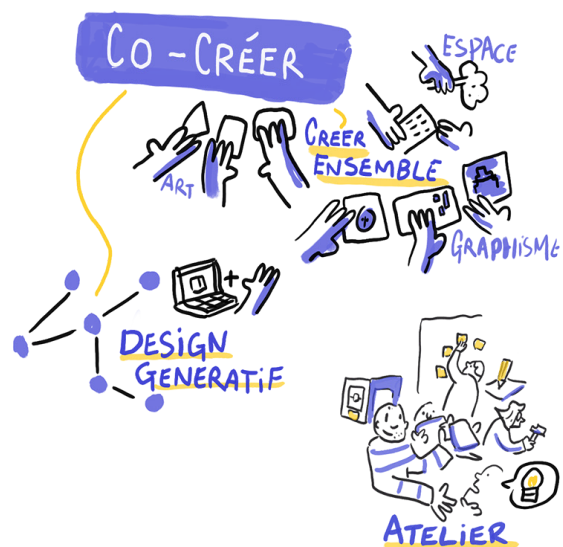
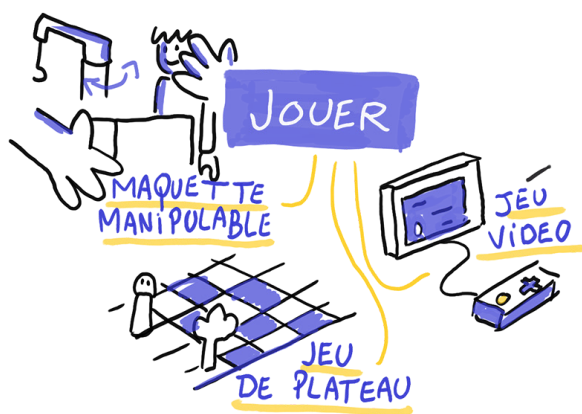
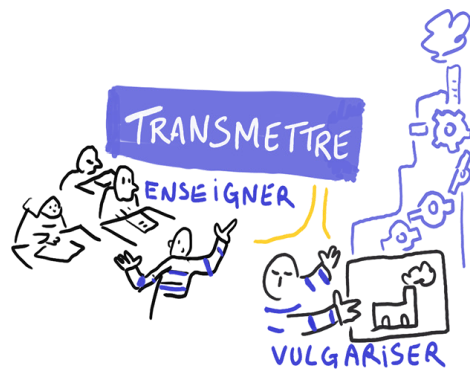
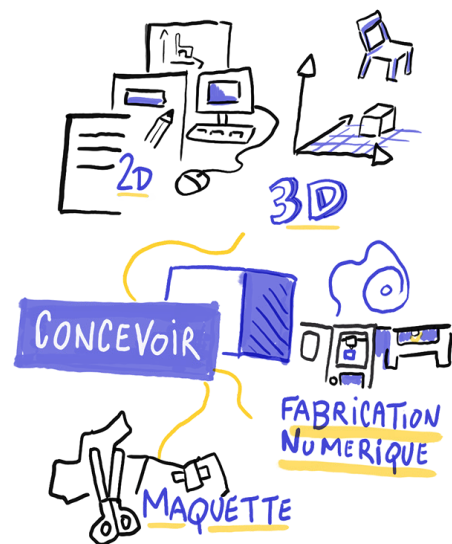


Martin Guillaumie

Designer à 5 pattes





« Curieux, j'aime apprendre et transmettre. Mon goût pour la BD, la conception numérique et la pédagogie m'a conduit à développer une approche polyvalente et ludique du design, allant de la co-conception à la création numérique, en passant par l'illustration. »

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES :

Designer / Fabmanager – RTE Campus Transfo Fabstudio | 2023 – 2025

- Conception de **maquettes pédagogiques et prototypes 2D/3D** pour expliquer les métiers de l'électricité. (Clients : RTE, Total, Greenov, EDF...).
- Suivi de projets depuis la **conception jusqu'à l'industrialisation**.
- Gestion et expertise du pôle **impression 3D et découpe laser**.
- Prestations de **facilitation graphique**.
- Création d'outils et contenus pédagogiques pour salons et événements.

Fabmanager – Fabrique de l'innovation, Université de Lyon | 2021 – 2023

- Gestion** du plus grand fablab de Lyon : 150 adhérents et visites scolaires/curieux.
- Création de **modules de formation** sur prototypage rapide, impression 3D et 3D générative (Grasshopper).
- Conception et animation d'ateliers de design**, innovation et fabrication numérique.
- Expertise en **prototypage rapide** et accompagnement de projets variés.
- Contribution à la **création d'un référentiel de compétences** interfablab (Openbadge).

Enseignant Design Produit – Bellecour École | 2019 – 2021

- Cours pratiques en Design Produit (Bachelor 1 et 3).
- Suivi et accompagnement des projets de diplôme Bachelor 3.
- Développement de la **créativité et compétences techniques** des étudiants.

Designer Freelance | 2015 – présent

- Conception d'une **application** de BD participative via **Unity** pour la Biennale de Design 2021
- Réalisation **d'ateliers participatifs** et signalétique pour établissements éducatifs (ITEP)
- Création de sites web, **identité graphique, mobilier et espaces** pour structures publiques
- Conception d'outils pédagogiques et projets de **fabrication numérique / 3D générative**.

Designer / Chef de projet – Captain Ludd | 2015 – 2020

- Co-présidence et **gestion de projets créatifs et participatifs**
- Design graphique, (Affiche et identité du Festival Curieux Voyageurs de 2015 à 2021)
- Projets de **médiation culturelle** (**Scénographie** Casino et Saint-Etienne aux archives Municipales, Exposition Idéation Biennale de Saint-Etienne 2019...)
- Création d'ateliers pédagogiques (au sein de l'équipe de **maitrise d'oeuvre** du Projet Urbain Saint-Roch, Quartier Rochotte à Chaumont, Assise du tourisme AURA 2019...).
- Projet **emménagement urbain** (au sein de l'équipe de maitrise d'oeuvre Dessin de mobiliers Parc Explora Saint Étienne).

Martin
Guillaumie
Designer à 5 pattes

Me Contacter :

- 44 avenue de Locarno, Limoges
- 0634677806
- guillaumie.martin@gmail.com

Mon domaine d'expertise :

- Graphisme PRINT et Web
- Animation d'Atelier et Conception de Workshop
- Modélisation et Rendu 3d
- Illustration
- Conception de projet Numérique
- Artisanat Numérique et univers du Fablab

Compétences :

- **3D** : Rhino, Grasshopper, Blender, Fusion 360, Cycles.
- **2D** : Suite Adobe, Suite Affinity, Procreate, Capcut.
- **Programmation** : Unity, Processing, Arduino
- Machine : Imprimante 3D SLA et FDM, Découpe Laser, Découpe Vinile, CNC.

Autre :

- **Langue** : Anglais écrit et parlé, français langue maternelle.
- **Permis** : Permis B obtenu en 2015
- **Animation** : Titulaire du BAFA, animateur puis en direction en colonies de vacances.



EXPOSITIONS :

- 2023 : mini expo interactive **Faire avec**, Fabrique de l'innovation, Lyon.
- 2022 : **Around Mobility**, Biennale internationale de design de Saint-Étienne (BID)
- 2019 : **Space Cheap**, Shadok Strasbourg.
- 2017 : **A notre échelle**, Biennale internationale de design de Saint-Étienne (BID) | Humancities, BID | Digital Labor ; Artefacts, festival Siana, Evry ;
- 2016 : **PLAY DESIGN**, music and design, Bologna Design Week | **Global Grade Show**, Dubai Design Week | **Design Ex machina !**, galerie Michel Journiac, Paris
- 2015 **Transformations**, Centre Pompidou | **Access thought tools festival**, Londres 2015 | **On savait que ça n'allait pas durer** | **Multitudes** BID 2015.
- 2011/2014 **Jardins intérieurs**, église du Corbusier, Firminy 2014 | **Les solitudes**, Palais de l'île d'Annecy 2013 | **PIAF**, BID 2013 | **Design et foot**, cité du design 2011.

PUBLICATIONS ET CONFÉRENCES :

- Conférence en anglais en Chine sur le design participatif lors du festival **Creative Cities de Wuhan (2019)**
- Conférence en anglais en Chine sur le projet «Pixel Dormoy» lors du **festival du design de Shenzhen (2017)**
- Participation au livre **Space Cheap**, pop culture et science fiction.
- Participation au livre **BD et numérique**, essentiels Hermès 2016.
- Participation au livre **La planche et le Billet**, connaissances et savoirs 2017.
- **La révolution aura-t-elle lieu ?** Conférence personnelle **aux Gobelins**, Paris 2015 sur le thème de la BD numérique.
- **BD et numérique**, conférence collective à l'ENSIB Lyon 2016

RÉCOMPENSE :

Le projet **Pixel Dormoy** a reçu en 2017 le **prix du Design Shenzhen** sur le thème «Savoir Faire : l'esprit du design»

DIPLÔMES ET FORMATIONS

- 2024 / FDDF Fusion 360
- 2020/ Mooc sur Skilléos / Unity 2D, Unity sur mobile, Unity les fondamentaux
- 2014-2012/ DNSEP design obtenu avec les **félicitations du jury**.
- 2012-2009/ DNAP design avec mention à l'École Supérieure d'Art et de Design de Saint-Étienne.
- 2009-2007/ **Prépa Cachan** design à la Martinière, Lyon.Ouverture théorique et technique au design d'espace et de produit. Apprentissage de logiciels 3D.

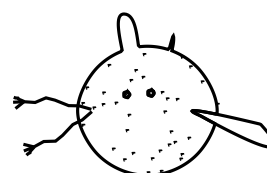
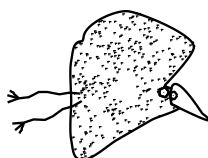
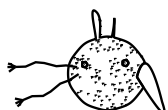
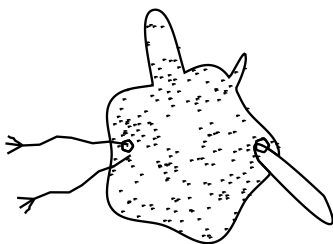
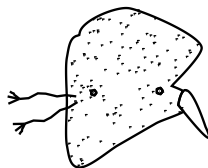
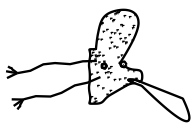
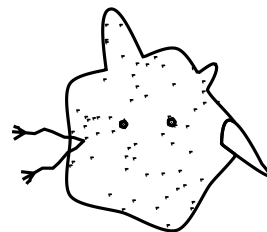
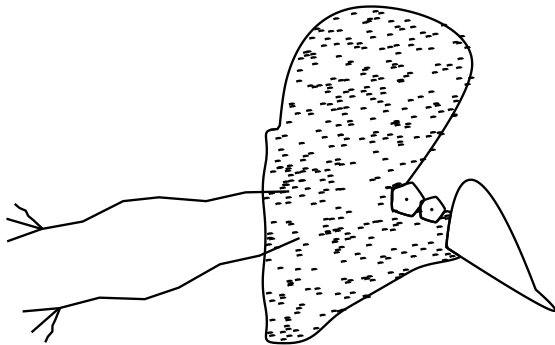
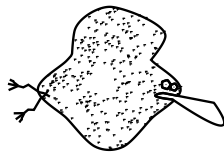
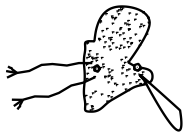
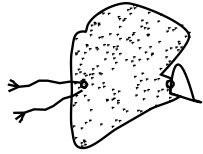
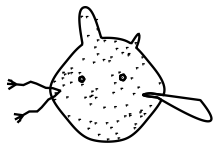


Martin
Guillaumie
Designer à 5 pattes

Me Contacter :

- 44 avenue de Locarno, Limoges
- 0634677806
- guillaumie.martin@gmail.com

NUMÉRIQUE
INSTALLATION/SITE WEB/JEUX VIDÉOS

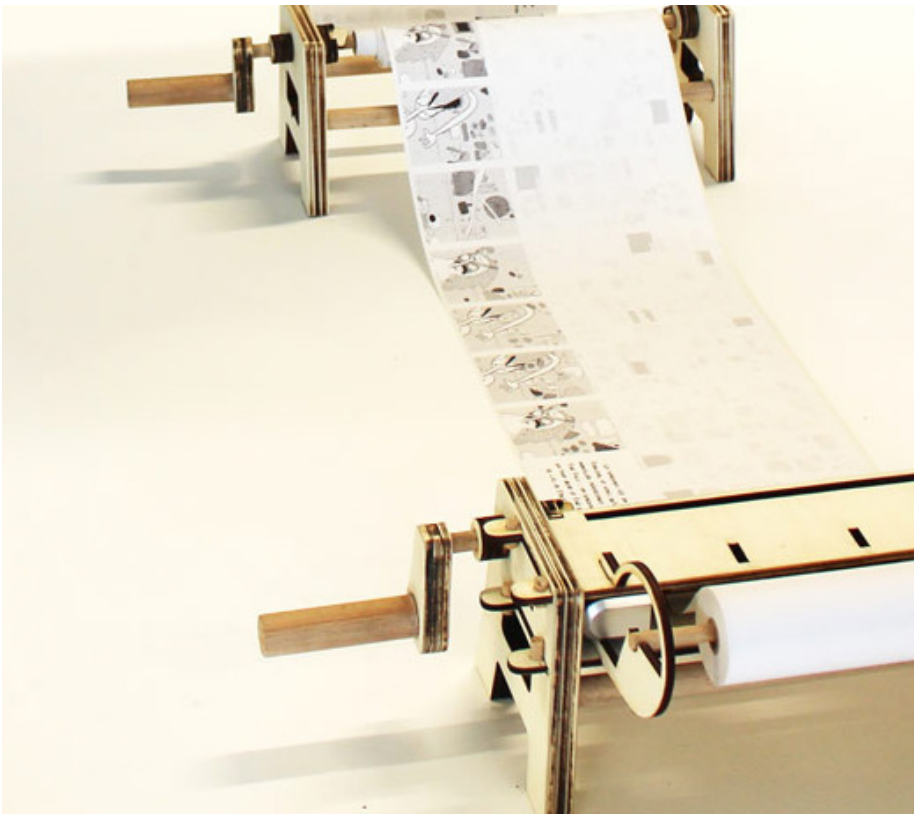


**L'ordinateur peut-il retrouver
la fragilité de la main ?**

Mon diplôme de DNSEP design de juin 2014 est une BD qui s'imprime à mesure qu'on la lit, elle se crée à partir de milliers de mes dessins que l'ordinateur assemble pour faire une BD à chaque fois différente.

Le projet s'articule en deux parties, d'une part le programme générant la BD, d'une autre la machine, la «raconteuse d'histoire». Cette machine existe en deux versions, la seconde est issue d'un partenariat avec les imprimantes Brother.

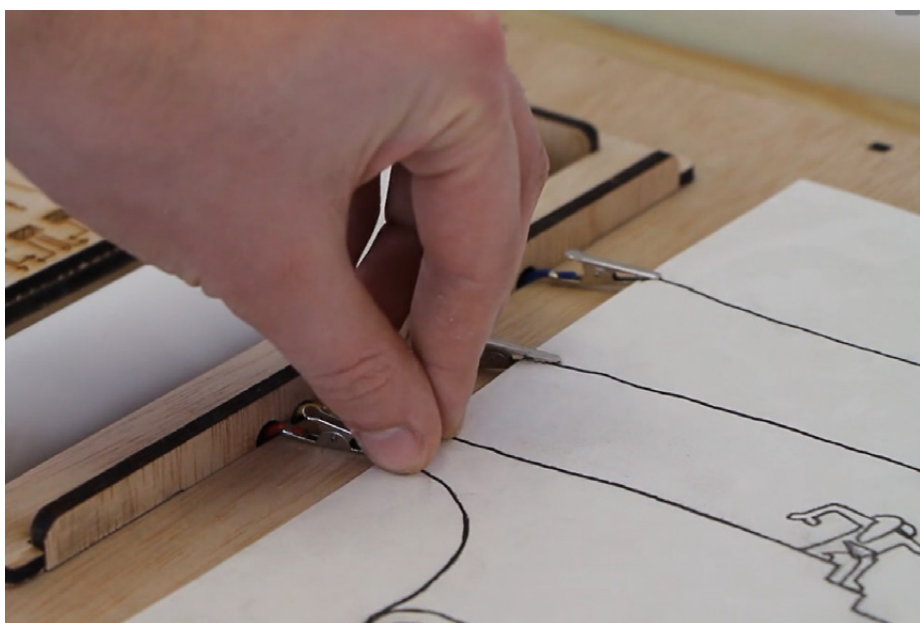
La machine a été conçue en 3D pour être construite à la découpe laser.



Expositions :

- Artefacts, festival Siana, Evry 2017.
- Global Grade Show, Dubai Design Week 2016.
- Design Ex machina !, galerie Michel Journiac, Paris 2016.
- Transformations, Centre Pompidou 2015.
- Access through tools festival, Londres 2015.
- On savait que ça n'allait pas durer et Multitudes Biennale de design 2015.

