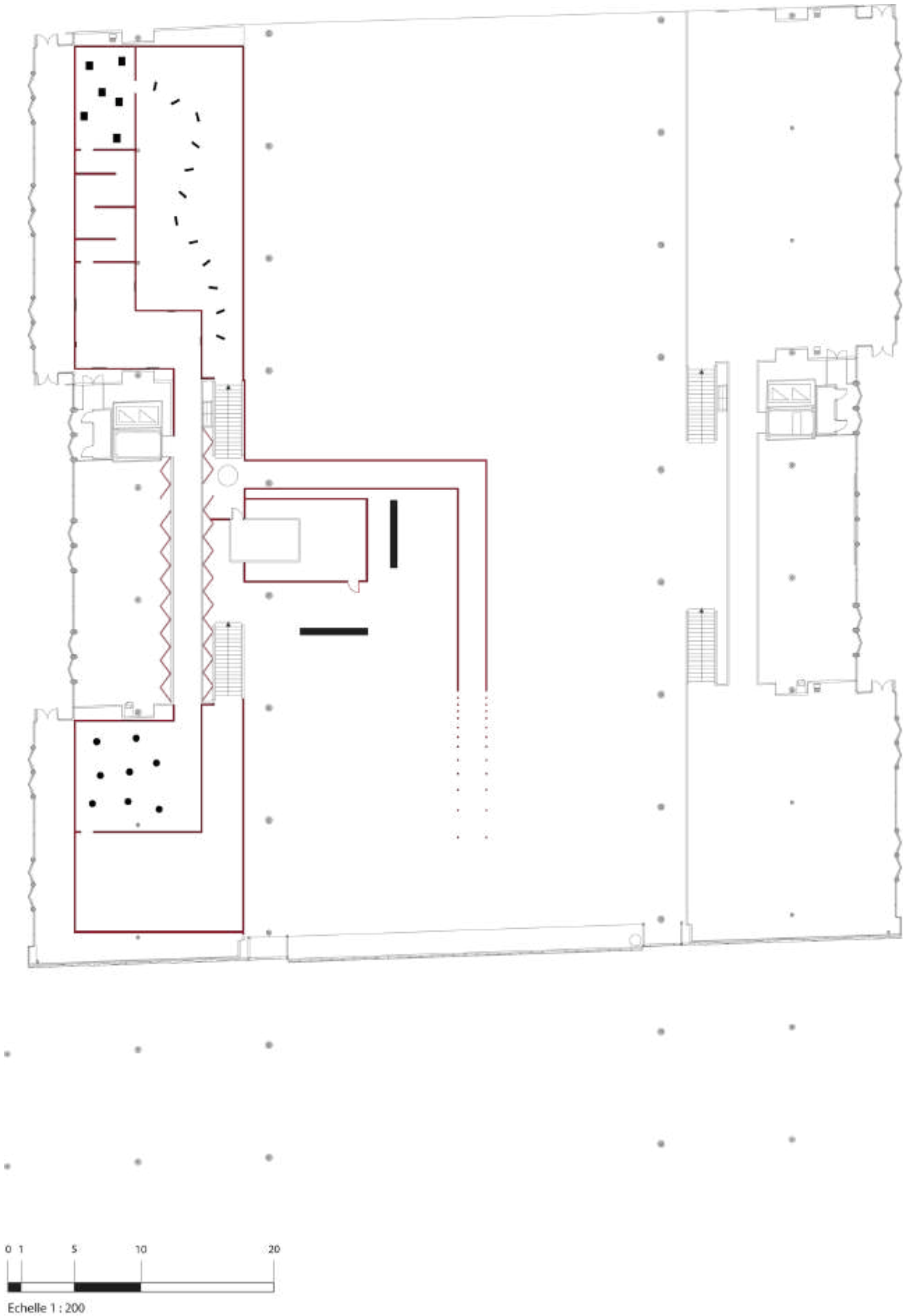




Coupe



Visuel d'intention



Plan

3D: Sketchup/Twinmotion/Vizcom



"Le dispositif Woyzeck" par Pierre Antonucci



Les gravures sur bois de Torsten Billman



Les marionnettes de "Woyzeck on the highveld"
par William Kentridge, 1992



Esquisses "Sketches for Woyzeck" de James Rosenquist



Tirage photographique du film "Woyzeck"
de Werner Herzog, 1979



Les décors de William Kentridge pour "L'Opera Wozzeck"
d'Alban Berg, 1925

La performance "Herz Woyzeck" de Mattis Kuhn, 2012
La performance "créature" de Jeffrey Cirio



CARTIER - experience immersive

Pour la Paris Design Week 2024, une expérience immersive a été créée pour mettre en avant la montre emblématique de Cartier, la Tank.

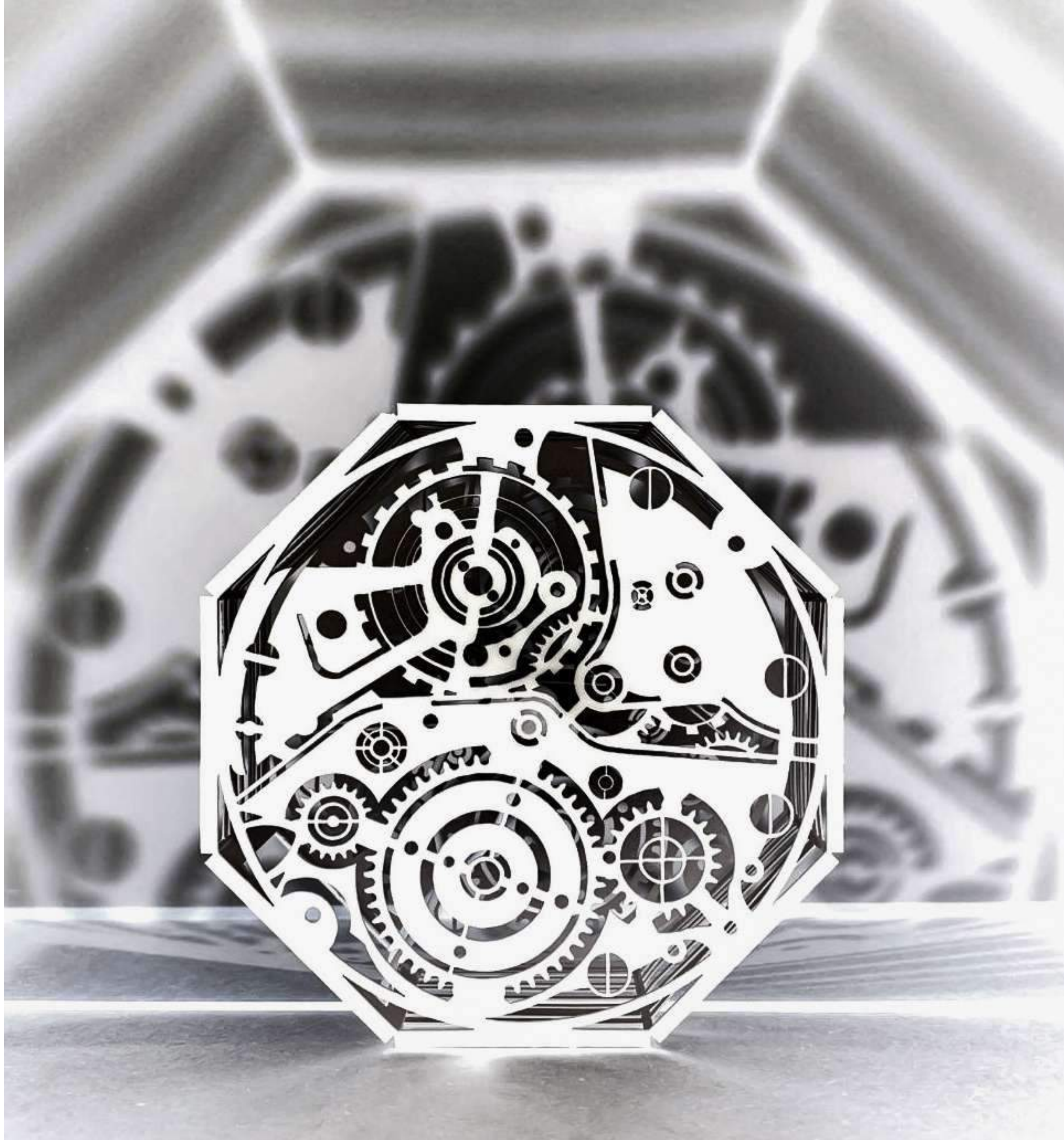
Les visiteurs voyagent à travers le temps, fusionnant passé, présent et futur dans un éclat temporel.

La montre Tank est déconstruite en quatre structures représentant l'énergie, les pierres précieuses, le mécanisme et l'affichage, éclairées successivement pour guider les spectateurs dans ce voyage temporel.

Chaque structure est illuminée une seule fois, laissant place à des ombres fascinantes avant de céder la place à la suivante, rythmant ainsi l'expérience.

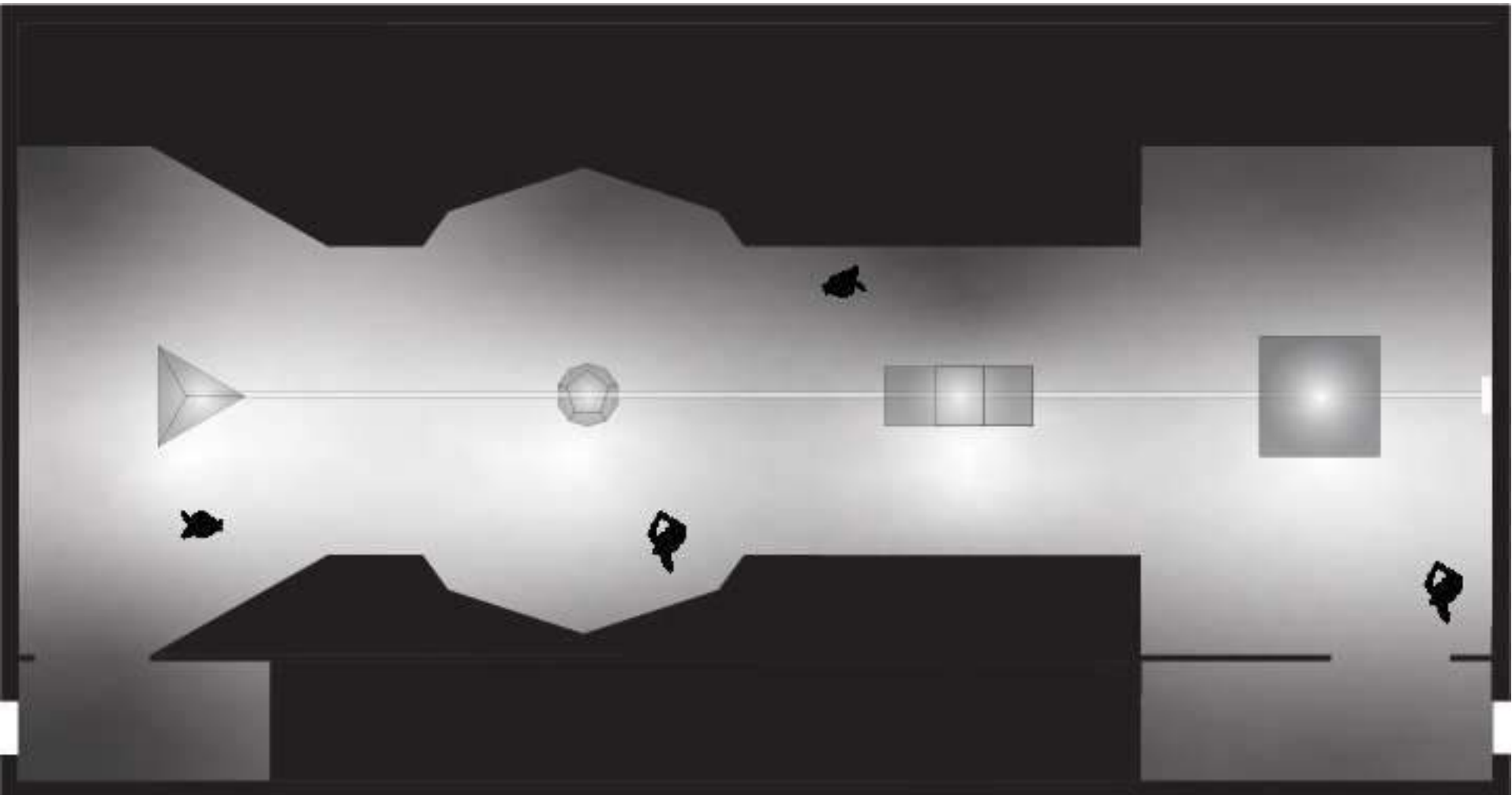
Cette scénographie met en lumière le savoir-faire et l'histoire horlogère de Cartier, illustrant son engagement à offrir des expériences uniques et mémorables où la perfection dépasse la réalité.

L'ÉCLAT TEMPOREL
LE SAVOIR-FAIRE
VOYAGER





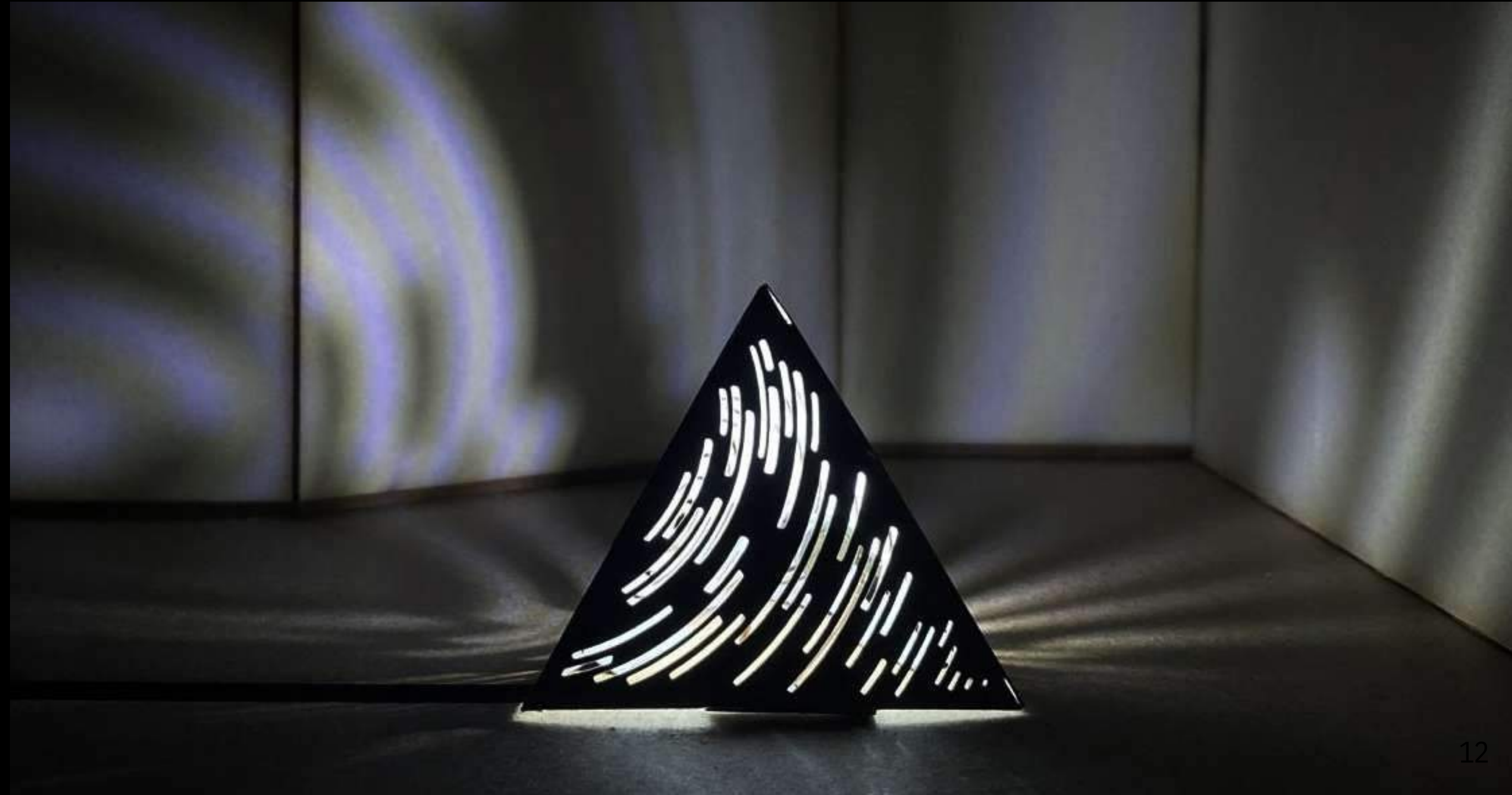
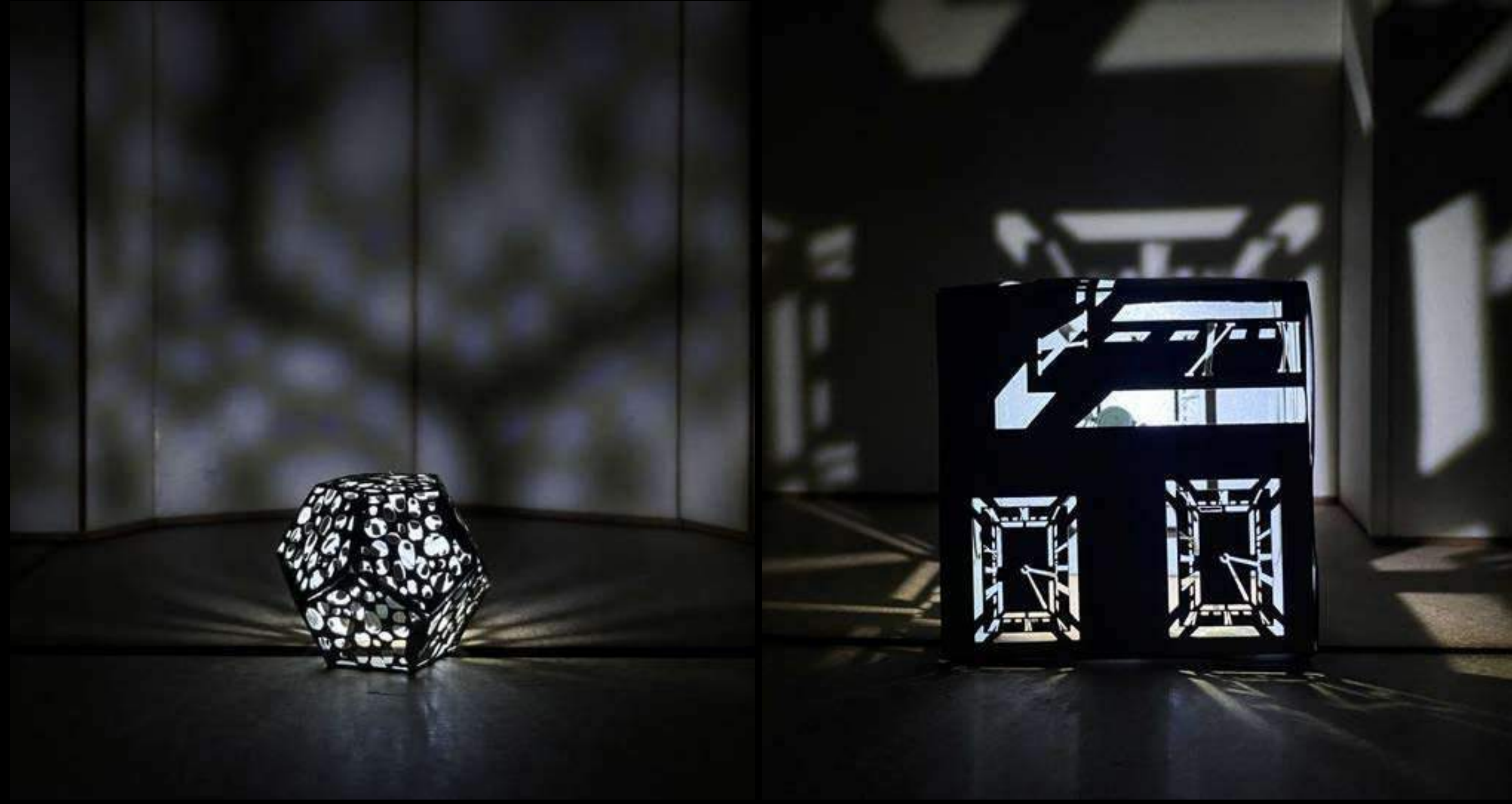
Coupe



Plan



3D



PARIS FORGE - scenographie d'exposition

Ce projet de scénographie met en valeur une série de photographies d'Eugène Atget dans l'église Notre-Dame du Travail. Mon intention était d'établir une connexion entre l'église et l'exposition. Pour cela, j'ai choisi d'adopter les codes architecturaux pour en faire le support des oeuvres.