**ET, DANS LA SALLE
2014
DNSEP**

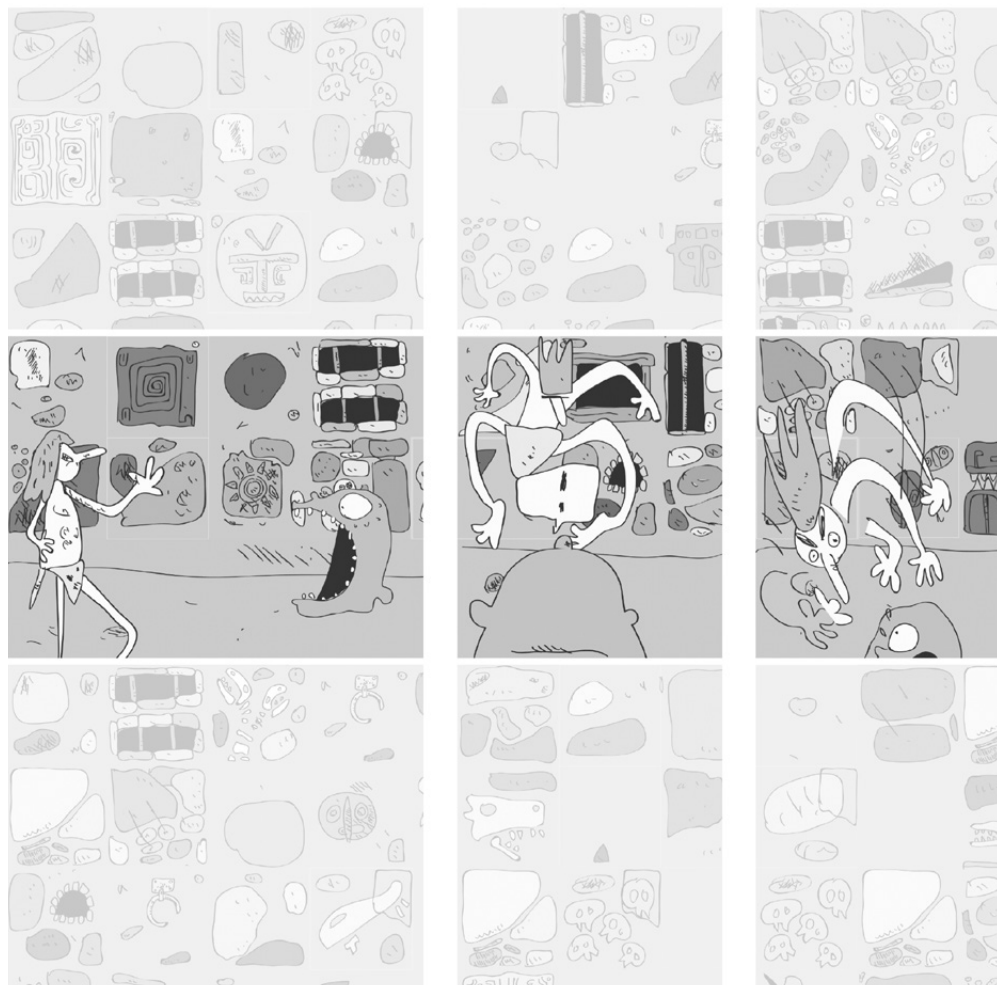


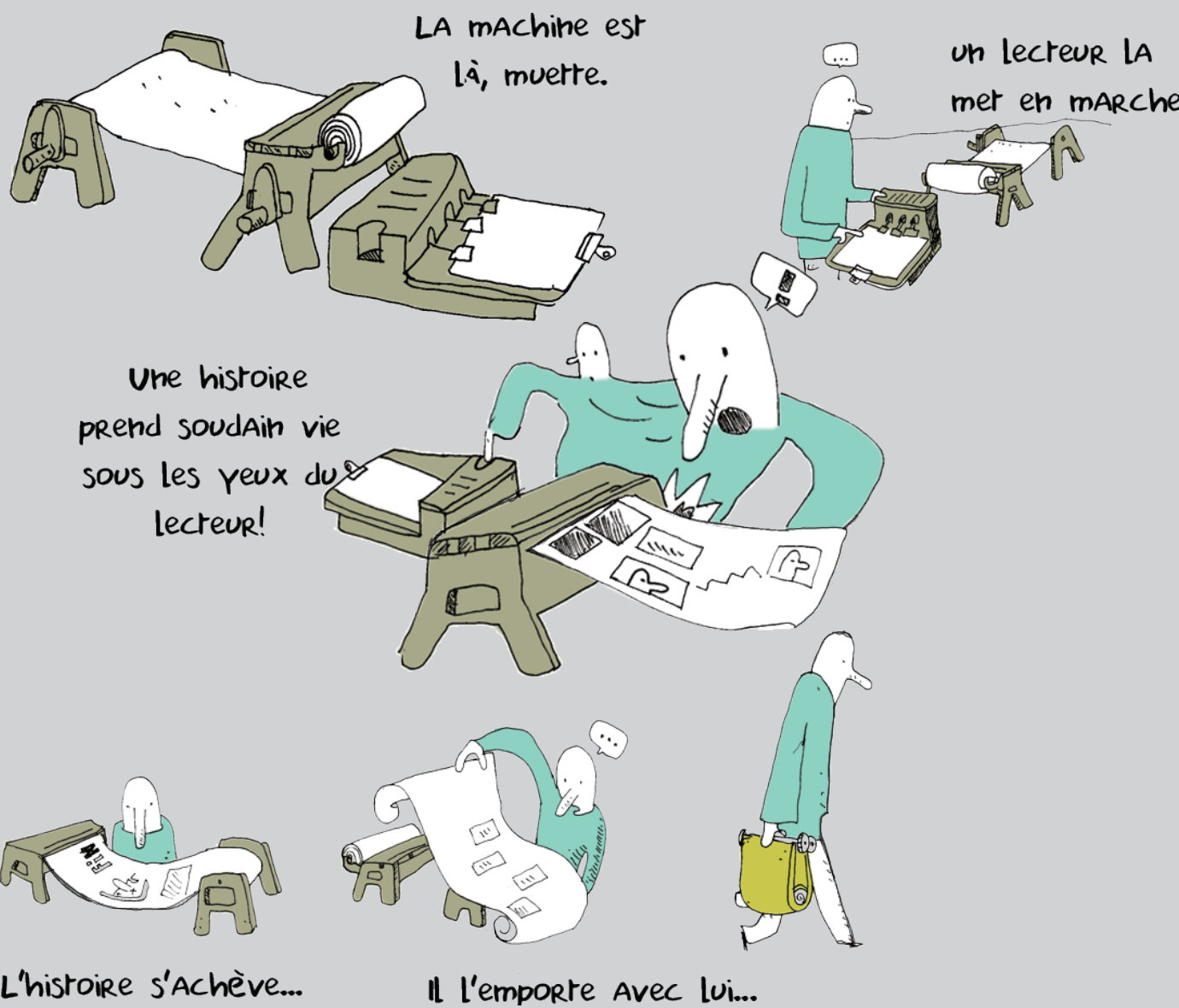
ET, DANS LA SALLE SUIVANTE



Entre Cortazar et les livres dont vous êtes le héros, mon diplôme tente de mettre en valeur les possibilités narratives de la BD numérique tout en gardant la forme sensible du papier. L'histoire imprimée est aléatoire, le héros peut mourir à n'importe quel moment si bien que l'histoire peut mesurer entre 30cm et 1500 cm.

A ce jour plus de 500 mètres de BD ont-été imprimé soit environ une centaine d'histoires uniques. Imprimée sur du papier thermique, l'histoire finira par s'effacer.



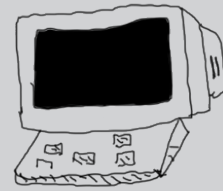




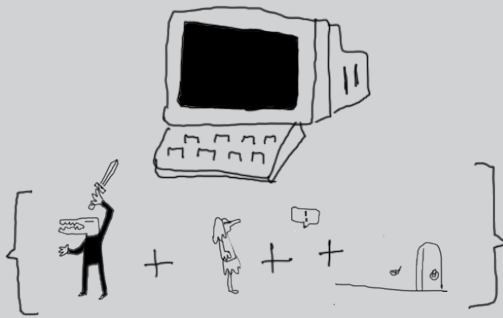
un dessinateur



donne ses dessins



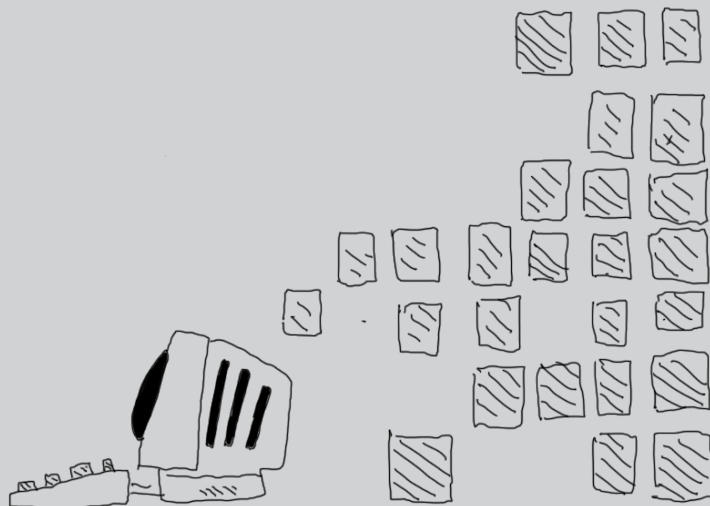
À un ordinateur



en Assemblant Aléatoire-
ment ces dessins...



il crée une CASE...

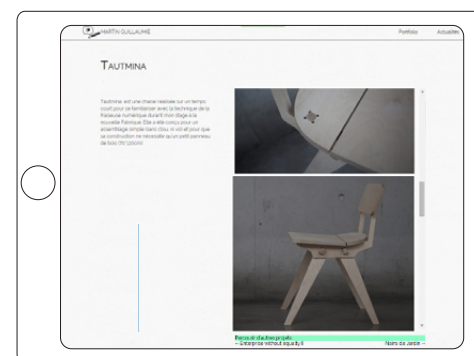
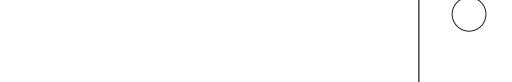
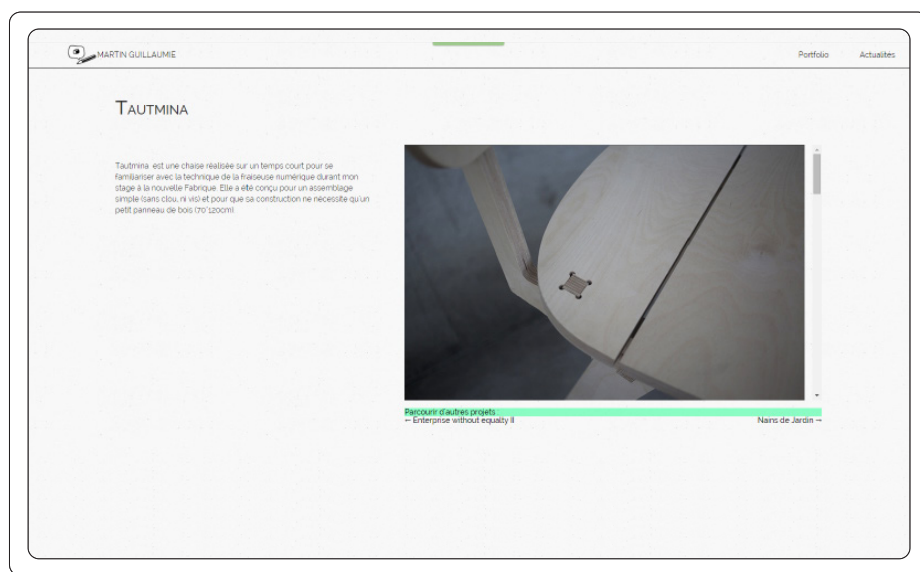
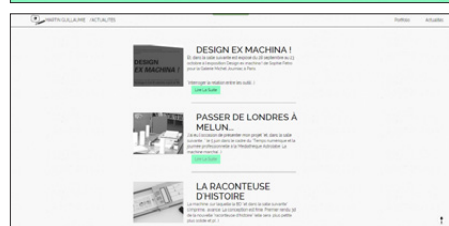
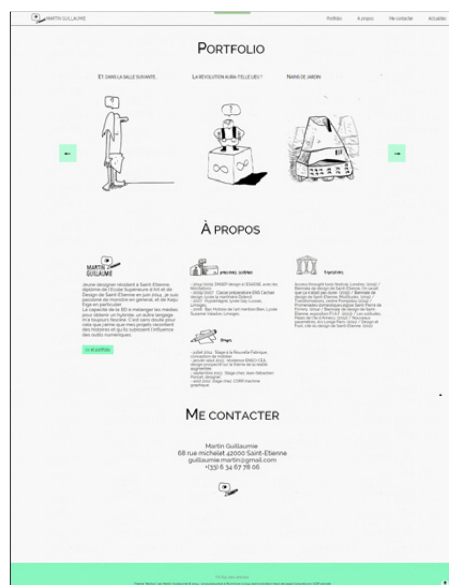


en Assemblant des CASES, il peut
créer des milliers d'histoire.



Création et identité du site Lola-diard.fr : réalisation d'un thème original en [css](#) et [php](#), entièrement responsive, intégrant divers plugins (diaporama, formulaire de contact...).

Le site a été réalisé au moyen d'un CMS de manière à être facilement administrable (du contenu peut-être ajouté par un non-informaticien).

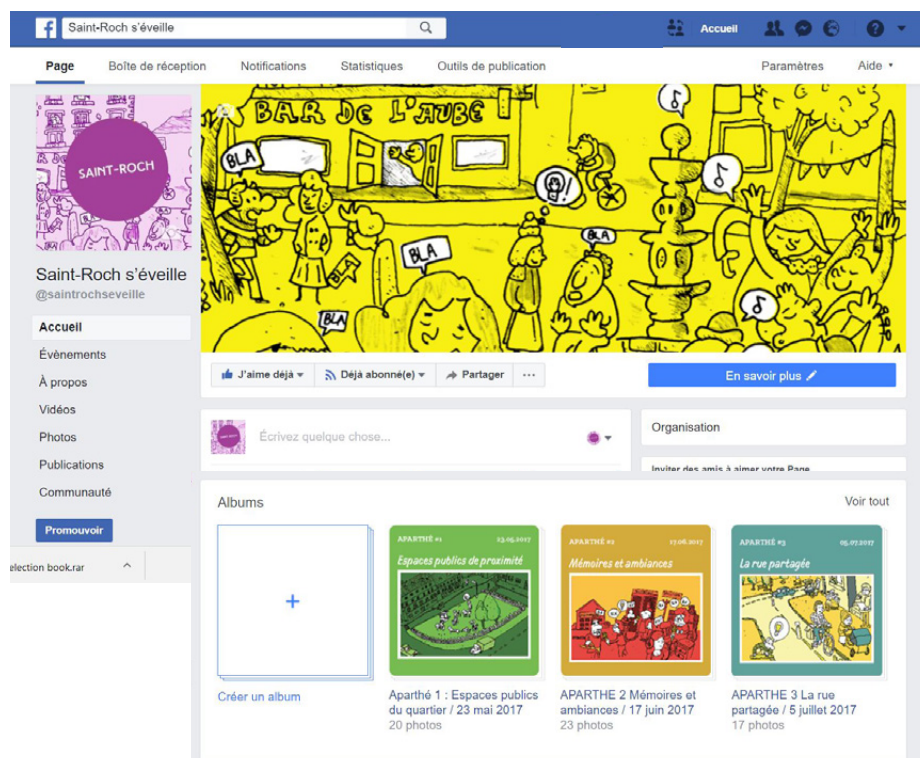


Pour la création du site Martin-guillaumie.fr, j'ai voulu rester au plus proche d'une feuille de papier pour mettre en valeur les dessins en noir et blanc. Le site, one-page et responsive, est administré par un CMS. La partie projet s'affiche de manière ludique et dynamique grâce au langage javascript.



Adaptation d'un thème pour être cohérent avec l'univers graphique du projet : publication, intégration de Canvas dynamique (possibilité de jouer en ligne aux jeux réalisés avec les enfants), du blog de la résidence et du projet Pixel-Dormoy.Pixel-Dormoy.fr.

SAINT-ROCH S'ÉVEILLE (WEB) 2017



Création du contenu facebook, illustrations et publications. Réalisation d'une newsletter Mailchimp personnalisée dans le cadre de la communication du projet «Saint-Roch S'éveille».

CONFINEMENT GAME

2020

RECHERCHE

PQ Hunter X

Find the toilet paper



Click here to play!