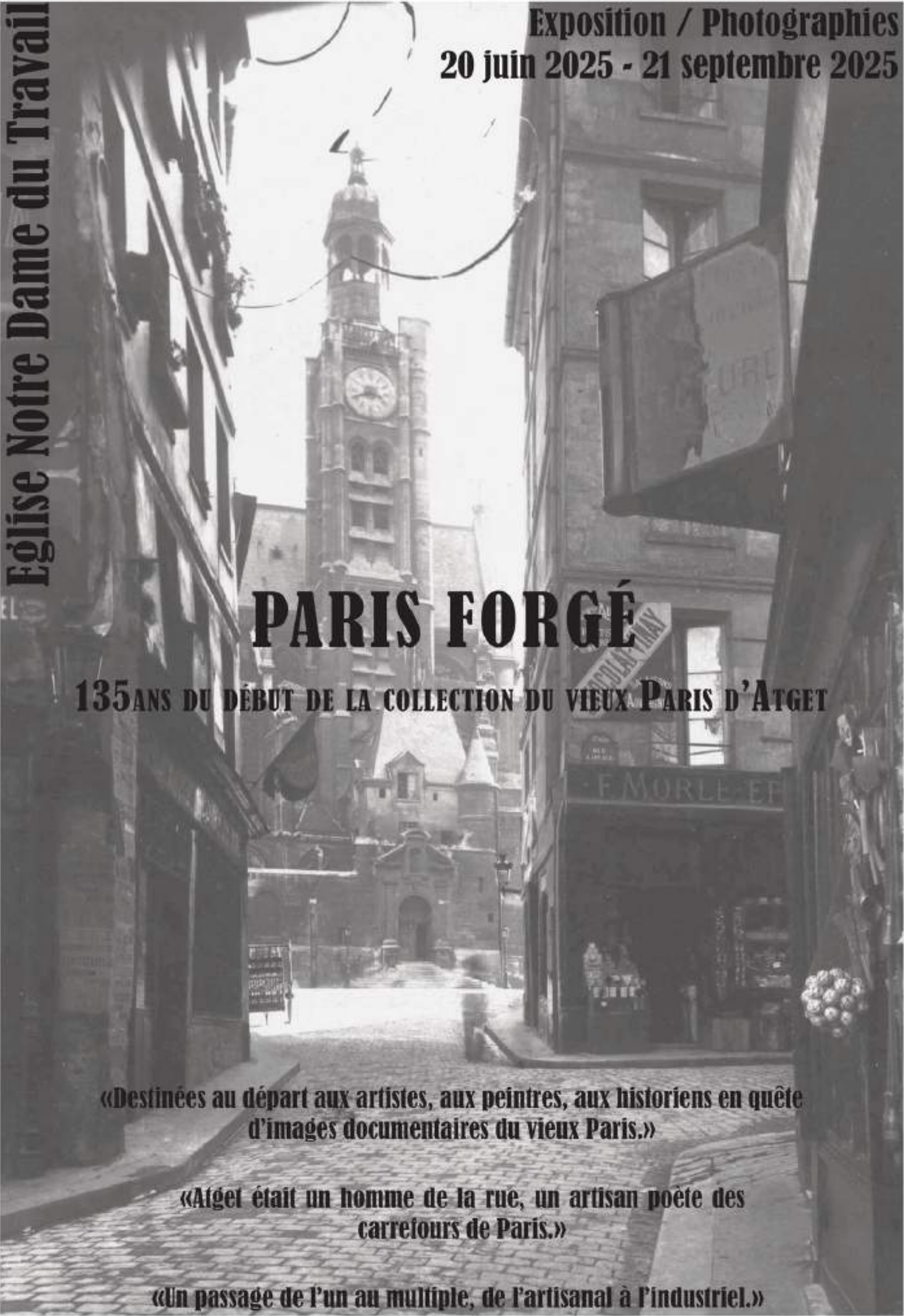
Cette scénographie propose un voyage à travers les différentes époques de Paris.

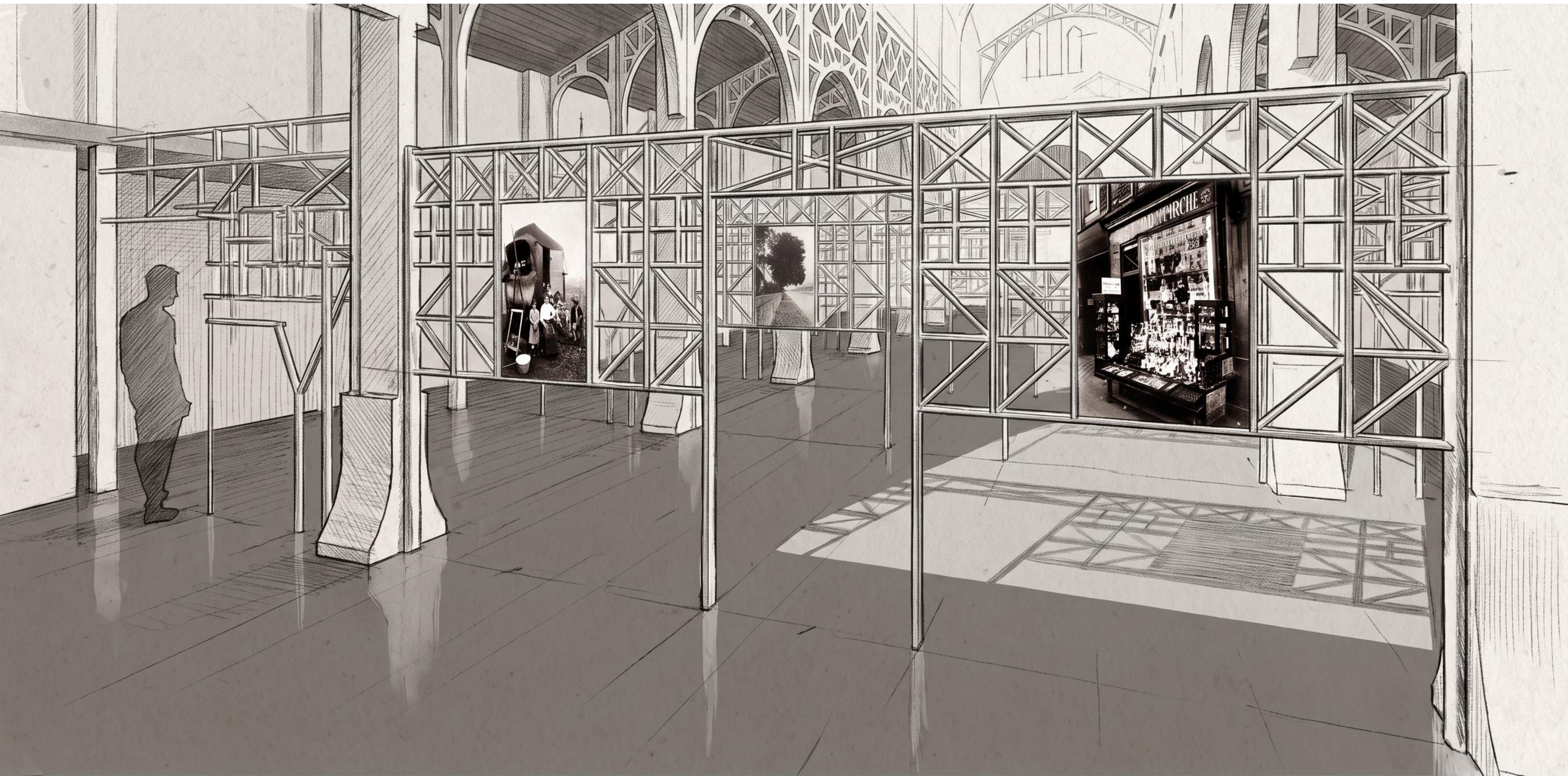
Dans la Nef, les visiteurs parcourent les structures, se déplaçant à travers le temps jusqu'au Paris ancien, puis progressivement vers le Paris moderne grâce au tirage.

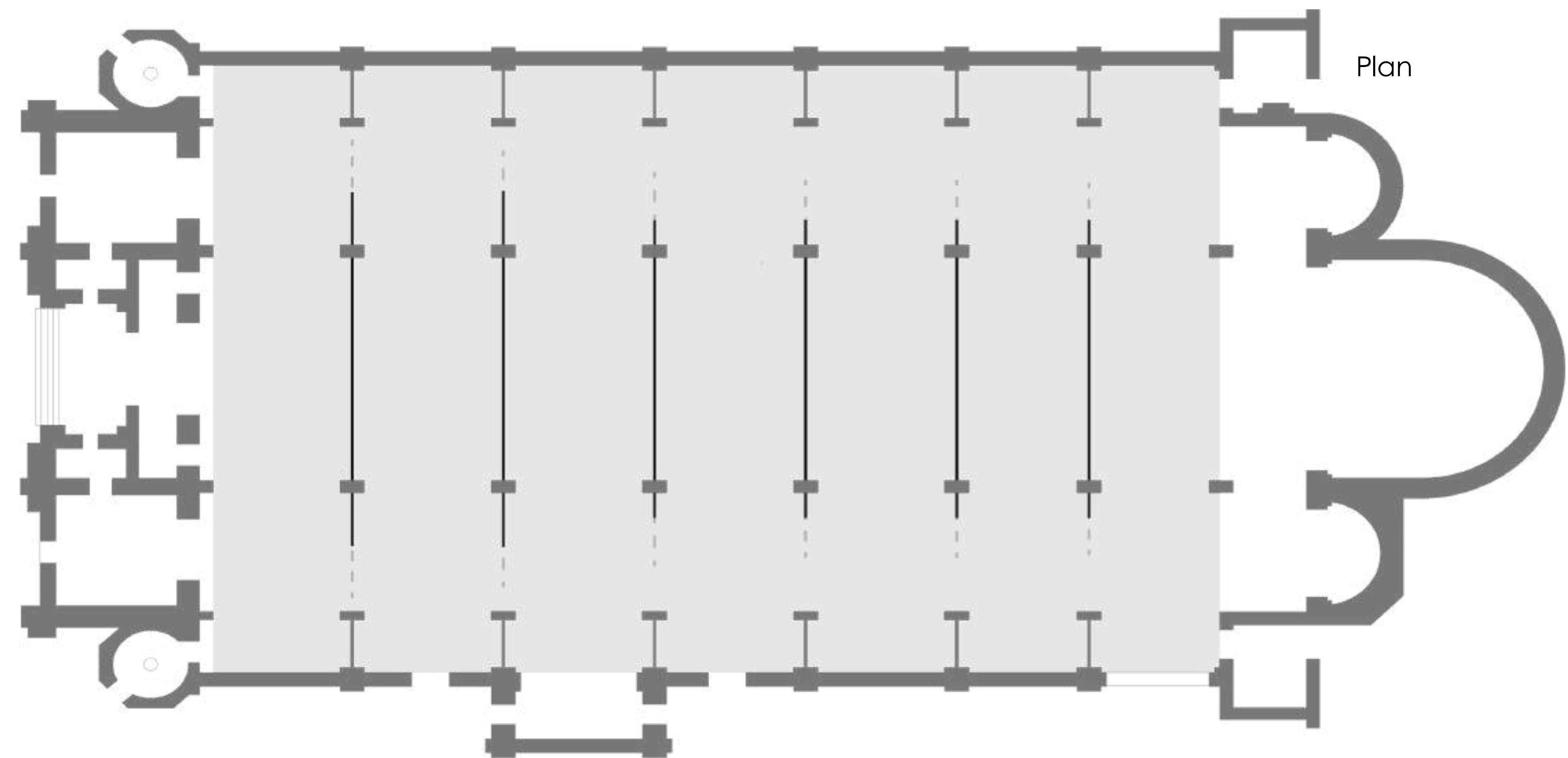
Les structures disposées dans les collatéraux servent de supports pour exposer les plaques de verre d'époque.

Elles sont conçues de manière à évoquer une progression dans la construction, symbolisant l'évolution de Paris qui gagne en importance et en ampleur.