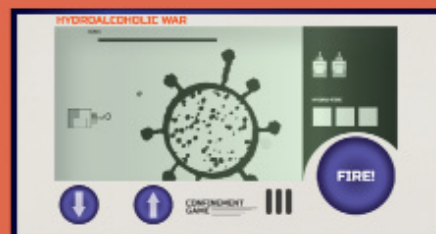
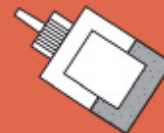
PC : Use the UP, Right, Left and Shift.

CONFINEMENT
GAME

music : Conclave Pangolin
game : Captain Ludd

HYDROALCOHOLIC WAR

Kill the Virus



Click here to play!

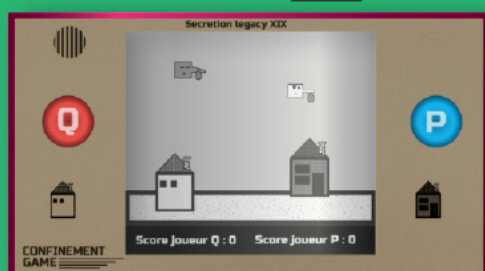
PC : Use the UP and the DOWN and Space of your keyboard.
Phone : Use the buttons

CONFINEMENT
GAME

music : Conclave Pangolin
game : Captain Ludd

SECRETION LEGACY XIX

You play the House and try to keep your habitant safe in the house during the quarantine.



Click here to play!

PC : Use Q and P
Phone : Use the buttons

CONFINEMENT
GAME

music : Conclave Pangolin
game : Captain Ludd

STAY AT HOME

You play the House and try to keep your habitant safe in the house during the quarantine.



Click here to play!

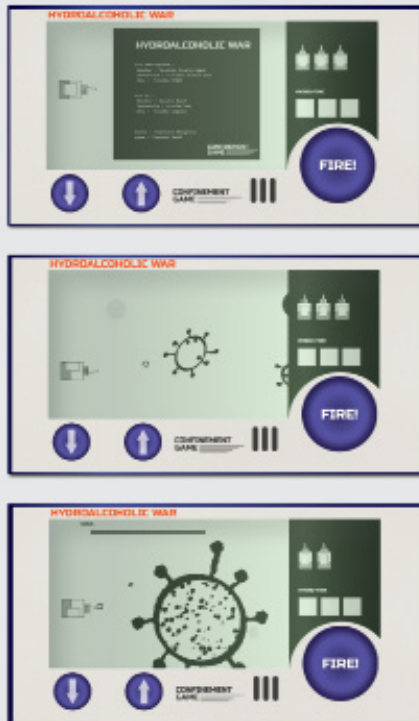
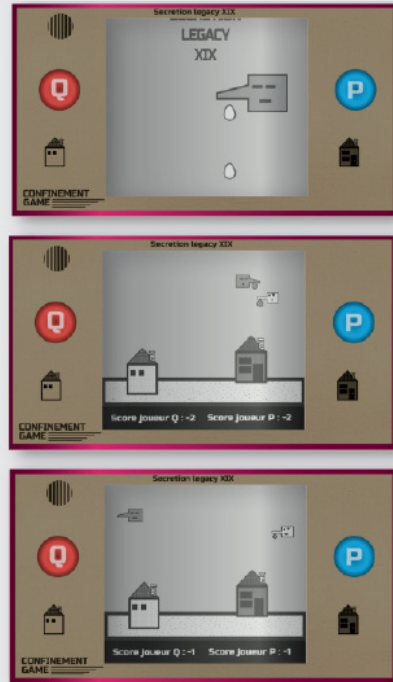
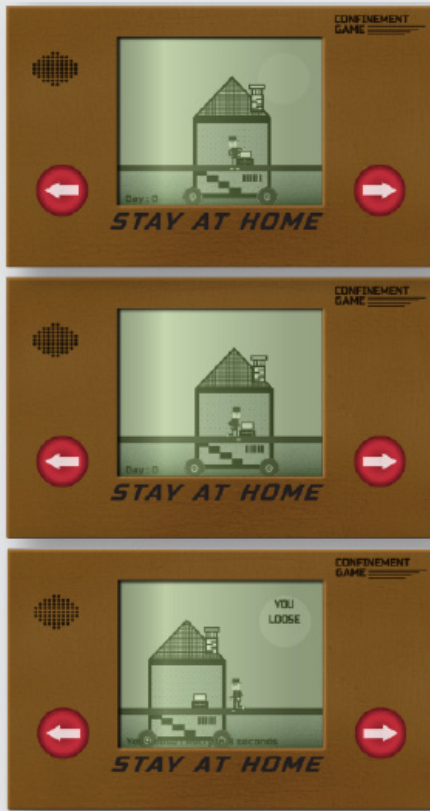
PC : Use the right and the left of your keyboard.
Phone : Use the buttons

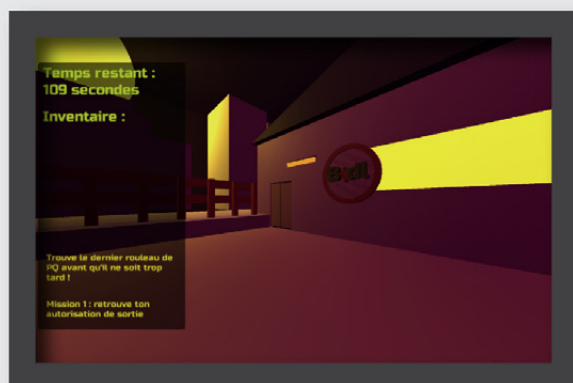
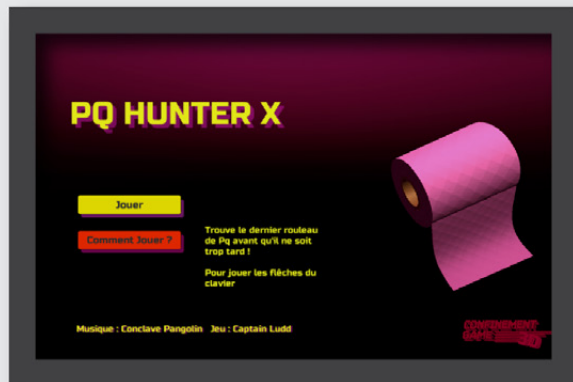
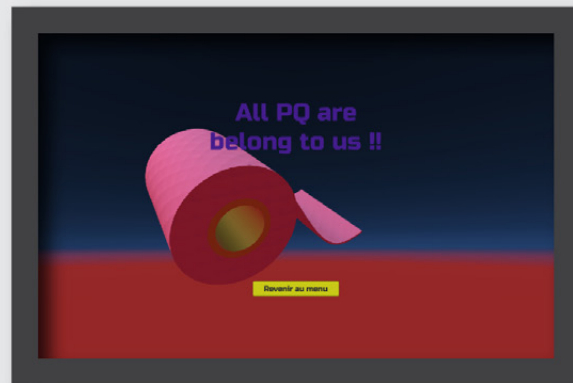
CONFINEMENT
GAME

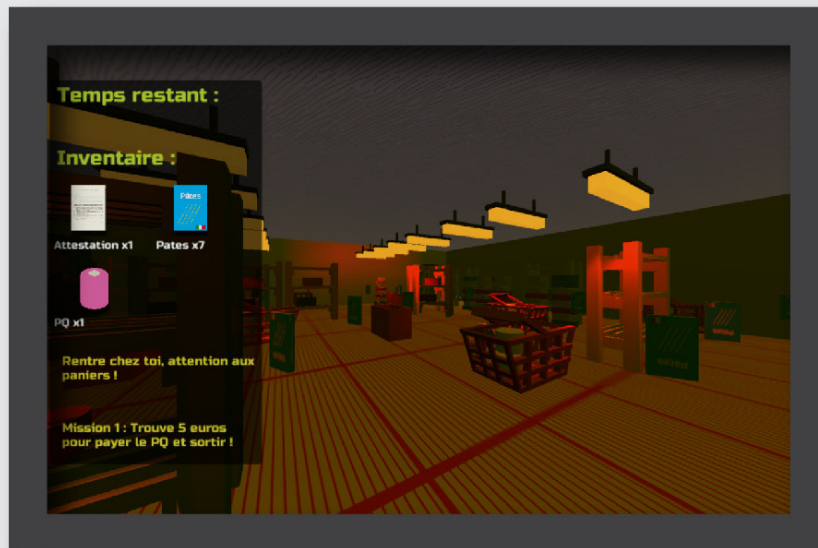
music : Conclave Pangolin
game : Captain Ludd

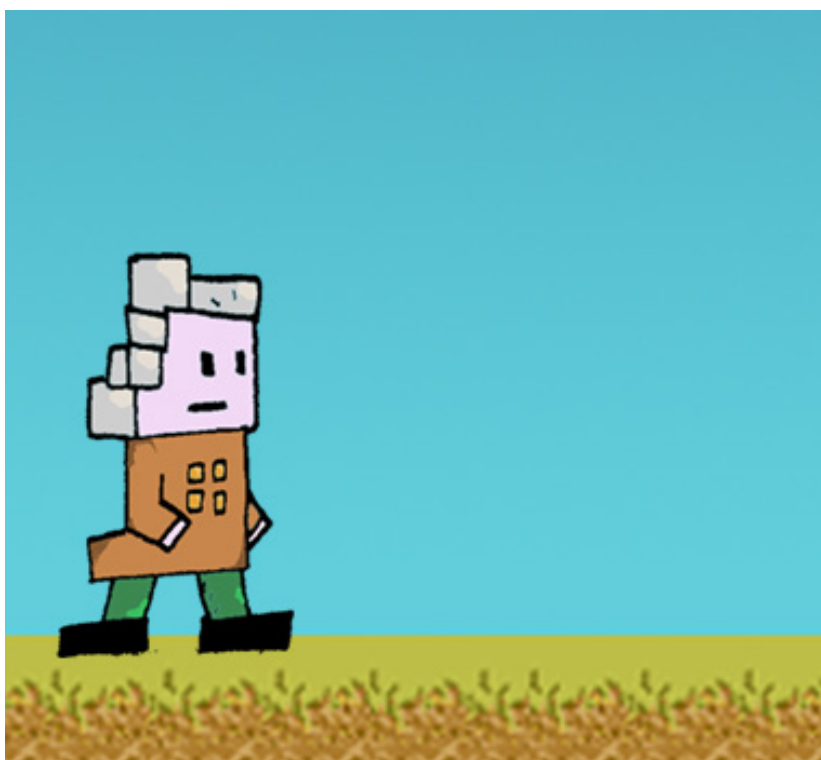
Confinement Game est une serie de jeux vid  s jouables directement sur navigateur , chaque jeu est cr  e en moins d'une journ  e autour du th  me du confinement d   au Covid 19.

Ce travail de recherche m'a permis d'apprendre les bases de la conception de jeu vid  o avec [Unity](#) (PQ Hunter X) et [Gdevelop](#), chaque jeu est jouable directement dans le navigateur avec [WebGL](#).









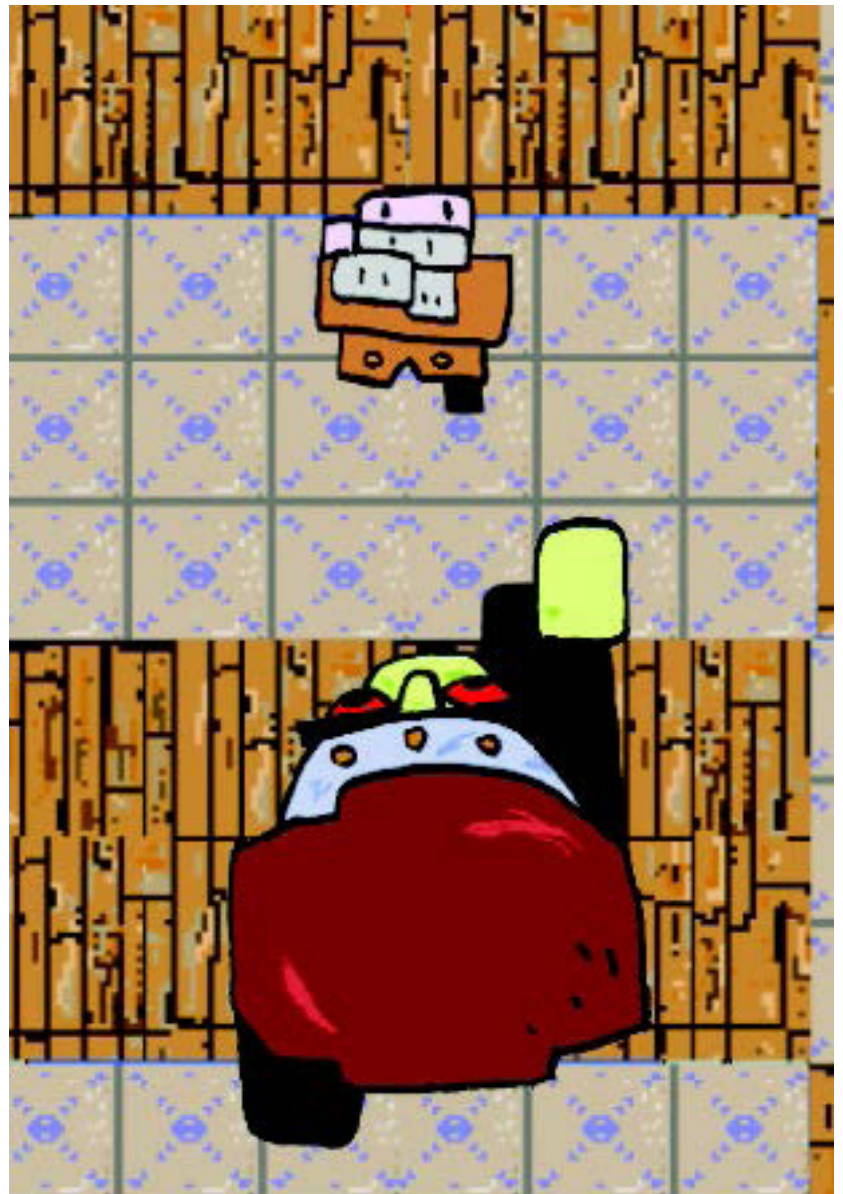
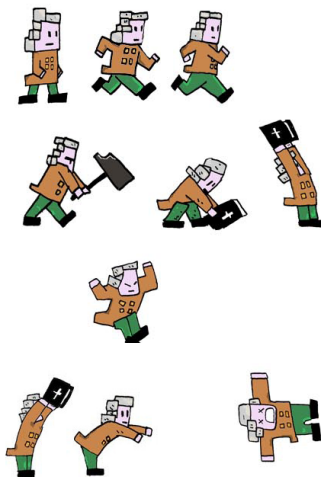
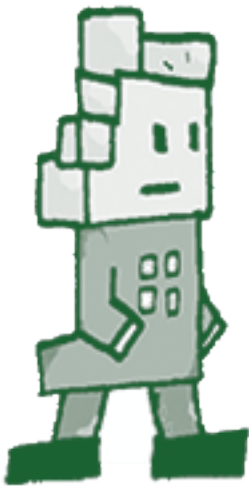
Enterprise without equality II est un projet de jeu vidéo vulgarisant les confessions de Jean Jacques Rousseau, réalisé à l'occasion de son tricentenaire, la démo du niveau un , «le peigne cassé» a été exposé au palais de l'île d'Annecy lors de l'exposition LES SOLITUDES.

Repenser l'œuvre de Rousseau à l'occasion de son tricentenaire, c'est aussi se confronter à la notion de diffusion d'une pensée via son interprétation, sa reproduction, voire sa réduction et sa simplification dans le cadre d'ouvrages pédagogiques, par exemple.

Dans Rousseau : Enterprise without Equality II, le pacte autobiographique est remis en question, déformé jusqu'au naïf du pacte vidéoludique.

Exposition : Les solitudes, Palais de l'île d'Annecy 2013

en équipe : Martin Guillaumie, Pierrick Faure.



Le jeu vidéo devient l'occasion de réinventer l'objet de lecture, une transition, hybride entre le livre et la liseuse numérique. Rousseau : Enterprise without Equality II devient un livre abrégé, finissant sur une «page-jeu» incorporant un écran e-ink. L'encre passe du support de la page au support de l'écran.

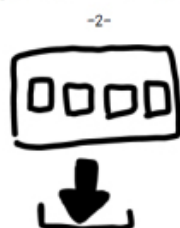


| PARTICIPER |



| Jouer à Mister D |

| Play Mister D |



| Sauvegarder votre strip |

| Save your strip |



| Envoyez nous votre travail par mail |

| Send us a mail |

MAIL

Mister D est une application web (une version android est en cours de finition) permettant de créer des bandes dessinées sur le thème des mobilités du futur.

La situation de départ est connue par le joueur et il doit lui-même compléter l'histoire en glissant/déposant des éléments pour créer ainsi un scénario.

Ce projet est une carte blanche de la Cité du Design pour pallier à l'impossibilité de faire des ateliers de design thinking suite au contexte du Covid, il intégrera la Biennale 2021.