MÉMOIRE
HOMMAGE
CODE ARCHITECTURAL

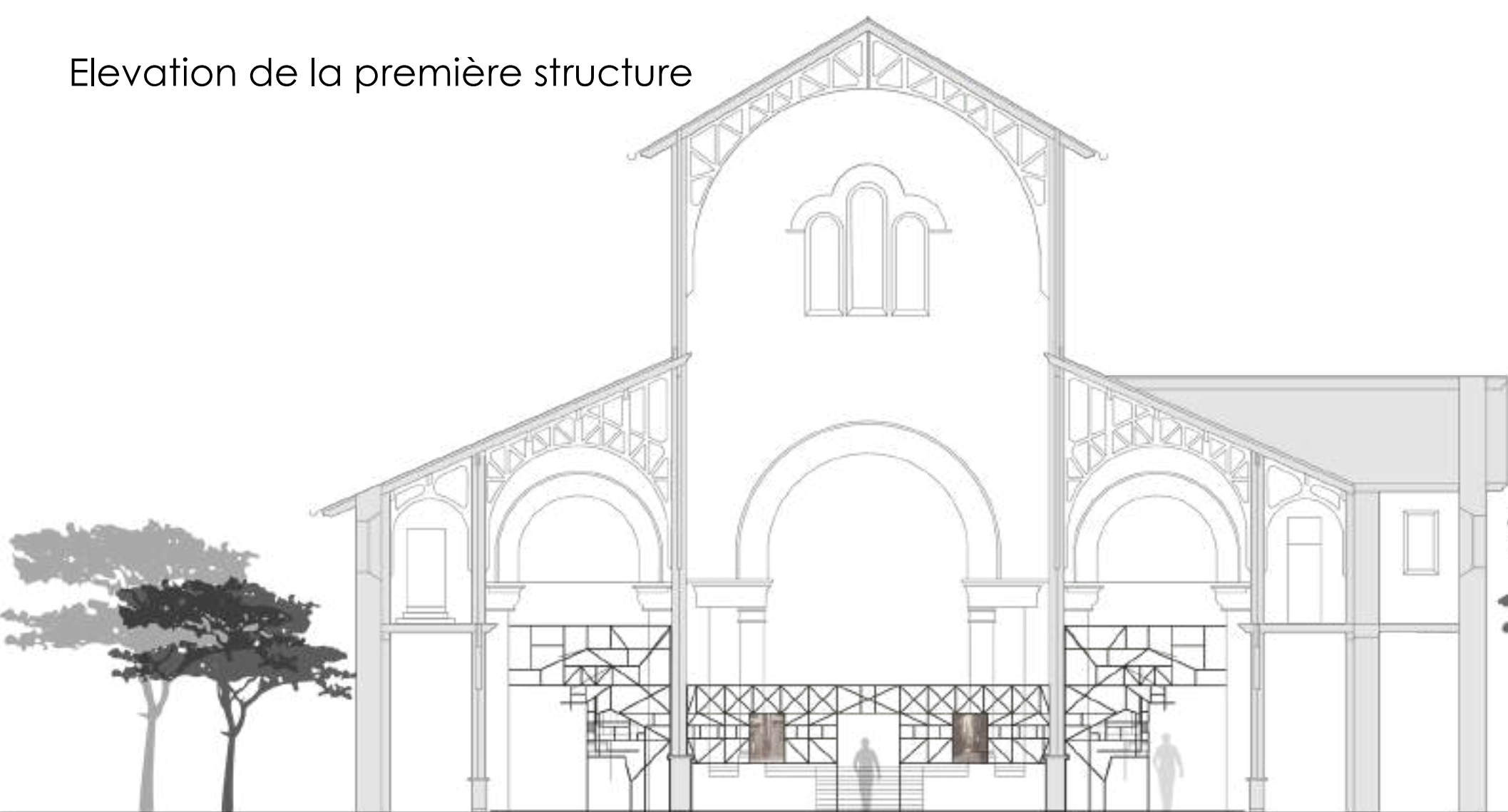






Plan

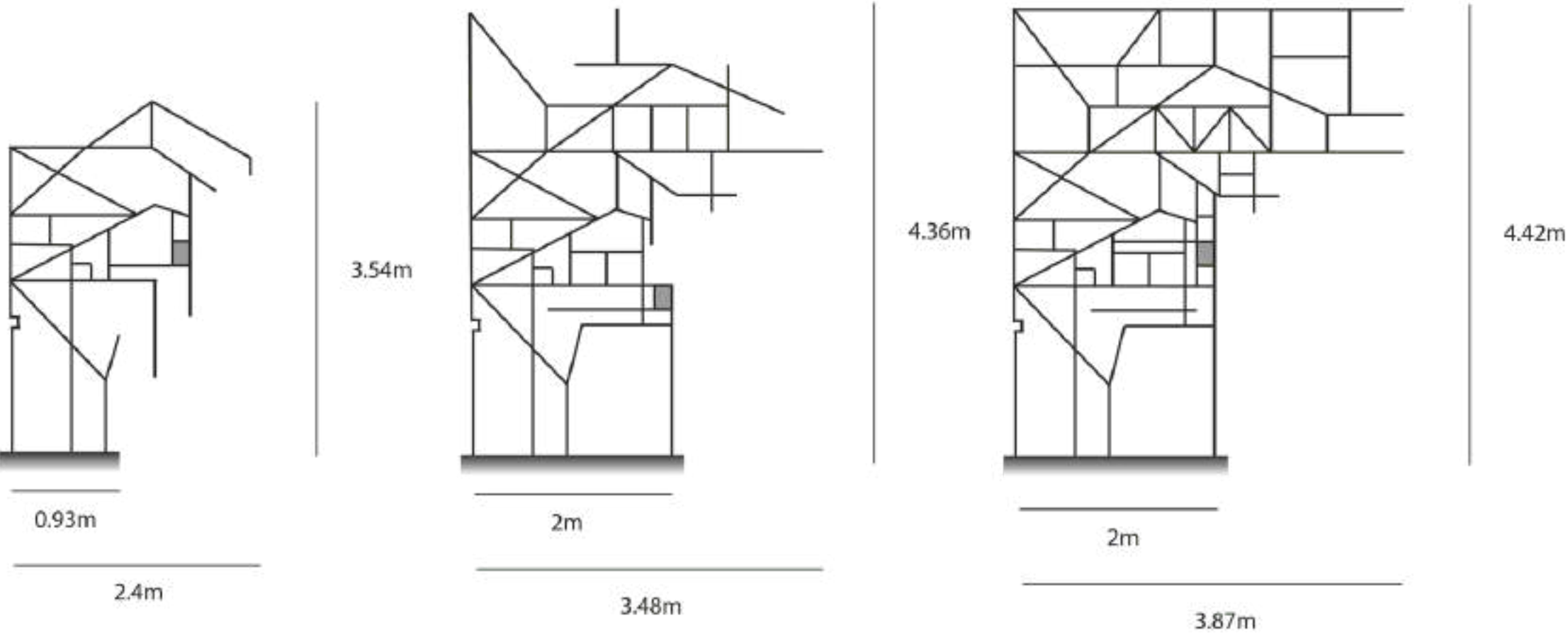
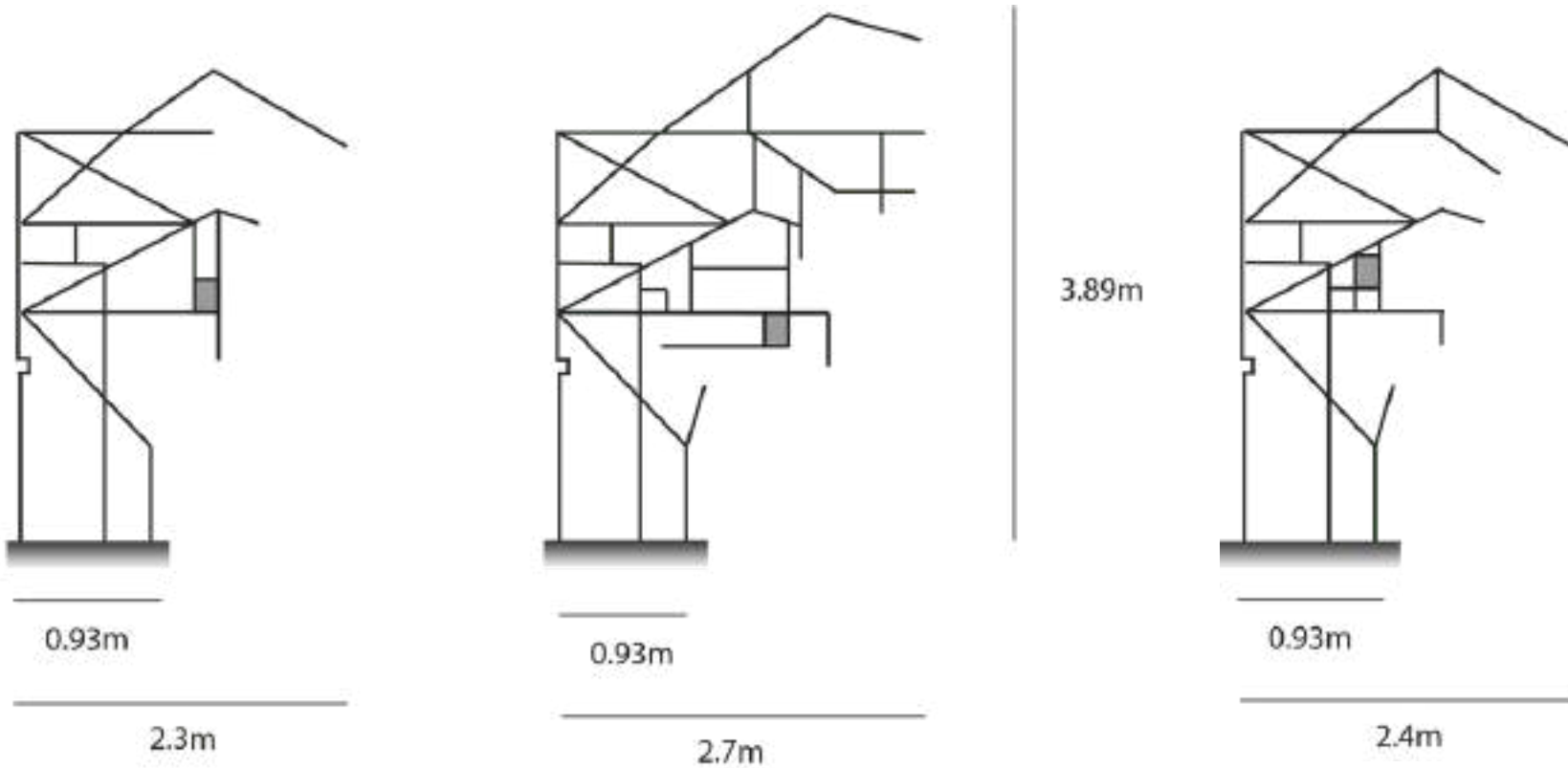
Elevation de la première structure



Elevation de la dernière structure



Elements graphiques : Sketchup/Twinmotion/Vizcom/Illustrator



ARBOCRÉA - experience immersive et éducative

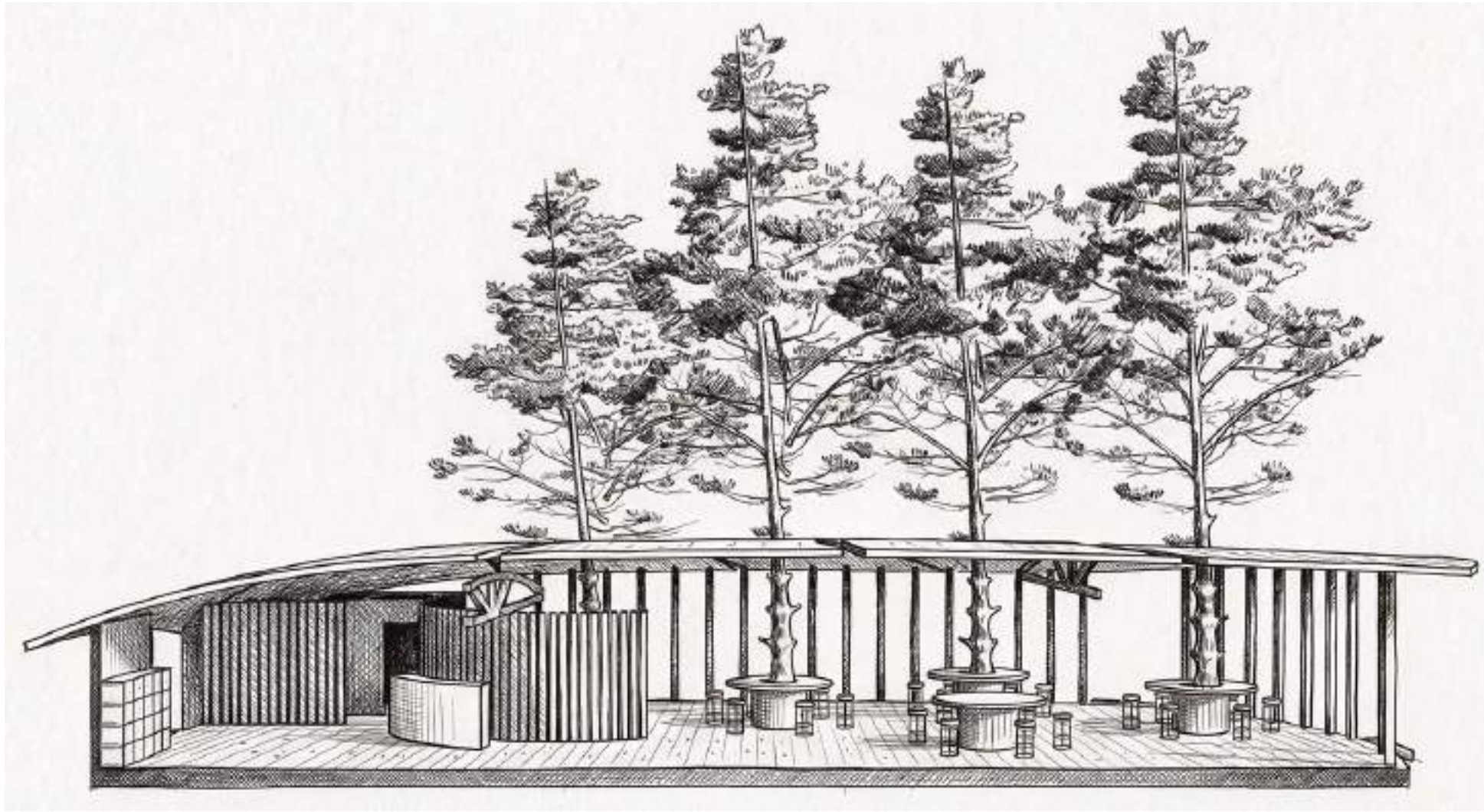
Ce projet est une fusion unique entre art, nature et éducation. Celui-ci vise à sensibiliser des adolescents à l'artisanat d'art, à travers une activité mêlant sculpture sur bois et odorat. L'expérience consistera à récolter des éléments naturels grâce à l'odorat afin de créer une sculpture que les visiteurs pourront rapporter chez eux.

Les principes de l'architecture low tech transparaissent dans la conception des structures :
Nous avons privilégié l'utilisation de matériaux locaux et durables, adopté des techniques de construction traditionnelles, et minimisé l'impact sur l'environnement.

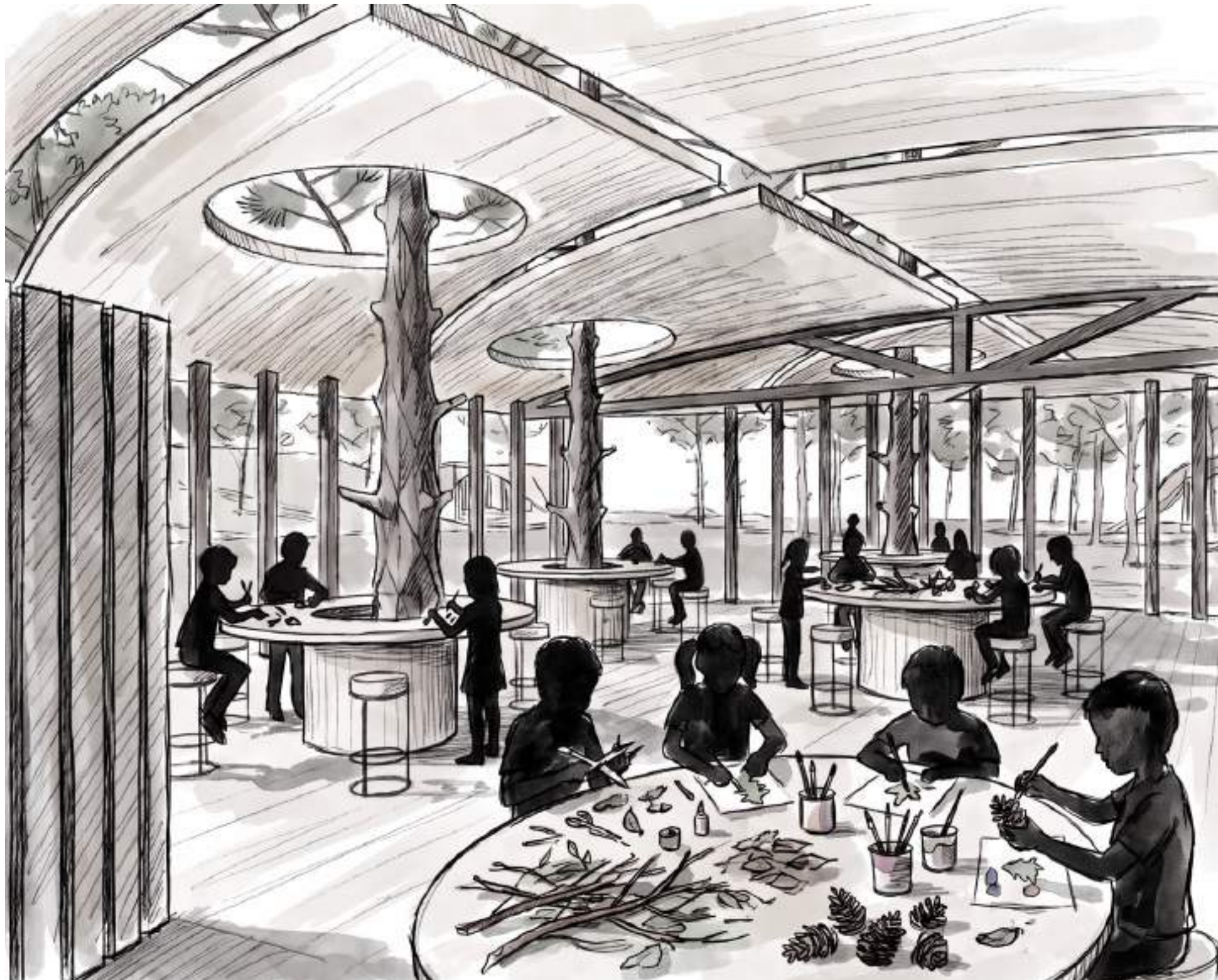
FUSION ENTRE ART, NATURE ET ÉDUCATION
ARTISANAT D'ART
LOW TECH



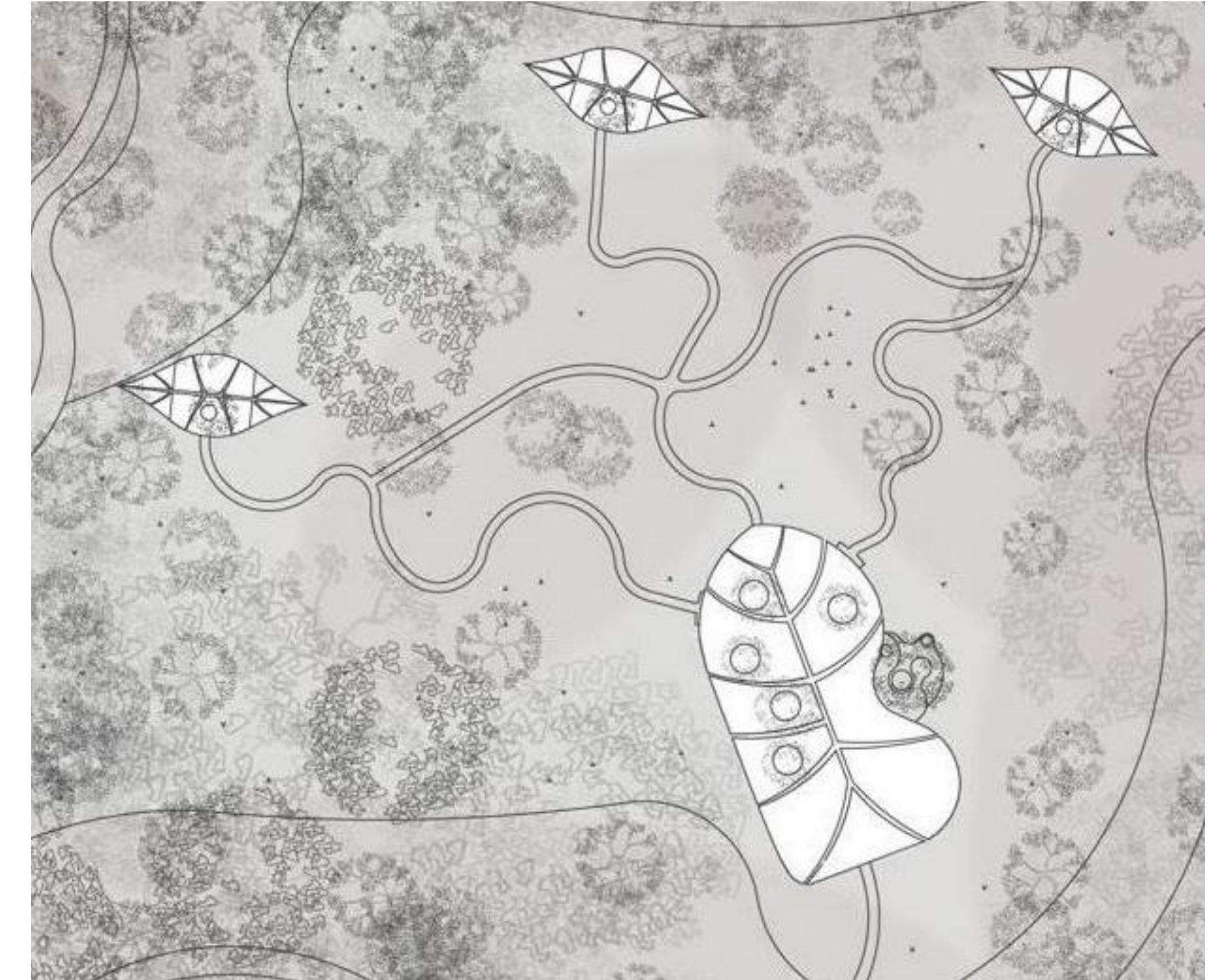
Elements graphiques : Illustrator/Sketchup/Vizcom



Croquis d'intention
de la structure principale avec
l'activité d'artisanat d'art



Plan d'implantation



3D





GRAV' - scenographie d'exposition

Aujourd'hui, la construction représente 70% des déchets en France, dont 85% proviennent des travaux de déconstruction et de réhabilitation.

L'exposition Grav' vise à sensibiliser par l'information, l'action et la réflexion. En préservant la mémoire des bâtiments du passé, nous cherchons à construire pour l'avenir.