Réalisé via Unity, il permet de concevoir une multitude de réponses.

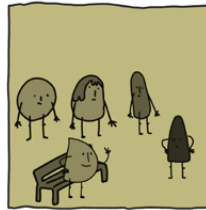
Exposition : Biennale de Design Saint-Etienne 2021



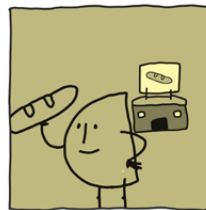
Mister D vit à la campagne il veut aller acheter du pain, à 1km de chez lui.



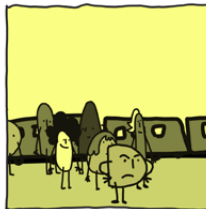
La voiture a été remplacée par des lignes de tram dans les campagnes.



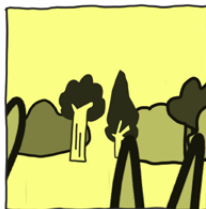
Un moment idéal pour faire des rencontres !



Du pain ! Mister D peut rentrer chez lui.



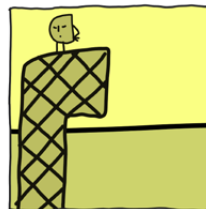
Mister D arrive à la gare, il lui reste un kilomètre pour atteindre le fameux monument à visiter.



Les anciennes places de stationnement ont disparues.



Elles sont remplacées par une voie verte.



Quelle magnifique vue!



Lady D n'aime pas rentrer seule le soir.



Elle utilise une application pour être suivie et dialoguer avec quelqu'un.



En discutant le temps passe plus vite.



C'est plus rassurant comme ça.



Mister D vit à la campagne il veut aller acheter du pain, à 1km de chez lui.



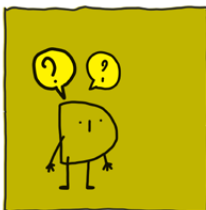
Pas de souci !!



Les anciens tracteurs ont été recyclés en véhicules électriques partagés!



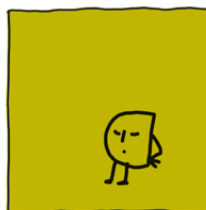
Du pain ! Mister D peut rentrer chez lui.



Un jour Mister D se demande que faire de tout ces parkings vides ?



On peut faire un petit stade !



Mister D reste pensif.

FAIRE ENSEMBLE
MÉDIATION/ATELIER/PROJET DE CO-CONCEPTION

**FAIRE AVEC
2023**

Faire avec est une série de quatre expériences interactives réalisés à l'occasion de l'exposition Meet and Fabrik 2023 sur la notion d'itération. Le but était de montrer des procédés de design où le designer n'est pas tout à fait maître de sa création, à l'heure des IA et du design génératif et de laisser les visiteurs s'emparer de ces expériences.

Utilisant midjourney, rhino, grasshopper ou Unity j'ai conçu ces quatre «jeux» pour être compris rapidement.

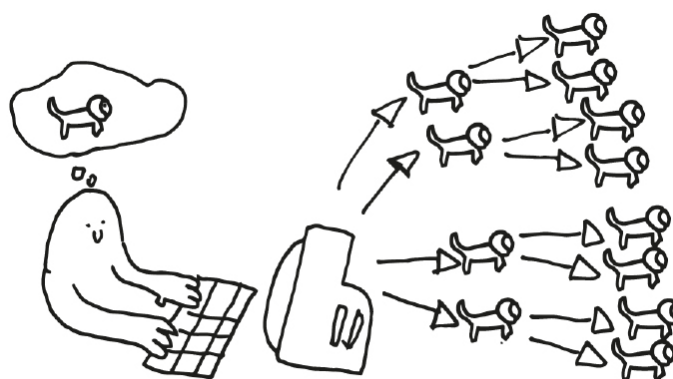
Texte introductif :

L'itération est une méthode de résolution d'une équation par approximations successives, permettant d'aboutir à une réponse, une solution au moyen de plusieurs pistes.

Ce cheminement créatif, fait d'approximations et de ramifications oblige le créateur à accepter de nouvelles voies, quitte à se laisser surprendre. Comment pourtant s'étonner soi-même ?

Au travers quatre expériences utilisant le savoir-faire du fablab, royaume des essais/erreurs, nous allons essayer de montrer des créations où l'auteur n'est plus tout à fait le maître de son procédé. Une aide extérieure l'amène à explorer des chemins qu'il n'a pas forcément anticipés.

A l'heure des Intelligences artificielles et du design génératif, la main ne fabrique plus et le «designer» devient celui qui écrit les règles plutôt que celui qui dessine l'objet.



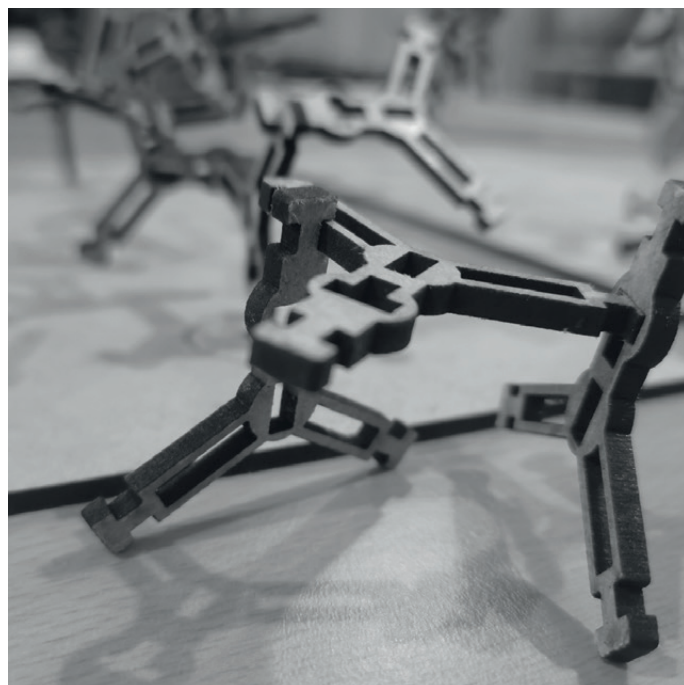
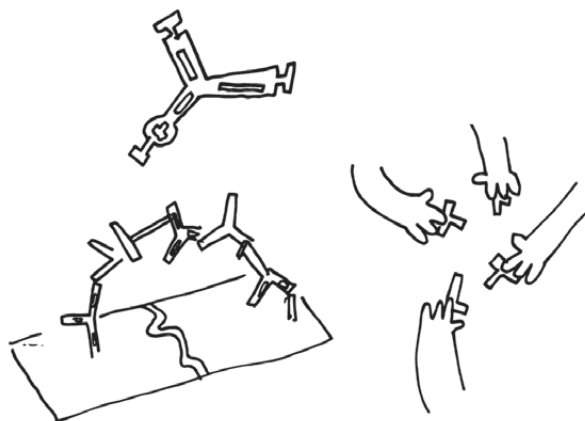
1/ DESSINE MOI UN LION

Une tentative de reproduire le logo de l'université de Lyon avec différentes IA génératives d'images.



« Ne demandez pas à un designer de dessiner un pont, demandez-lui comment traverser la rivière. »

Jean Louis Fréchin

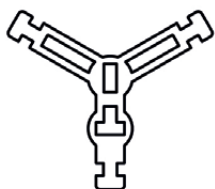


2/ UN PONT TROP LOIN

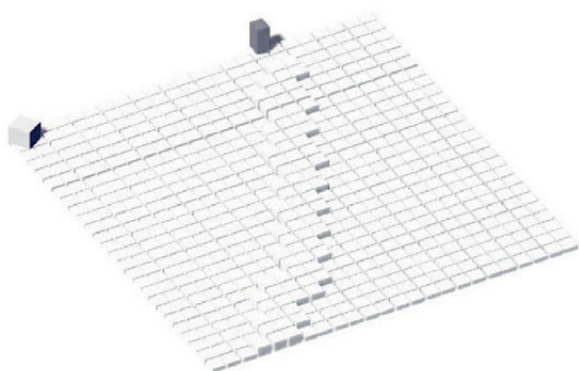
Un jeu modulaire et participatif où chaque visiteur ajoute une pièce au futur pont.

But du jeu : Assembler les modules pour traverser la rivière sans la toucher et rejoindre les deux points. La création d'une règle libre et d'un module offrant de nombreuses possibilités permet d'aboutir facilement à de nombreuses itérations et solutions créatives.

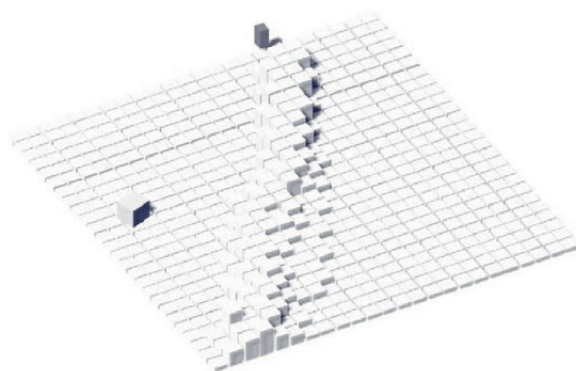
Inspiration : Jean Louis Fréchin «Ne demandez pas à un designer de dessiner un pont, demandez-lui comment traverser la rivière».



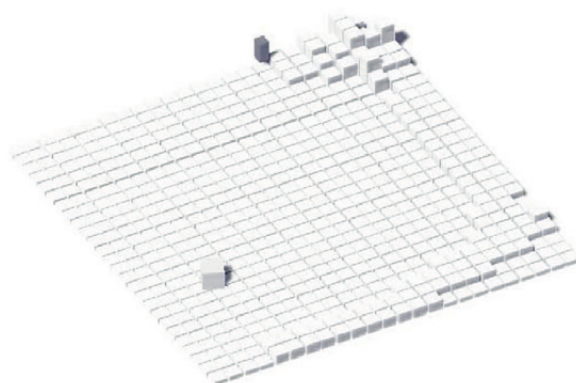
La «mémoire» d'une balade en diagonale.



La «mémoire» de 5 balades en diagonale.



La «mémoire» d'une balade par le côté droit.

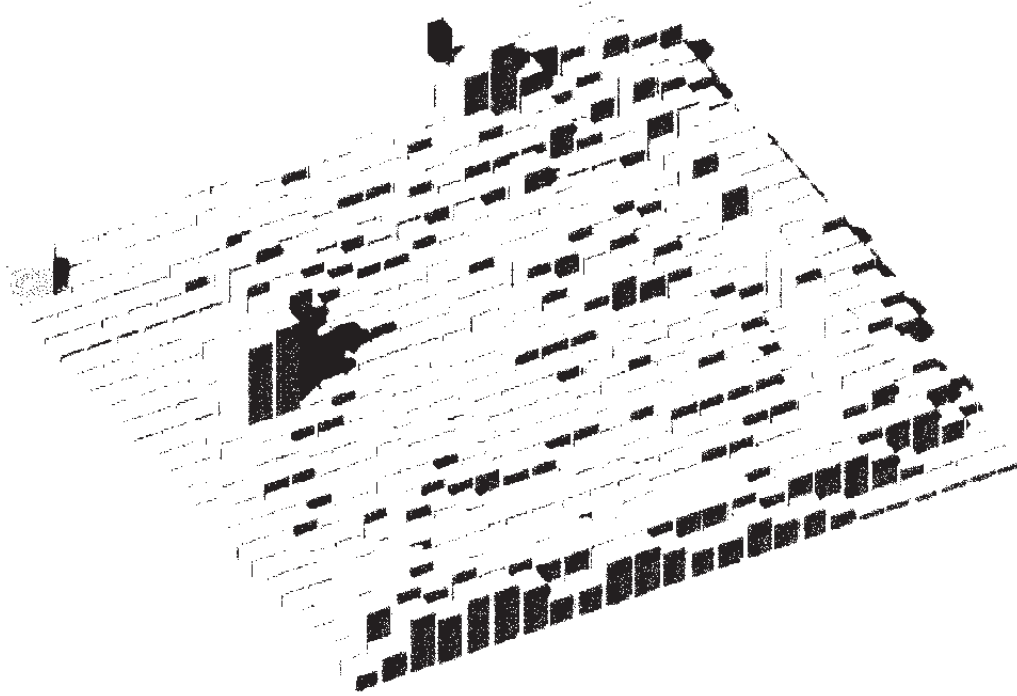


3/ CHEMETOFF

Un jeu réalisé avec UNITY et un MAKEY MAKEY, le visiteur joue sans se rendre compte que ses mouvements sont enregistré et sculpte le prochain niveau. Ce niveau en 3d peut ensuite être imprimé.



La «mémoire» de 15 balades aléatoires.



Chemetoff est un jeu vidéo qui utilise les mouvements du personnage pour créer un environnement. Ainsi le joueur modèle le paysage inconsciemment et crée un monde qui lui est propre.

Dans un second temps, les mondes modifiés peuvent être téléchargés et imprimé en 3D.

Inspiration : vient de la démarche de Alexandre Chemetoff qui pour le projet de réaménagement paysager du quartier Manufacture de Saint-Etienne, a expérimenté entre autres des zones du parc sans chemin tracé. Cela a donné, un «espace en transformation» où le but est d'observer comment les usagers vont s'emparer des platebandes et créer leur propre cheminement, quitte à créer plus tard un chemin pérenne qui s'inspire du tracé des usagers dans le but d'obtenir une «juste écriture du site».

4/ LUMINION FACTORY

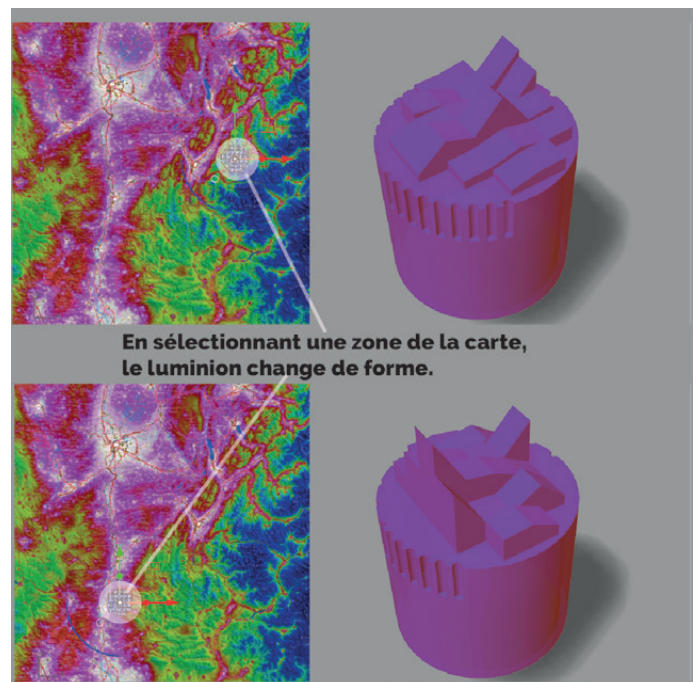
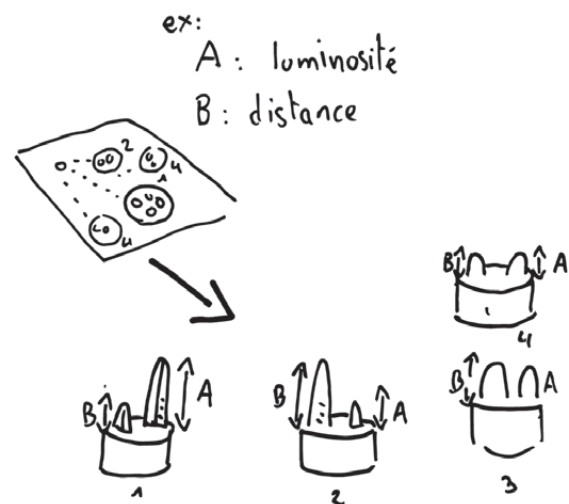
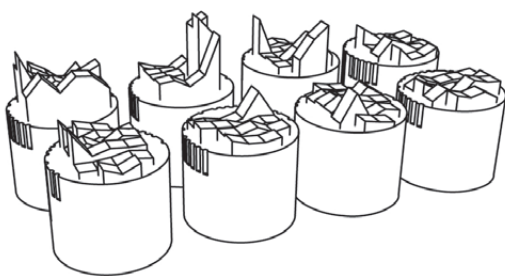
Luminion Factory est une expérience de design génératif. La forme des luminions est modifiée selon une donnée : la pollution lumineuse de Rhône-Alpes. En fonction de la zone et du niveau de luminosité la forme du luminion va évoluer.