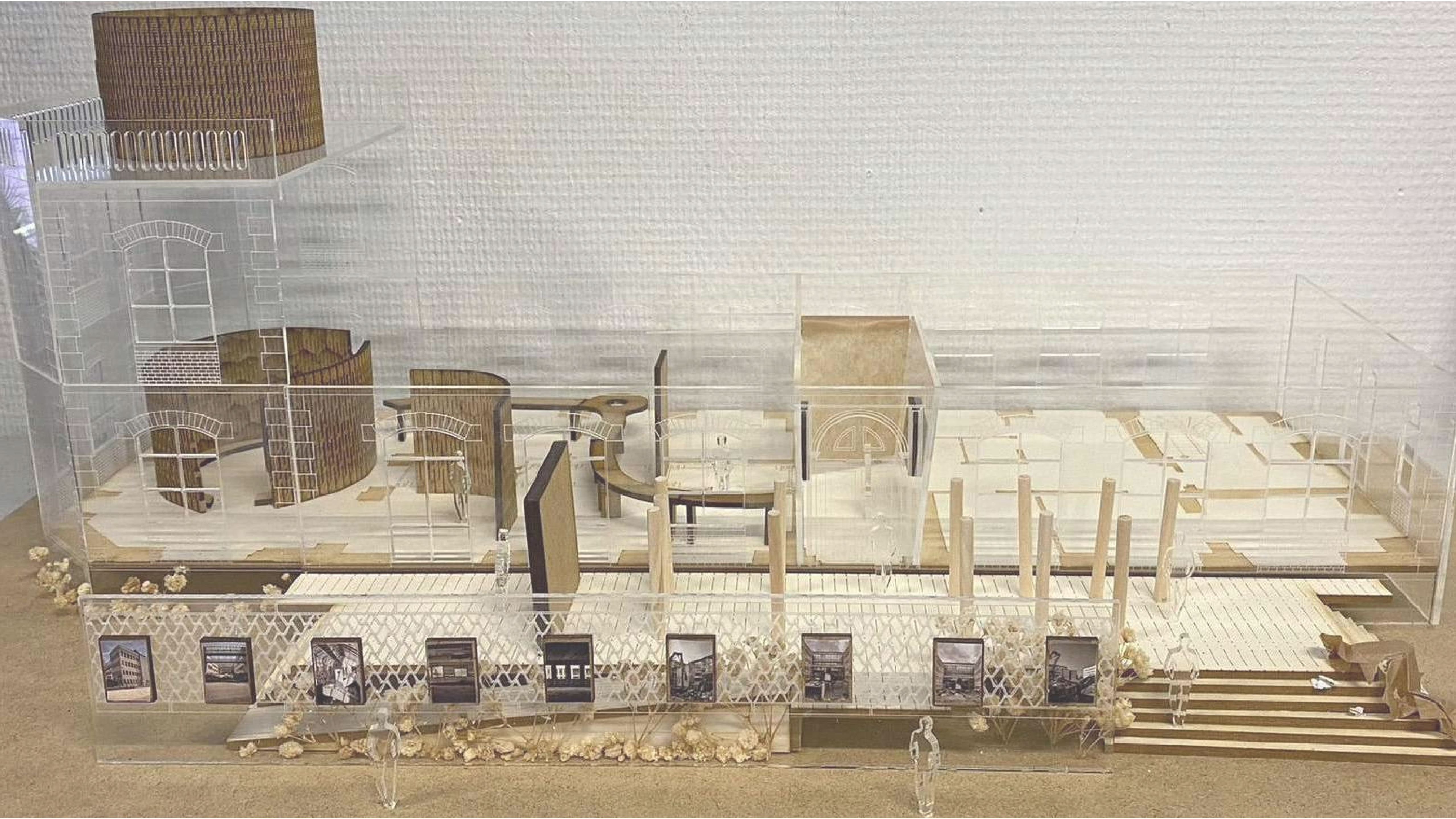
La rénovation des Canaux illustre la possibilité d'offrir une seconde vie à des bâtiments remarquables mais souvent inaccessibles, évitant ainsi leur destruction.

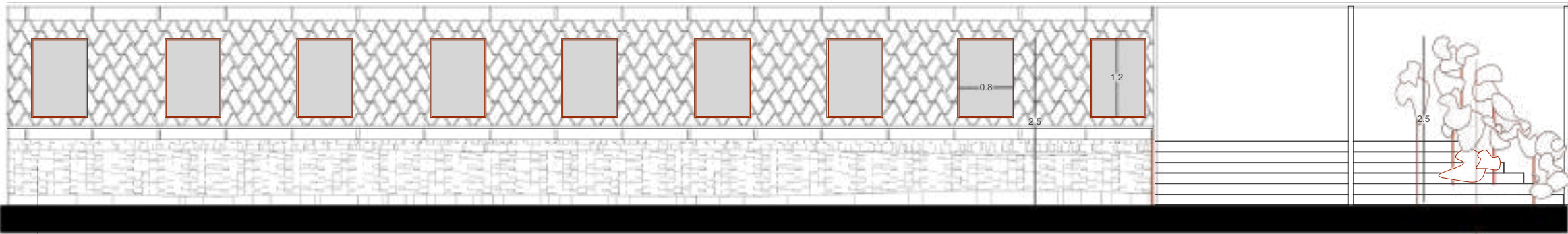
En revanche, le projet Grav' se distingue en offrant une nouvelle vie à chaque bâtiment en récupérant les débris du chantier pour les réutiliser dans de futurs projets.

Cette approche permet à la fois de valoriser les débris et de préserver la mémoire de chaque édifice.

CONSTRUCTION À PARTIR DE DÉCHETS DE CHANTIER
MÉMOIRE DU BÂTIMENT







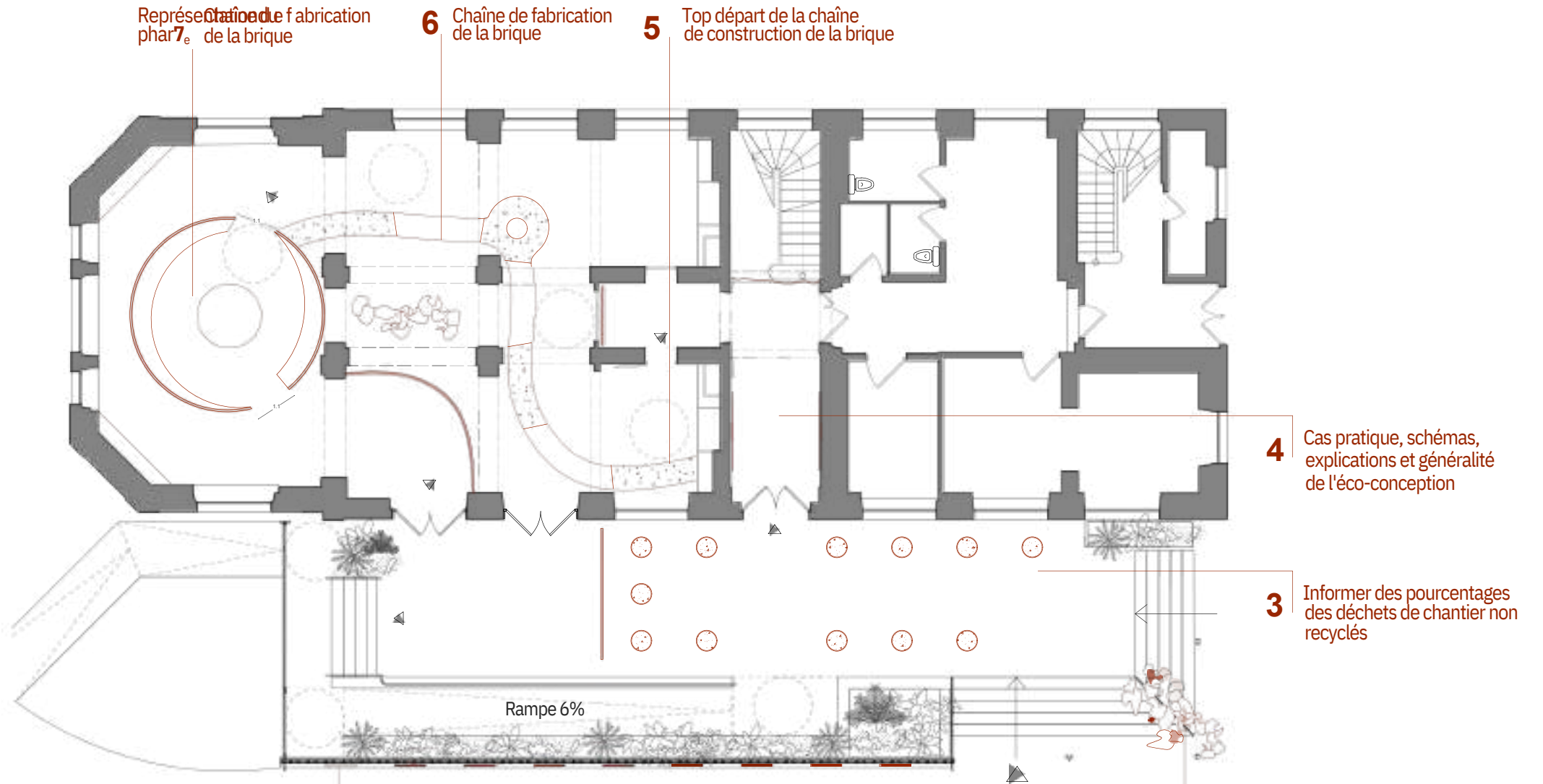
1 Reportage photographique pour se souvenir de la mémoire du bâtiment

2 Sculpture pour alerter et prendre conscience des déchets de chantier

Elevation



3D



1 Reportage photographique pour se souvenir de la mémoire du bâtiment

2 Sculpture pour alerter et prendre conscience des déchets de chantier

Plan



3 Informer des pourcentages des déchets de chantier non recyclés

Elevation



ILLICIT RYTHM - scenographie d'exposition

Projet de fin de cycle

Cette expérience immersive se déroulera à l'intérieur de la Maison Internationale au sein de la Cité Universitaire de Paris durant les jeux olympiques 2024.

Ce projet est porté sur l'art urbain, le skateboard et le break- dance.

L'ensemble pourrait permettre aux visiteurs d'expérimenter cette pratique quotidienne de la vie urbaine, en leur donnant l'opportunité de s'approprier l'espace et de l'utiliser selon leurs propres termes.

Cette juxtaposition du skateboard, de la culture du graffiti et de l'art urbain est une manière intéressante d'explorer la créativité et l'expression personnelle.