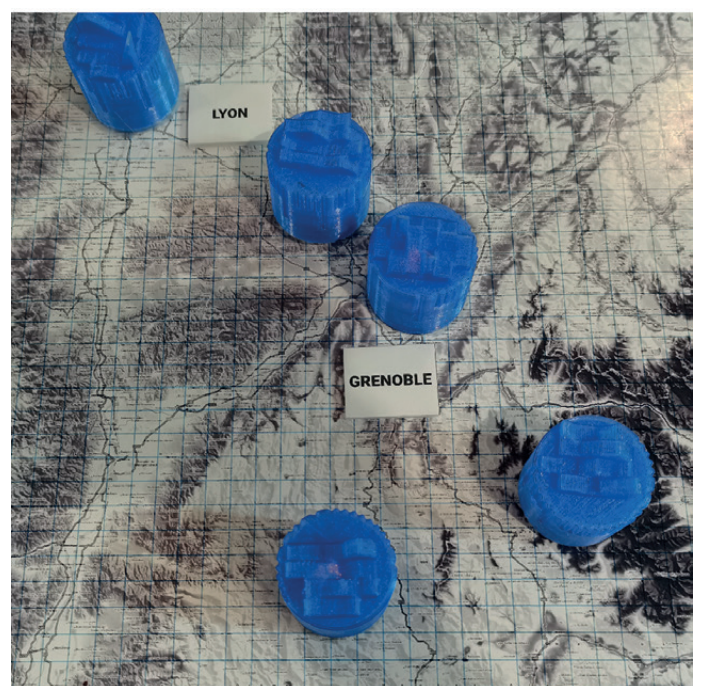
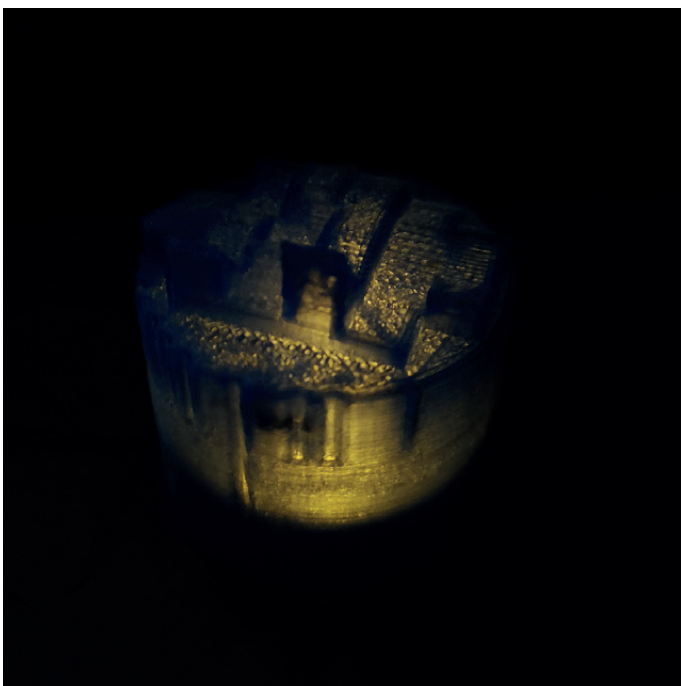
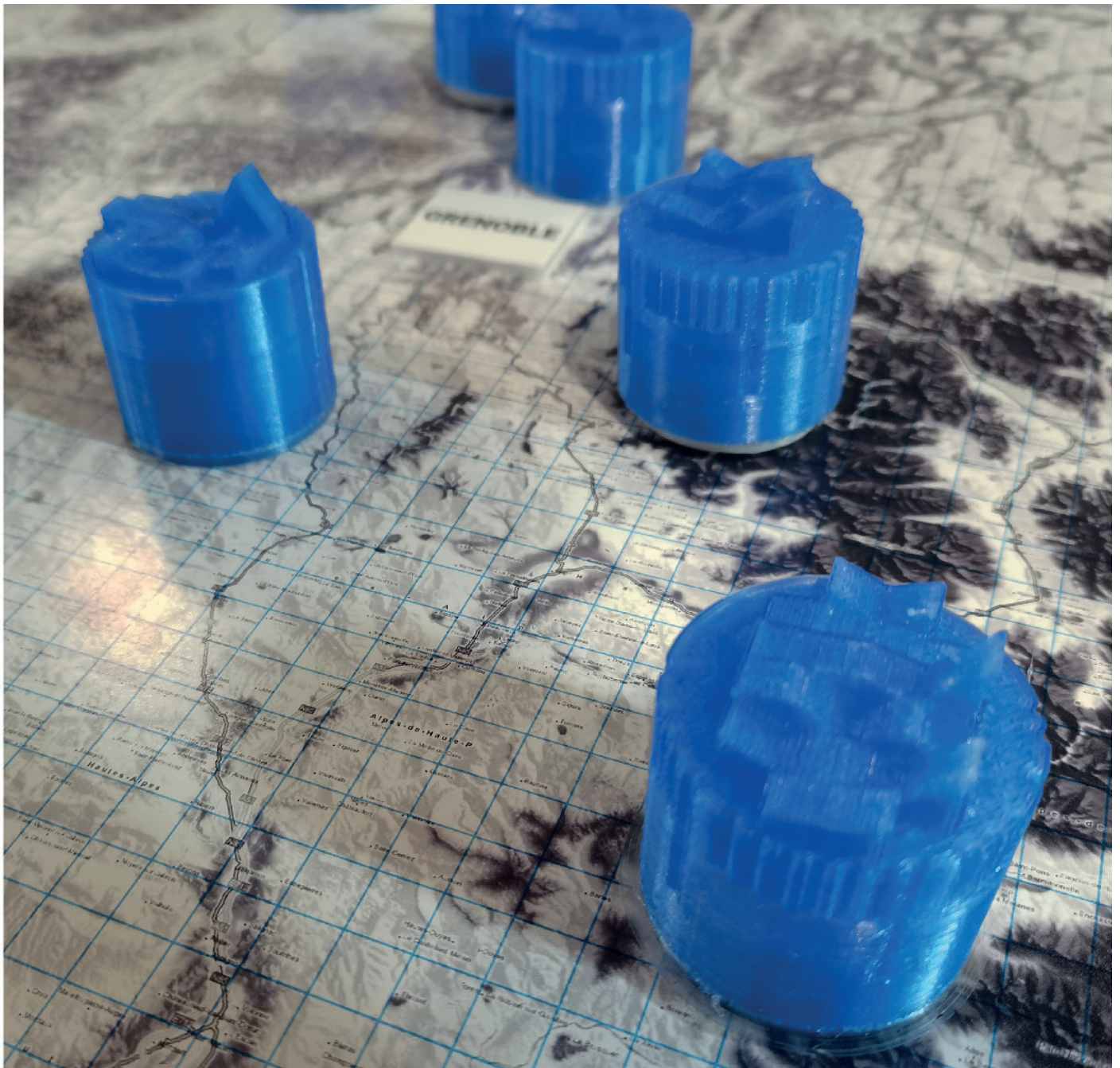
Le design génératif combine donc la logique du dessin et celle du programme. Si le designer crée les règles du jeu c'est le programme qui les interprète et crée des itérations originales.

En positionnant sur une nouvelle zone, un nouveau luminion est généré. Il peut être ensuite imprimé en 3D.

Principe : Le programme va générer différentes possibilités de designs en fonction de données. A chaque modification d'une donnée une nouvelle itération apparaît.

Fonctionnement : Grasshopper interprète la DATA pour modifier le volume modélisé par Rhino 3D. Le fichier est ensuite imprimé en 3D..





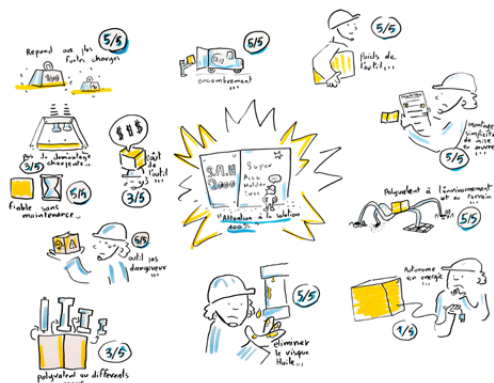
FABLAB FABSTUDIO RTE 2023 2025 DESIGNER FABMANAGER

Le Fabstudio est le fablab de RTE (Réseau de Transport Electrique), cette structure permet aux salariés d'être accompagné dans la réalisation de leur besoin.

En tant que designer Fabmanager ma mission est de maintenir le parc machine fonctionnel d'accompagner, de former les salariés sur la création de projet allant de maquette, en passant par des outils et de la facilitation graphique. Mon expertise en 2D et 3D (modélisation et impression) me permet de mener des projets sous forme d'animation de session de travail sur des projets complexes allant de la maquette papier au prototype industriel. Voici un aperçu rapide de diverses missions depuis 1 an.

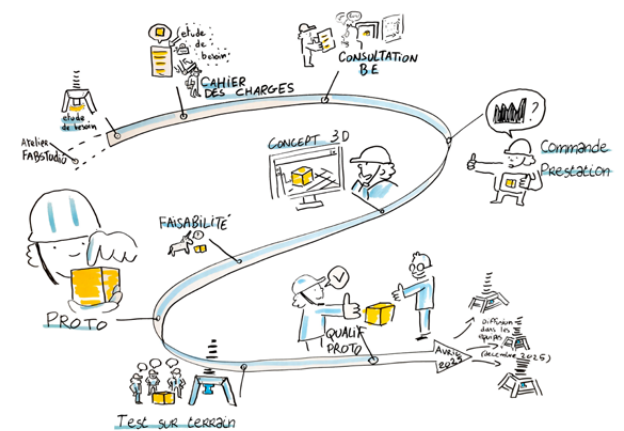
Comment évaluer une solution ?

LES CRITÈRES ET LEUR NIVEAU D'IMPORTANCE DE 1 à 5



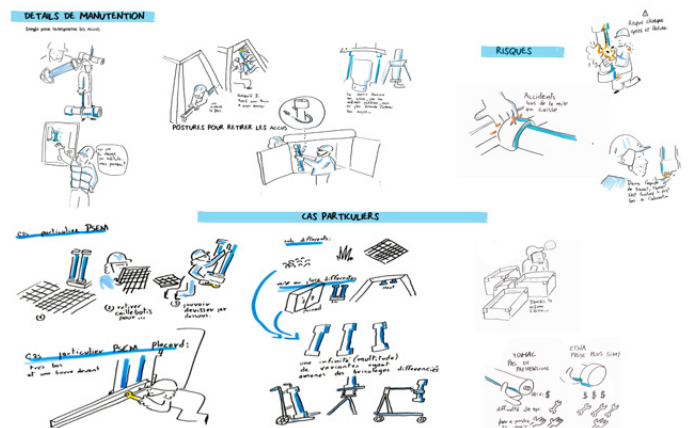
Facilitation graphique lors d'immersion sur les Chantier en poste électrique

TIMELINE DU PROJET



Prises de notes

A) dessins divers récoltés lors la séance de travail devant les accumulateurs





Malette DécouverteRTE, une maquette pour comprendre l'écosystème RTE, transportable dans une valise.



Conception de douille adaptée aux travaux sous tension, du prototype 3D au plan technique pour réalisation par Renault Tooling

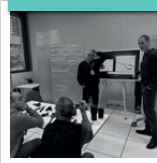
UNE JOURNÉE AU FABSTUDIO

DE L'IDÉE À SA CONCRÉTISATION

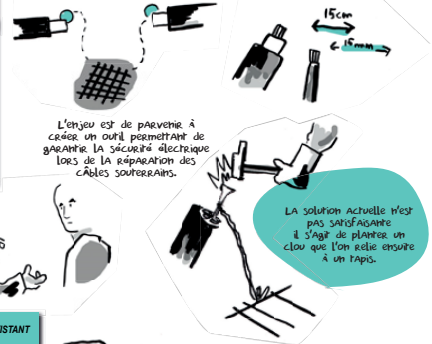


CONTEXTE : 2 salariés de SSQVT et un salarié de l'Académie sont venus prototyper un nouvel outil pour la sécurité des équipes câbles. Voici comment la journée s'est déroulée.

9H : EXPlication du PROBLÈME.



Cette phase est essentielle car elle permet de mettre à plat les intentions et la vision de tous.



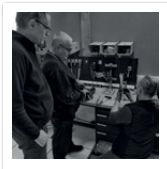
10H30 : ANALYSE DE L'EXISTANT

Plusieurs pistes sont envisagées, on commence à esquisser les points forts et faibles de chaque solution.



15H : FABRICATION

Les makers découvrent comment découper du plastique à la découpeuse laser.



Et peuvent leur prototype avec les machines conventionnelles.

16H : LE PROTOTYPE

Tests réussis d'un premier prototype, l'outil va pouvoir être montré aux équipes opérationnelles pour recueillir les premières réactions.

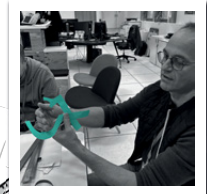


Le rendez-vous est déjà pris pour franchir les étapes suivantes !

11H : MAQUETTES



Très rapidement la matérialisation en papier et scotch permet de tester différentes solutions et de converger vers un premier design.



Accompagnés par le Fabstudio, les salariés prennent en main le logiciel pour dessiner leur outil.

12H : CONCEPTION

Les maquettes et les premiers plans font surgir de nouveaux débats.

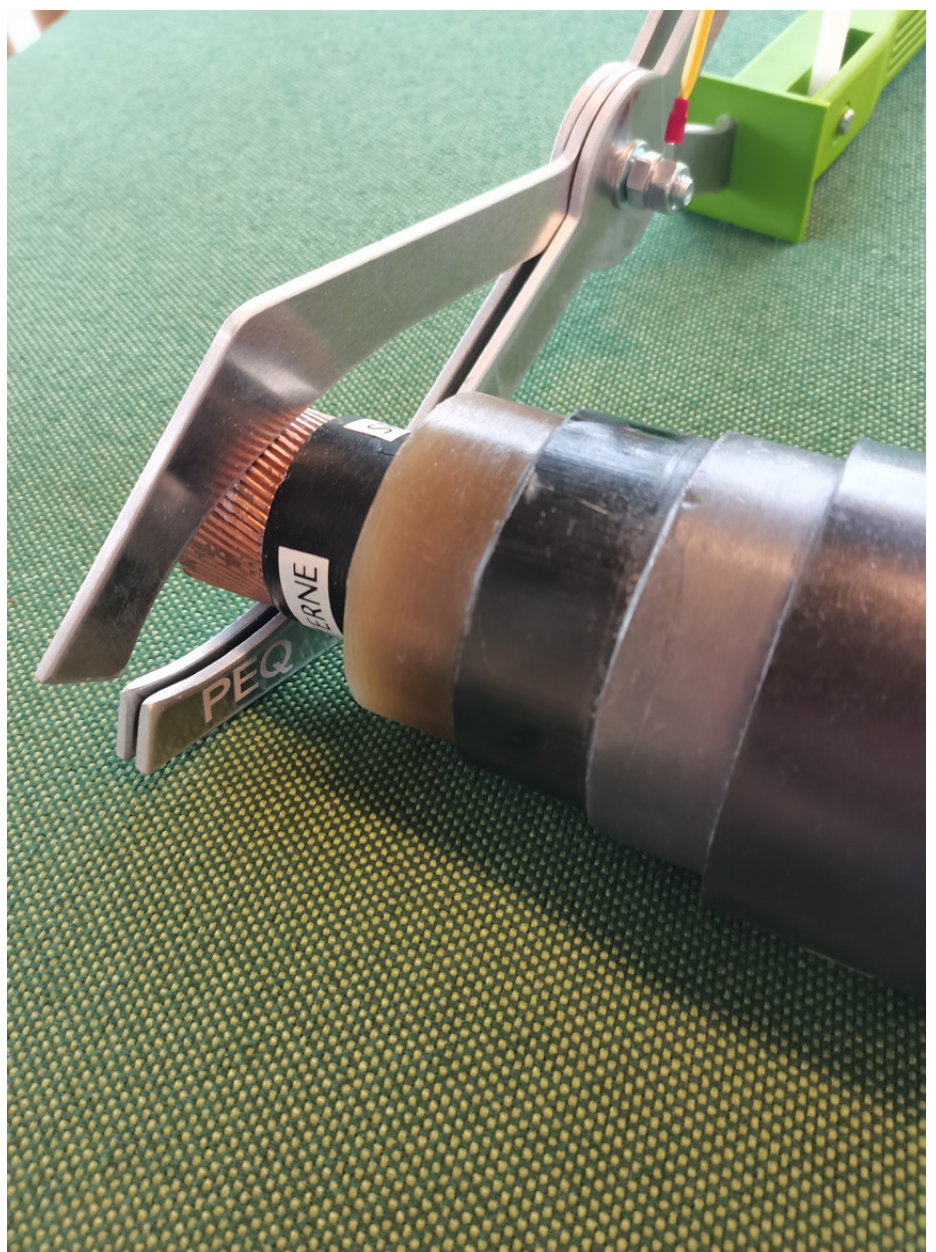


Comprendre la méthodologie de projet en tant que Designer Fabmanger

Cette BD illustre le projet de droite, issu d'un atelier de 2 jours, autour d'une pince permettant de connecter des câbles électriques de différents diamètres et en sécurité. Au bout de 2 jours un proto en 3D et laser permettait de valider le principe.

Découpe laser avec un partenaire industriel suite à la rédaction de plans techniques.

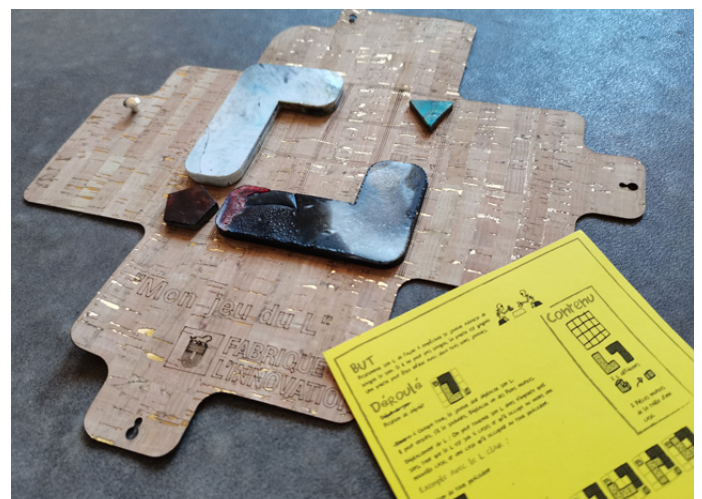
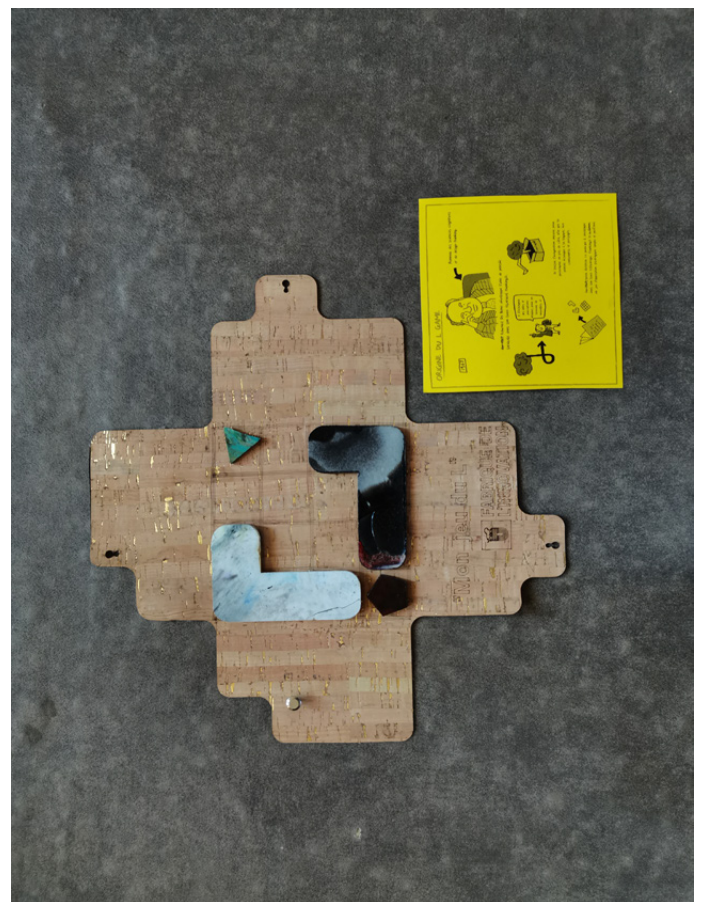




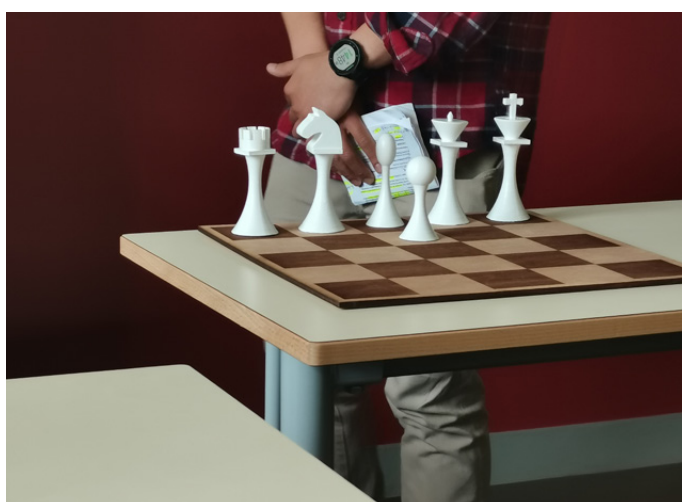
FABLAB FABRIQUE DE L'INNOVATION 2021 2023 FABMANAGER

Gestion du fablab de la Fabrique de l'Innovation, Université de Lyon. Les missions du fabmanager sont multiples, de l'accueil du public à la supervision et la maintenance du lieu et des machines en passant par la conception et la mise en place d'une approche pédagogique auprès de publics divers. Création de formats de workshops, formations autour des machines, suivi de projet, conception d'objet démonstrateurs du savoir faire des machines...

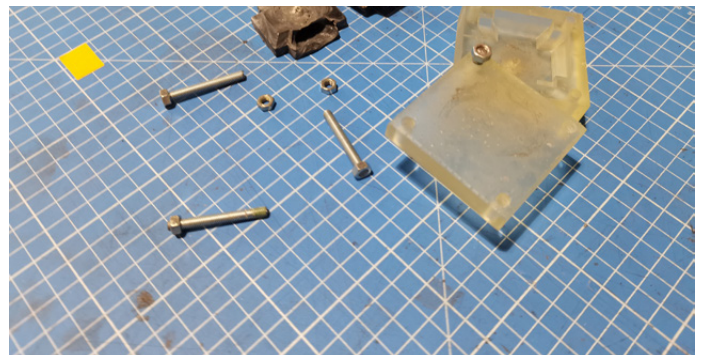
Un bref aperçu de la diversité des missions :



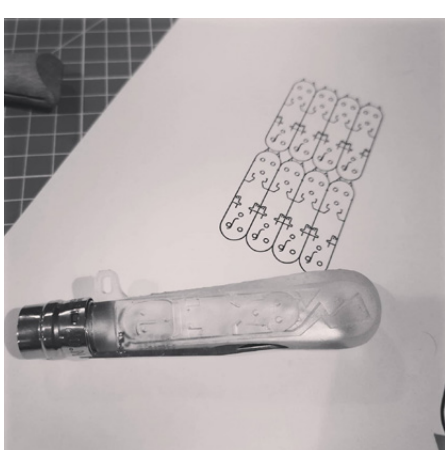
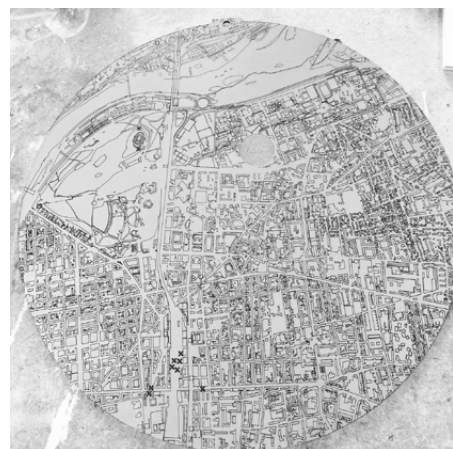
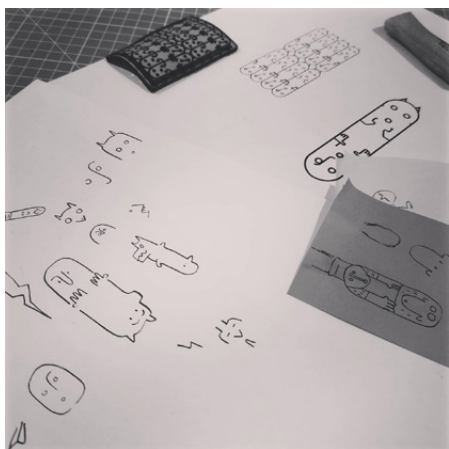
Création d'un atelier mêlant recyclage, découpe laser, conception générative pour créer son jeu du L unique.



Suivi, formation, aide au prototypage et conseil pour les 30 étudiants de l'école d'ergothérapie de Lyon 1 sur des projets «sur-mesure» liés au handicap.

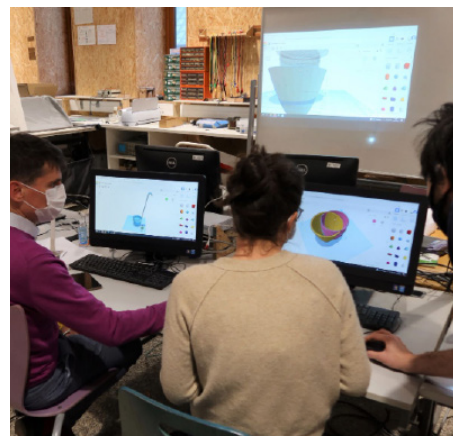


Comment recycler nos masques Covid et déchets de PLA ? Veille et expérimentations dans le but de créer du mobilier et saisir les enjeux de la conception à partir de plaques et la conception par injection plastique (processus de création de moule par machine SLA)

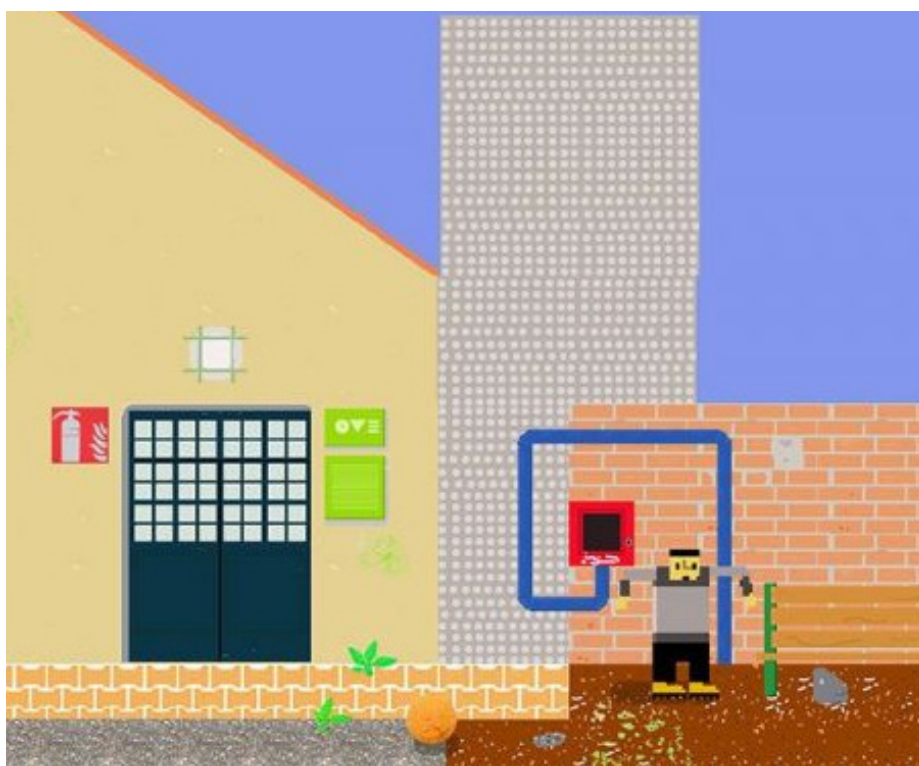


Conception de micro-projets pour démontrer les capacités des machines lors des visites.

Co-conception et animation de «Make It» un serious game de 3h qui permet de passer par toutes les étapes de la conception : croquis, choix de la meilleure idée maquette, apprentissage de tinkerCAD impression 3D et Laser

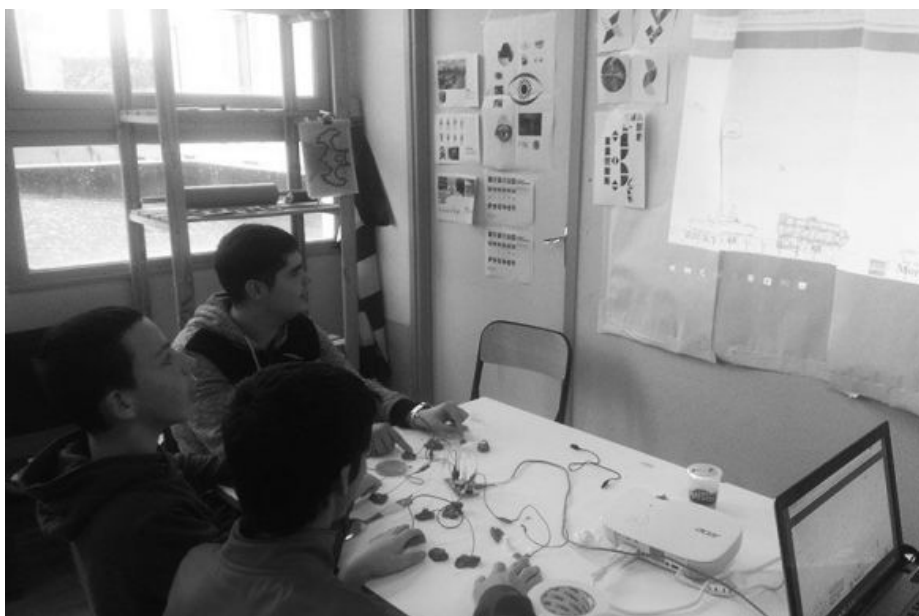


PIXEL-DORMOY
2017
FONDATION OVE



Exposition : A notre échelle,
Biennale internationale de design de
Saint-Etienne 2017.

Concours : Le projet a obtenu r le
Prix du design Shenzhen 2017.



Les jeunes participent pleinement aux procédés créatifs (dessin, scénario, réactions) qui sont utilisés pour faire avancer le projet mais aussi pour créer un dialogue avec le designer.

A travers des ateliers d'impression et de jeux vidéos les jeunes sont amenés à créer un univers visuel pour (se) représenter les règles.

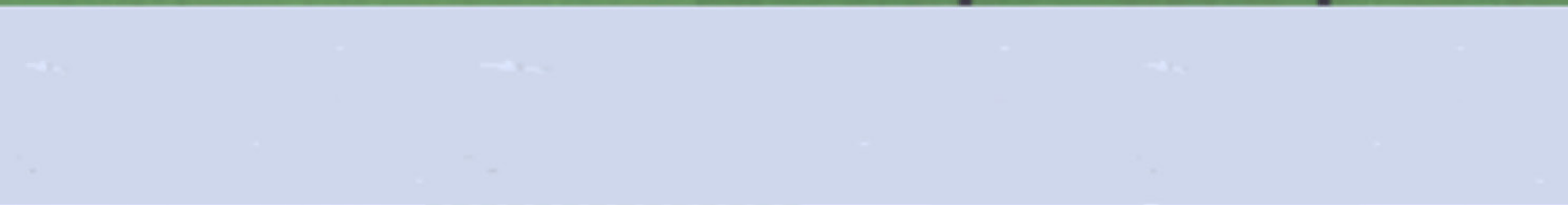
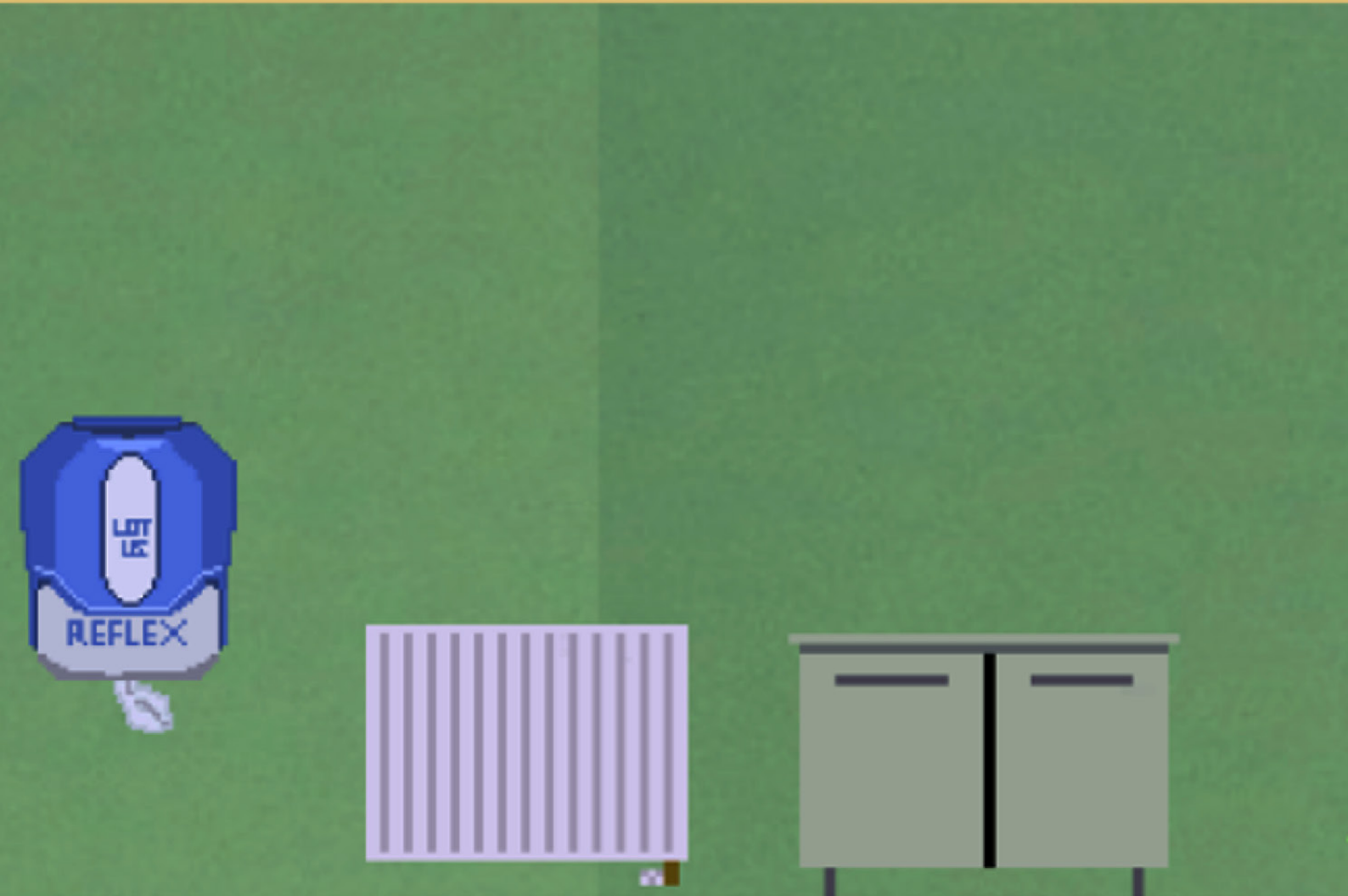
La résidence s'est achevée avec deux objets distincts : une édition papier et un jeu vidéo.