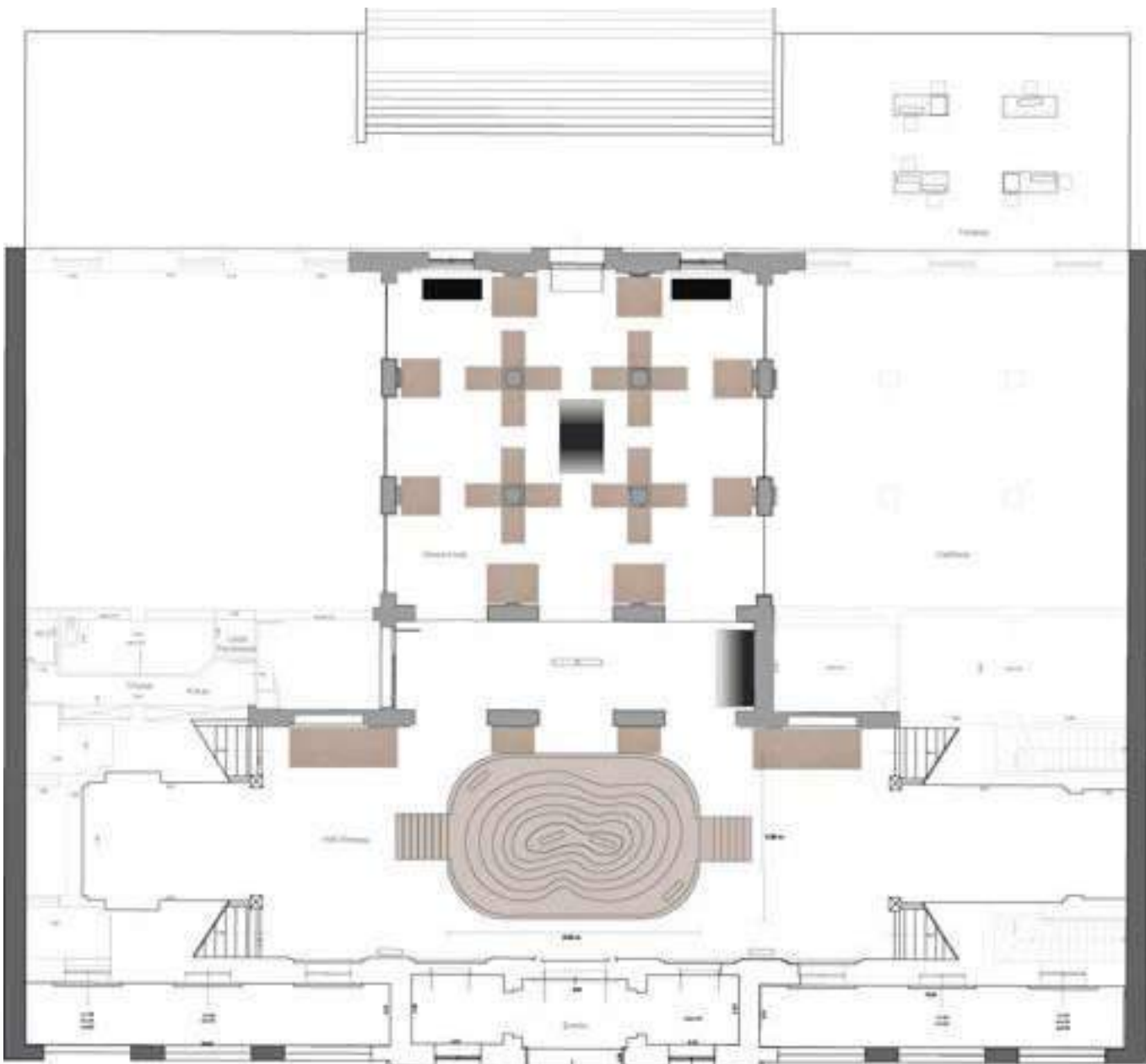
EXPERIENCE IMMERSIVE
ART URBAIN
EXPRESSION PERSONNELLE



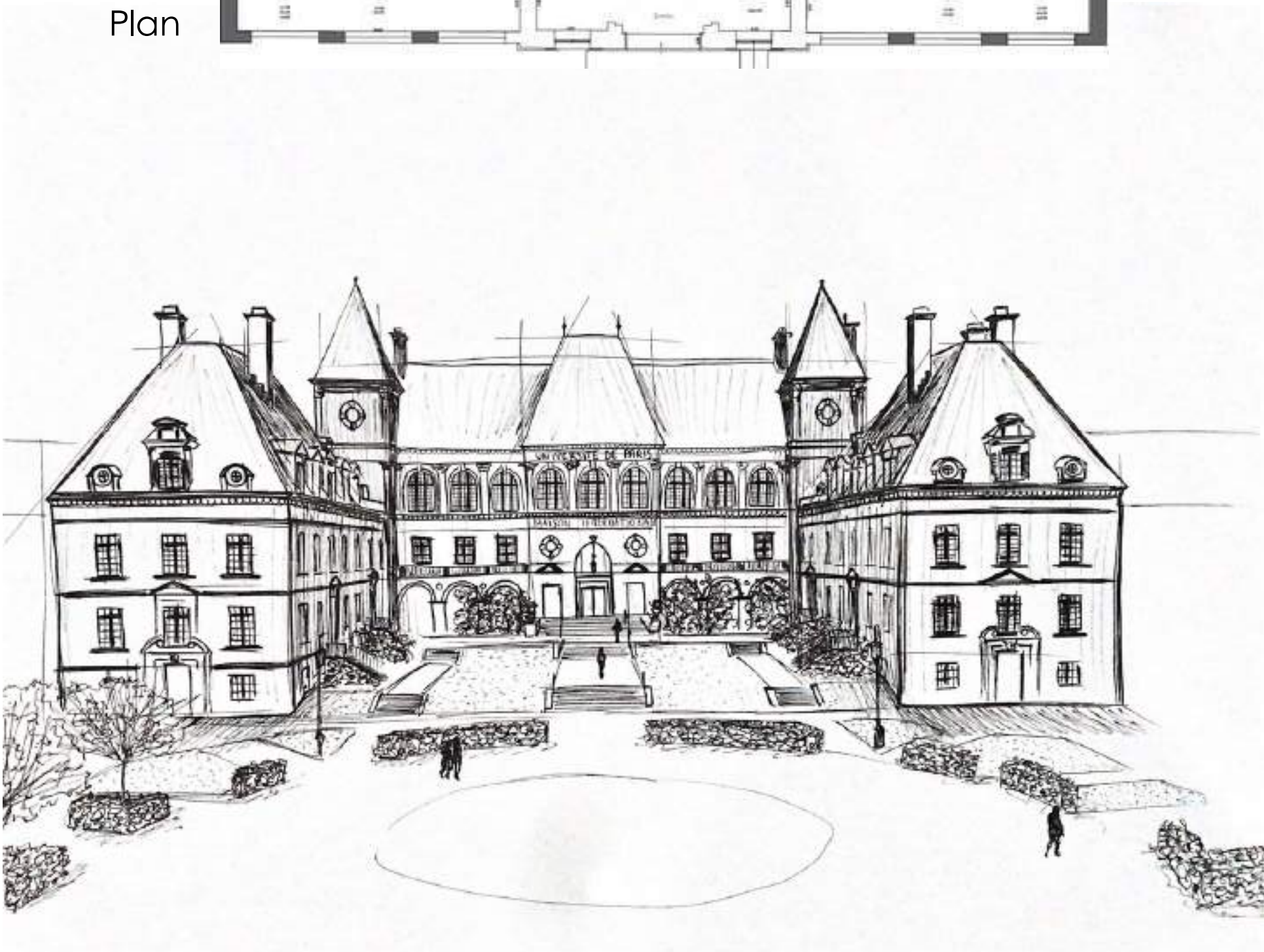
Coupe



Plan



3D



Croquis de la Maison Internationale

um

nd

m

2.00

48

unds

6



FORÊT - experience immersive

Cette installation est conçue pour communiquer la beauté poétique des forêts enneigées, en évoquant la surprise et l'émerveillement à travers une manipulation méticuleuse des détails, de la précision, et de la délicatesse.

Les visiteurs se promèneraient à travers une représentation de la forêt, où des cloisons en verre opaque percées sont disposées de manière aléatoire pour renforcer cette impression. À la fin de la promenade, les visiteurs réaliseraient que ces cloisons représentent en réalité une forêt enneigée, minutieusement dessinée pour créer une image parfaite. En se déplaçant dans la salle, la perspective changerait, déformant le paysage.

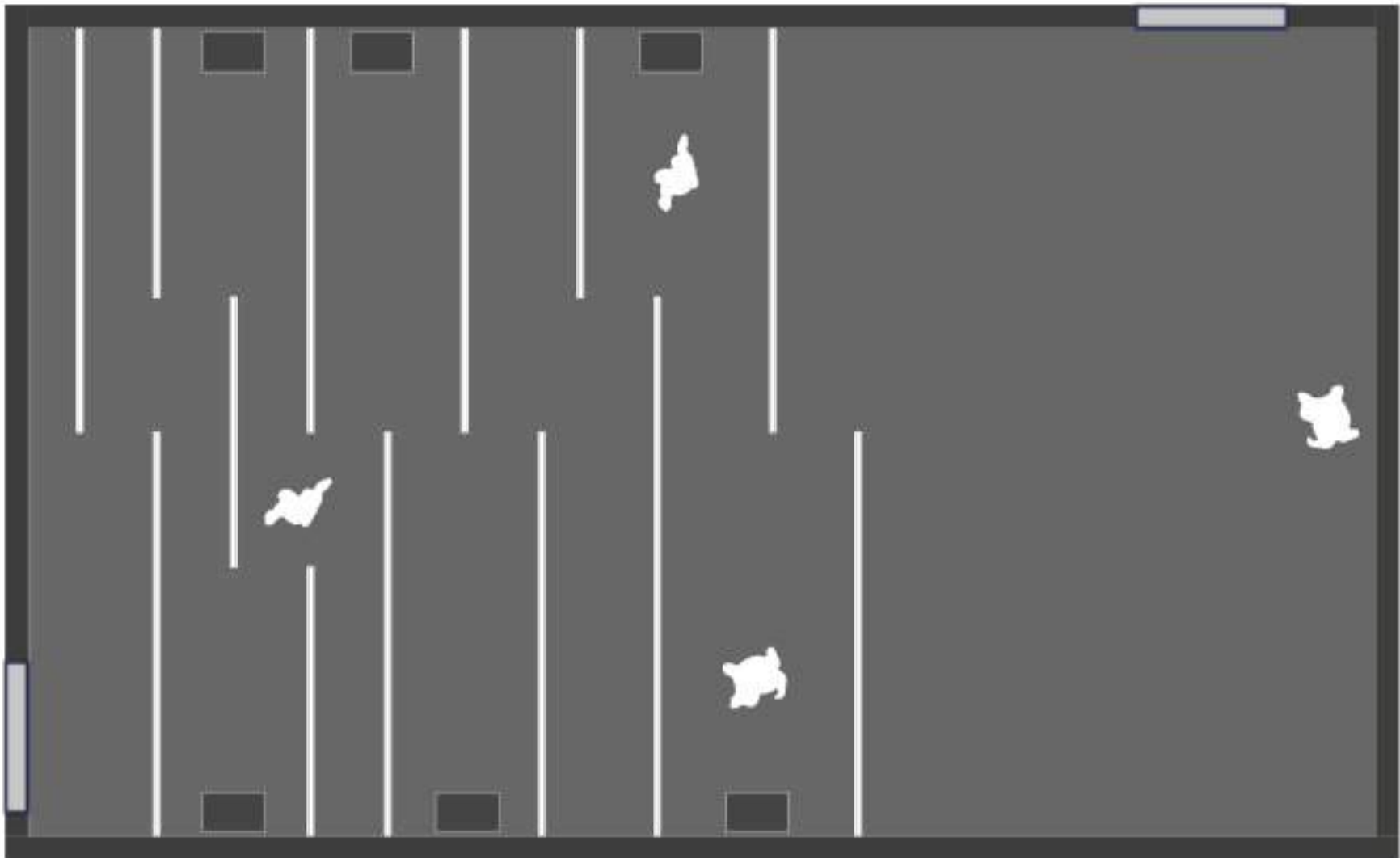
En résumé, cette expérience de la forêt enneigée se mêle à une réflexion sur le changement constant de notre environnement.