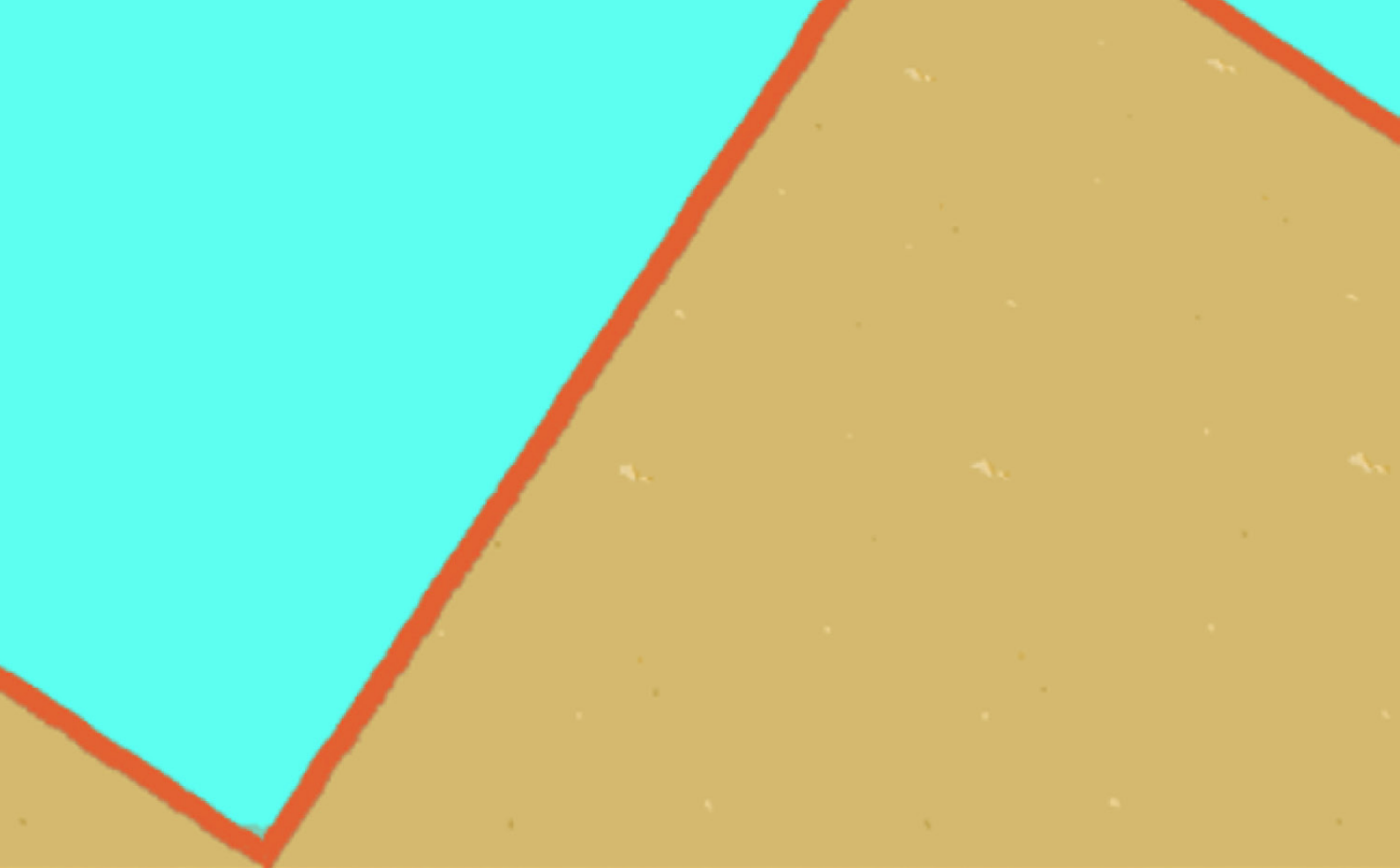




IL N'Y A QUE
CE BULZINE
FAROUCHE POUR
MANGER DES
KIWIS INTÉRIEURS
SANS ENLEVER
LA PEAU

Créée à partir de formes de bois assemblées la Typographie MarxGram imaginée par les jeunes leur à permis d'expérimenter et de comprendre l'écriture autrement. La mise en page du règlement papier a été pensée à la manière d'un fanzine ou de l'auto-édition. Les règlements sont créés sur place et avec les moyen du bords (collage, photocopieuse..). L'édition est illustrée par les dessins des jeunes réalisés pour le jeu vidéo, mais utilise également la typographie Marxgram réalisée par les jeunes lors de plusieurs ateliers.



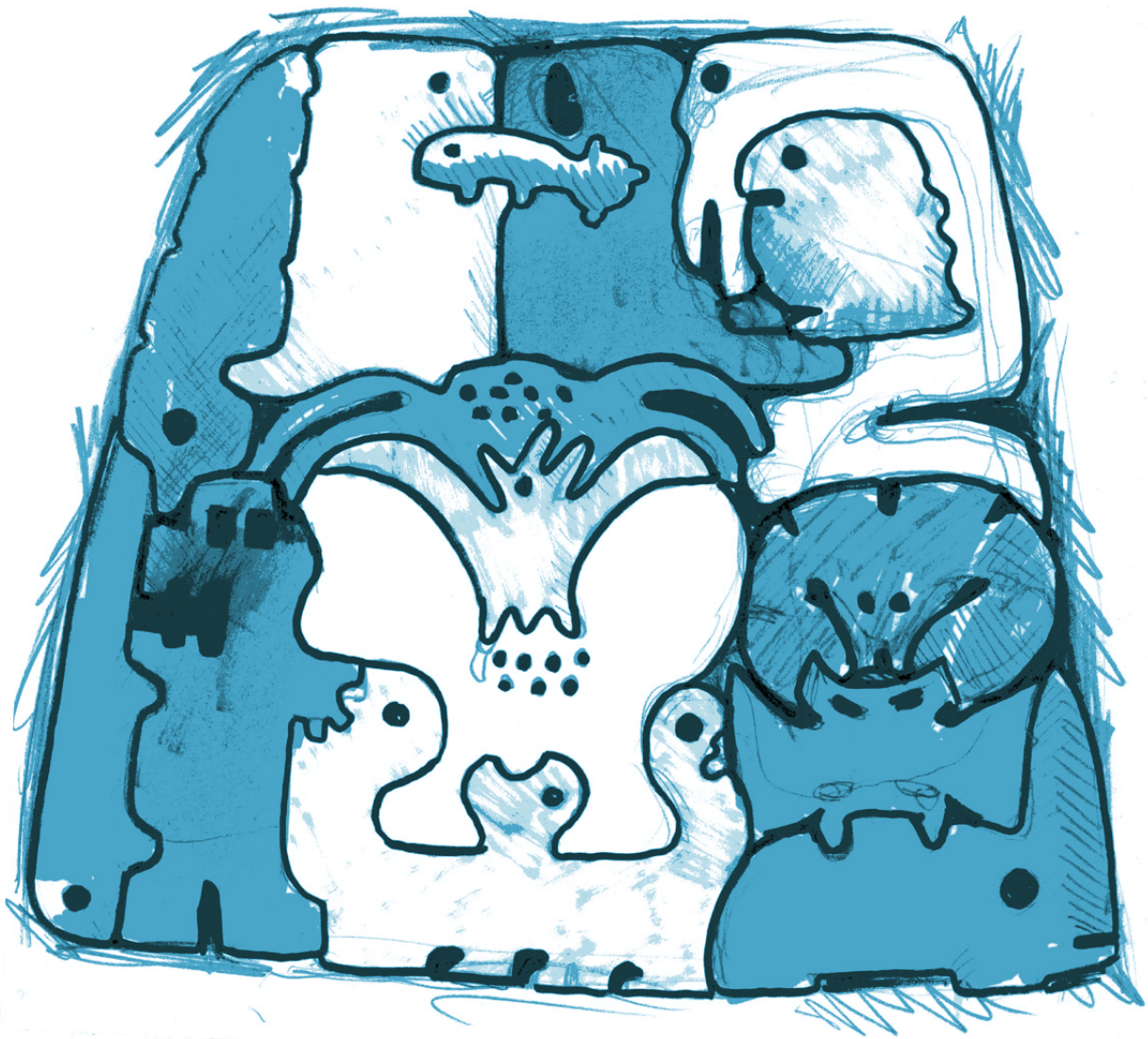


KAIJU DOMESTICI 2014 NOUVELLE FABRIQUE



J'ai dessiné les kaiju domestici dans le contexte des «ateliers poches» de la Nouvelle Fabrique. Les enfants ont 1h pour personnaliser ce puzzle inspiré des monstres géants du cinéma japonais. Le découpage du puzzle sert aussi de démonstrateur des possibilités de l'artisanat numérique.

Les enfants peuvent créer un compagnon imaginaire, la forme imparfaite les encourage à continuer le dessin, par le motif et le coloriage, ils insufflent de la vie à ces pièces de bois familières.

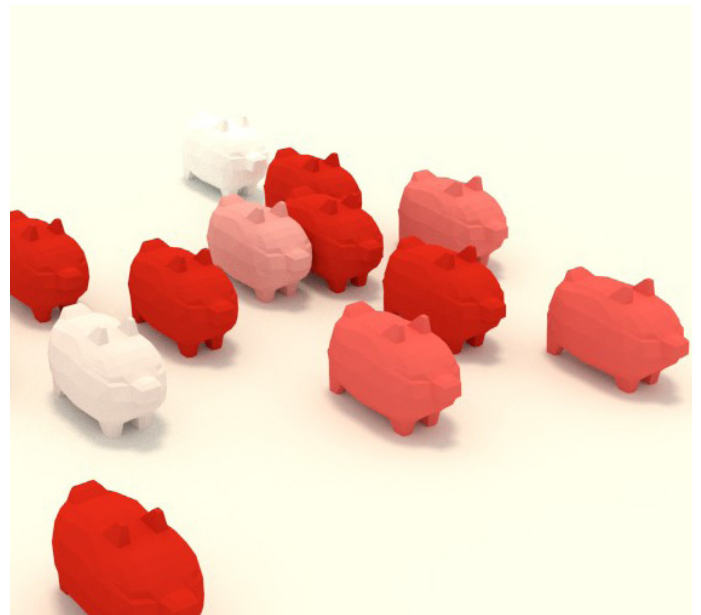


ROULE COCHON ROULE ! 2014

Projet crée avec Pierrick Faure

Inspiré par la pratique sauvage de roto-moulage des Breaded Escalope, roule Cochon roule permet aux enfants de créer un jeu de cochon unique.

il s'agit d'une initiation à la technique de rotomoulage. On met de la résine dans des moules, puis on les lance pour les faire rouler. Après quelques lancées les enfants obtiennent deux petits cochons leur permettant de jouer au jeu des cochons (une variante des osselets). La technique étant assez imprécise et manuelle chaque cochon est différent du précédent.



JEU DES COCHONS

Règle simplifiée: chaque joueur lance les cochons
2 fois PAR TOUR, il Additionne les points obtenus.
Le but est d'ARRIVER le premier à 100 points.

COMBINE



Gros Gros
10 points



Porc
5 points

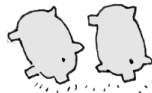


Rouelle
5 points



Filer Mignon
15 points

DOUBLE COMBINE



Double Gros Gros
40 points



Double Porc
20 points



Double Rouelle
20 points



Double Filer Mignon
60 points



Double Travers droit
1 point



Double Travers gauche
1 point

MALUS :



double Travers dépareillé !
pas de points pour ce
tour !



collision de cochons !
vous perdez tout vos
points !

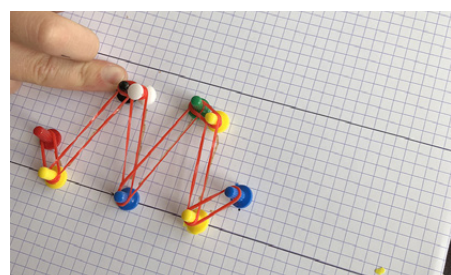


Cochons à cheval !
vous perdez LA partie !

DEMANDEZ LE PROGRAMME !

2018

LE SIGNE- CENTRE NATIONAL DU GRAPHISME



abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890
 ABCDEFGHIJKLM
 NOPQRSTUVWXYZ

A l'invitation du Centre National du graphisme de Chaumont, le Signe, une semaine de workshop dans le but de réaliser, pour et avec les habitants du quartier de la Rochotte, un panneau d'informations et un ensemble d'outils graphiques.

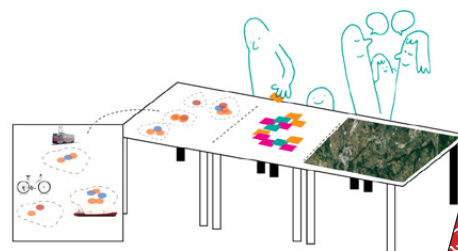
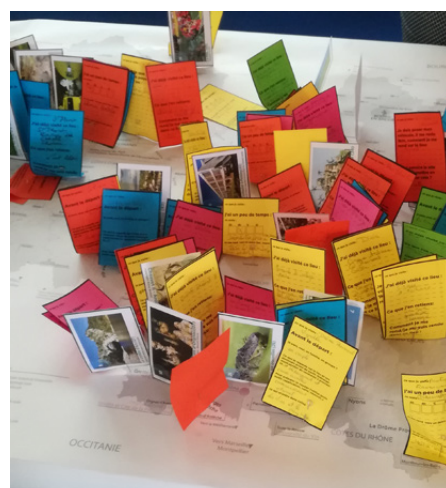
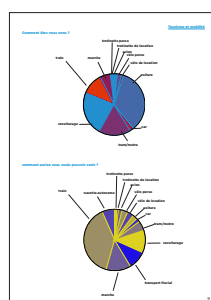
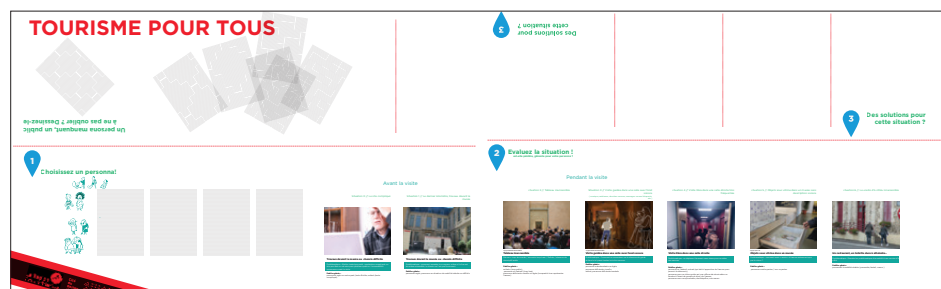
A travers plusieurs ateliers, les habitants du quartier, de 7 à 77 ans, ont ainsi pu créer des tampons, une typographie numérique, des illustrations et apprendre à faire cohabiter tous ces signes à travers des affiches à l'esprit fanzine.