REPRÉSENTATION D'UNE FORÊT ENNEIGÉE
BEAUTÉ ORGANIQUE
DÉLICATESSE

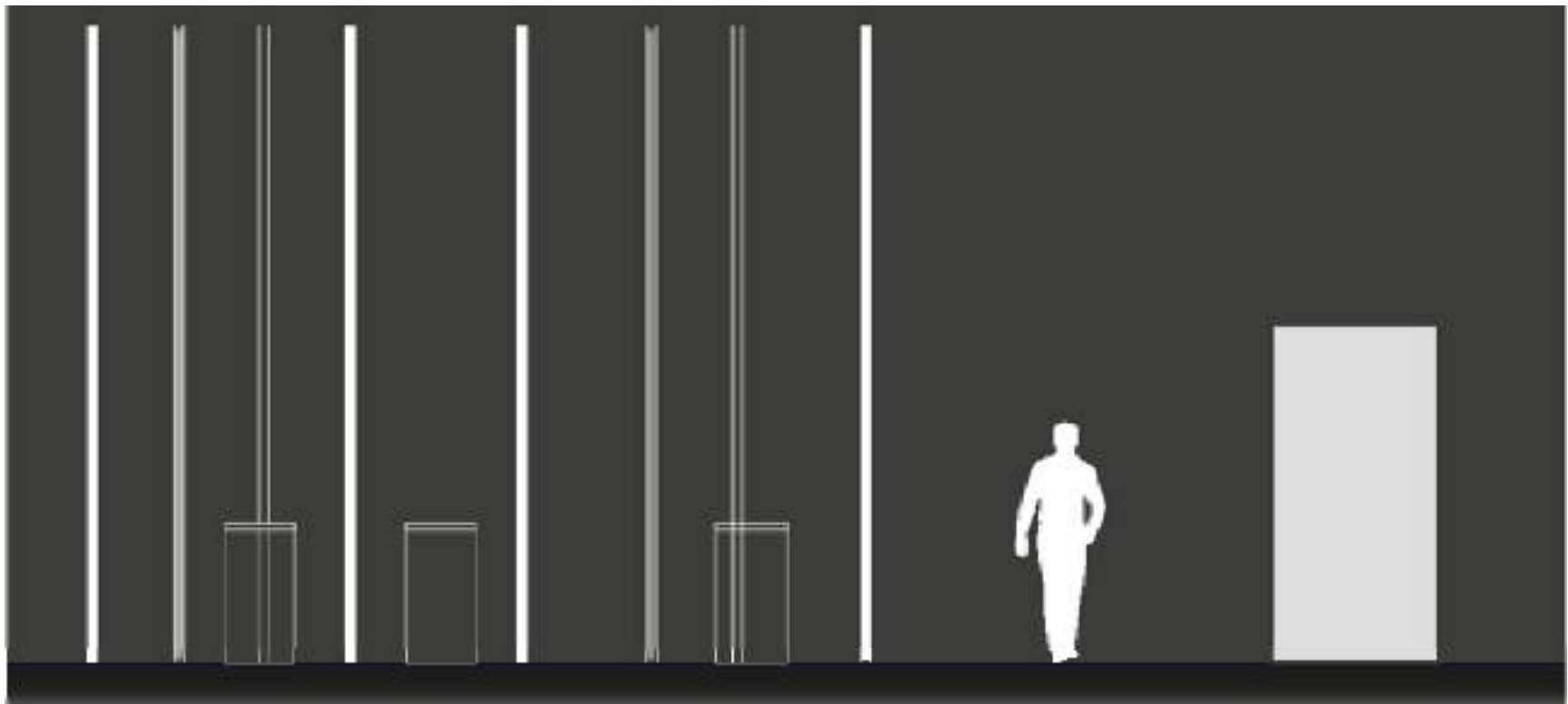




Maquette

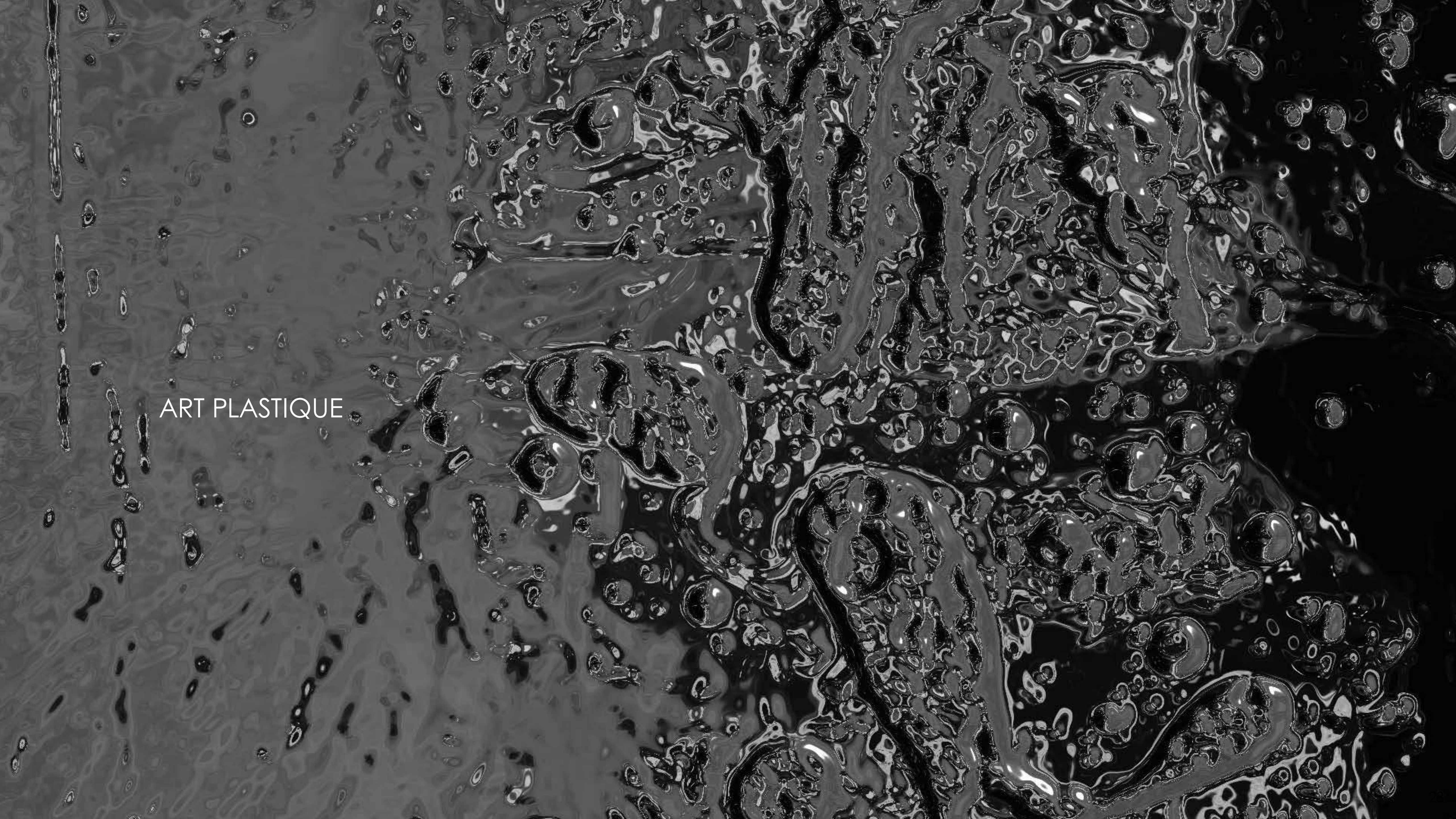


Plan



Coupe



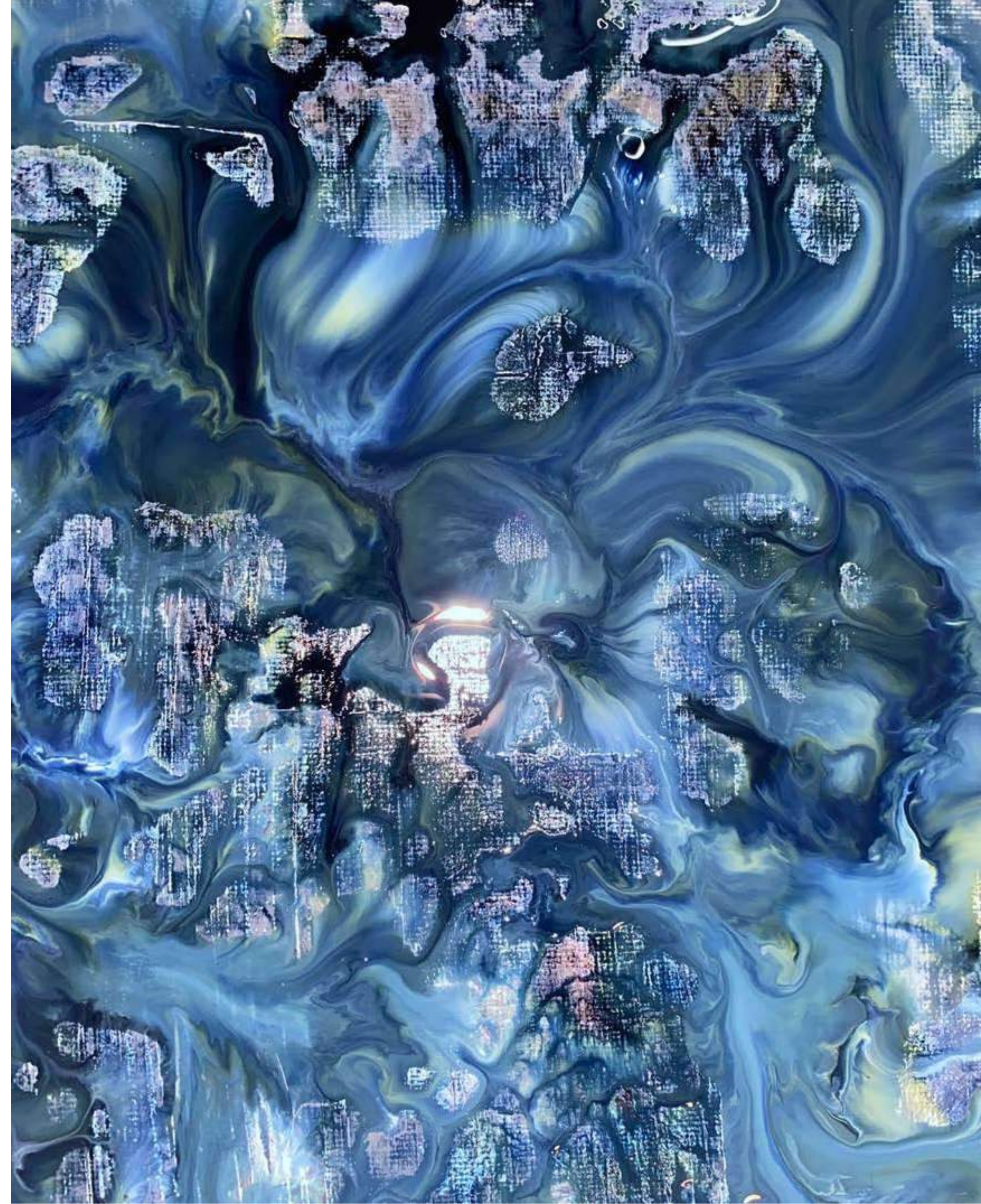


ART PLASTIQUE

GRAND BLEU - peinture acrylique/résine epoxy, eau - 40x50cm



«Let's have an adventure,
Head in the clouds but my gravity's centered.»
The Neighbourhood, Sweater Weather



BOIS CONSUMES - peinture acrylique/eau - 40x50cm



“And you’ll burn it down
But I start the fire.”
Jamie Bower, Start the fire