Au final, un panneau d'information se dresse dans le quartier, pour accueillir petites annonces et actualités, réalisés grâce aux éléments développés dans les ateliers.

Projet crée avec Paul Buros

DEMANDEZ LE PROGRAMME!

ASSISE DU TOURISME AUVERGNE-RHONES ALPES 2019 ATELIER DE DESIGN THINKING

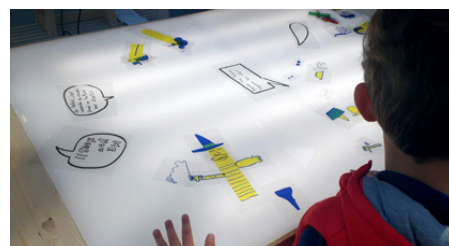


Les Sommets du Tourisme ont eu lieu les 7 et 8 octobre 2019 au siège de la Région Auvergne-Rhône-Alpes à Lyon.

Au cours de la journée du 7 octobre, un bilan régional de la politique a été présenté le matin. L'après-midi, de 14h à 16h, fut consacrée à proposer un « TEMPS D'INSPIRATION » : des espaces Living Lab (les LABOS®) de discussion, de création, d'itération étaient accessibles aux participants dans le hall d'entrée du bâtiment. Environ une centaine de personnes se sont engagées dans les espaces d'inspiration.

4 LABOs se sont déroulés autour de la thématique centrale « du physique au numérique, enjeux du tourisme de demain »: tourisme augmenté, tourisme et design d'expériences, tourisme pour tous, tourisme et mobilités de demain.

Conception des ateliers (en collaboration avec Cité du design et Alice Mora)
Conception des outils ateliers (Martin Guillaumie et Alice Mora)
Mise en page du livret de restitution (Martin Guillaumie)

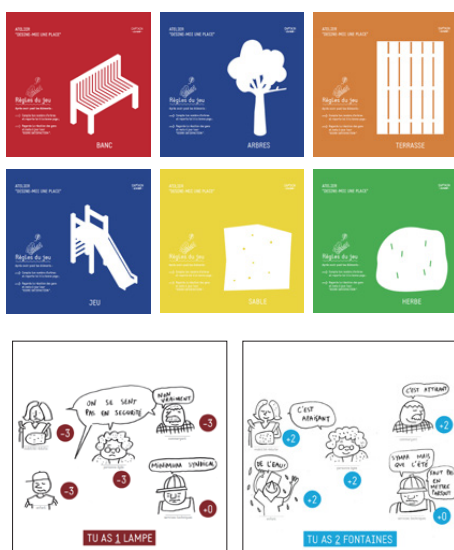
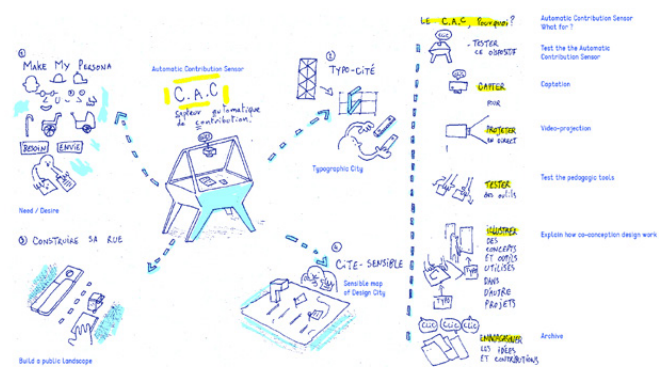


Les ateliers sont toujours des moments de rencontre et d'échanges entre le designer et le public qui cherche à savoir, au-delà de l'objet, les réponses qu'apporte le design à la société.

Dans le cadre de la Biennale Internationale Design 2019, et en lien avec ses activités soutenues par le programme Human Cities et la Cité du Design, Captain Ludd a proposé une série de quatre ateliers à destination du grand public. Entre exposition et atelier, les outils présentés sont destinés à des temps de concertation avec des participants actifs et impliqués dans les processus de décision et de création d'un objet commun.

Exposition : Biennale de design Saint-Etienne 2019

Projet crée avec Paul Buros et Juliana Gotilla

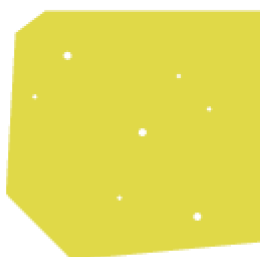
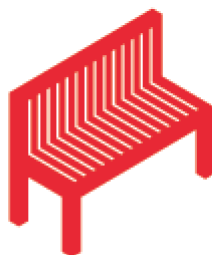


«DESSINE-MOI UNE PLACE»

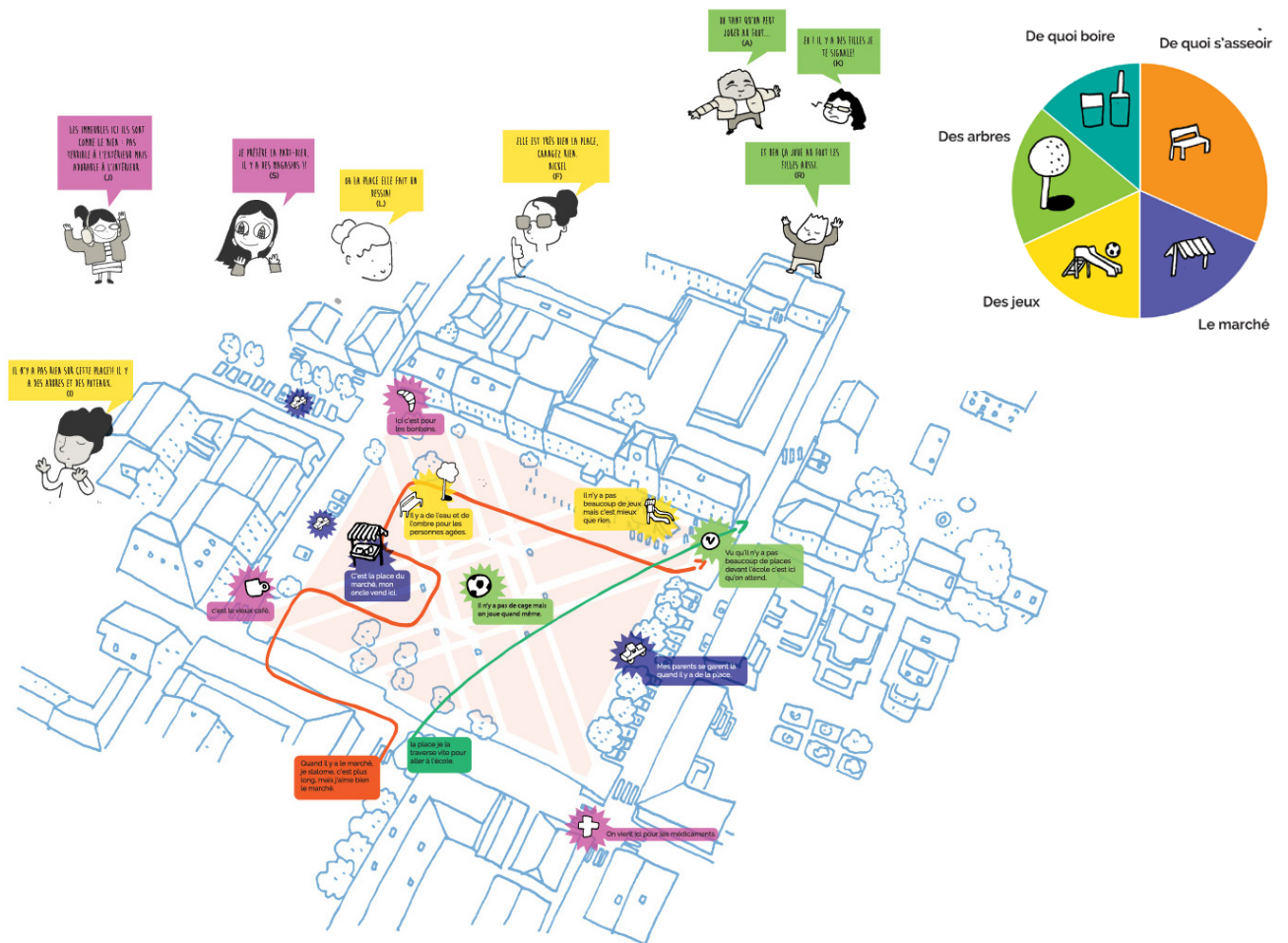
24.03.2019

Faire des choix pour ménager une place n'est pas si facile.

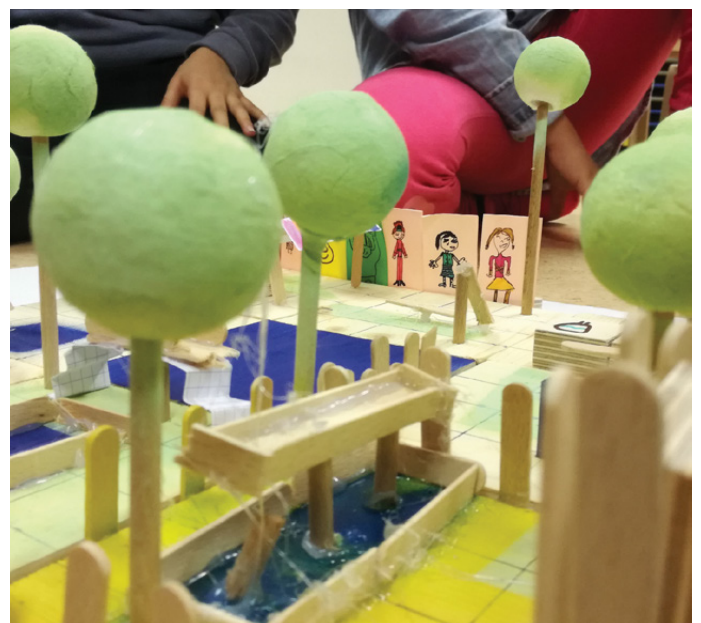
Tentez de construire un espace public et de contenter tous les usagers



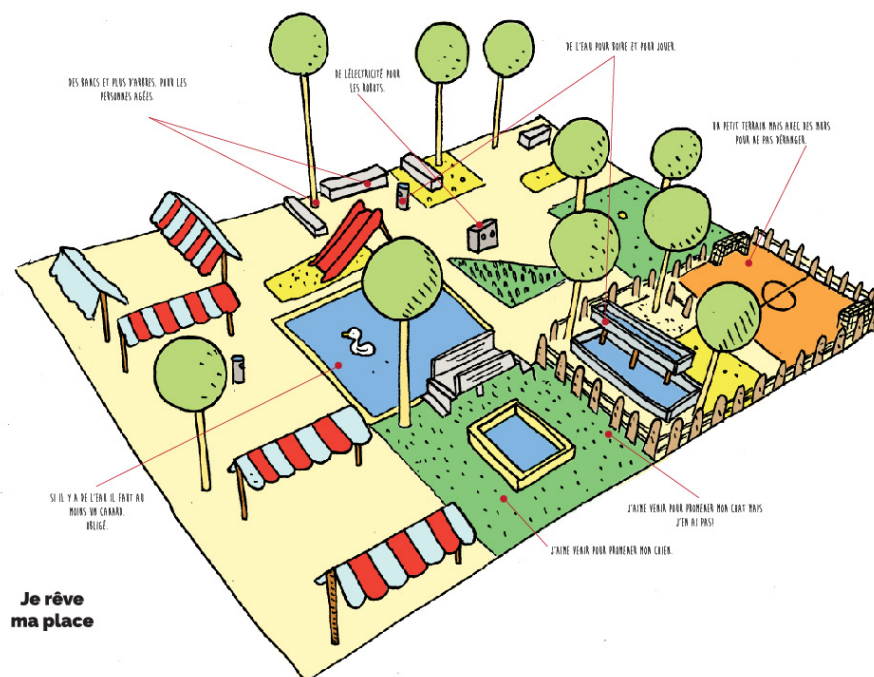
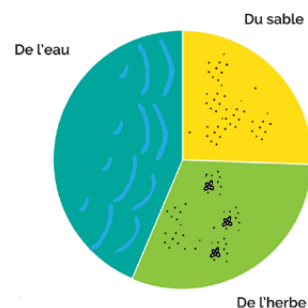
CARTE SENSIBLE PLACE DUREL 2019 ECOLE JULES VALES



**Je regarde
ma place**



SUR LA PLACE IL MANQUE :



Je rêve ma place

UNE CARTE SENSIBLE C'EST UNE CARTE À QUI FAUT PAS FAIRE DE MAL.
(1)



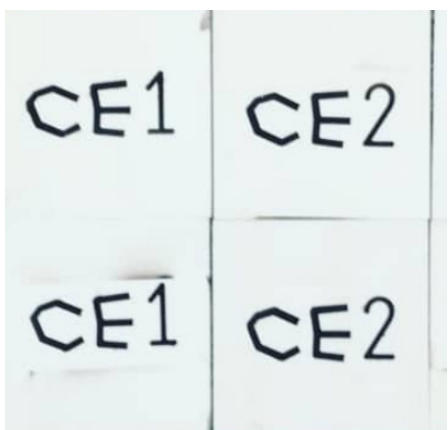
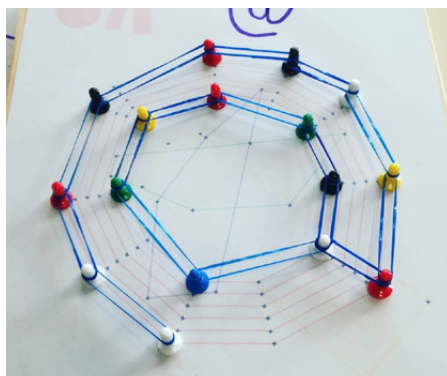
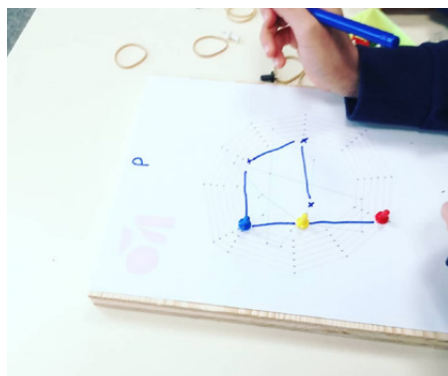
Un groupe d'enfants de l'école Jules Vallès a travaillé autour de la Place Durel de Saint-fons. A travers des ateliers de maquettes, de plans, d'observation de carte, ou encore d'un jeu de société, les enfants ont été amenés à regarder cette place qu'ils traversent tous les jours sans même s'en rendre compte.

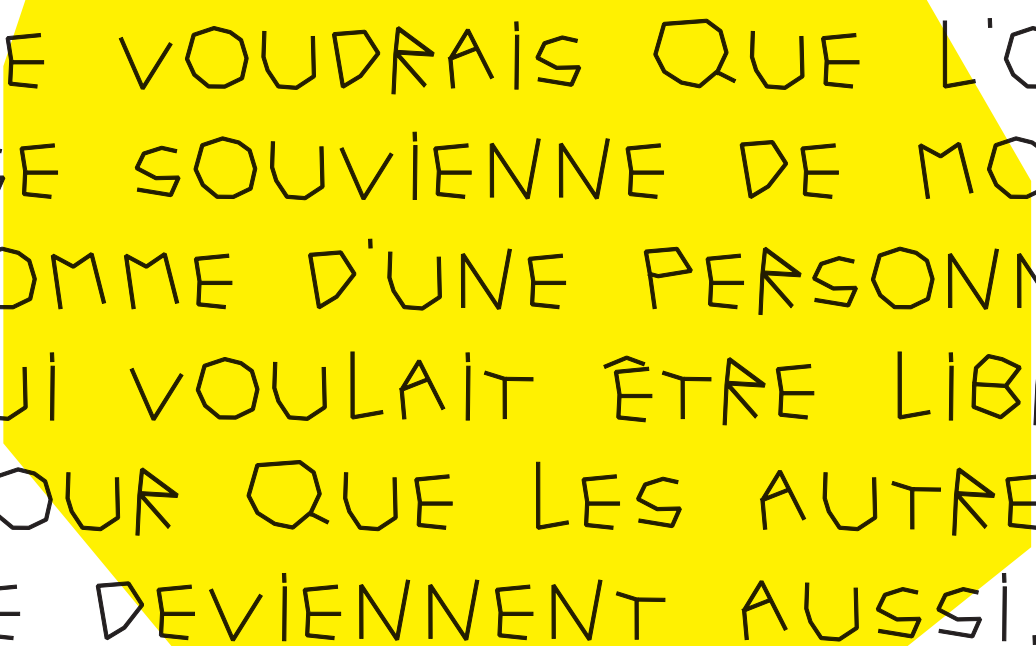
Peu à peu, leur vision s'affine et leur imaginaire galope. Ils finissent par ne plus regarder la place mais par la rêver, nous racontant au travers d'une place imaginée leurs désirs et besoins sur la place actuelle.

Ces deux cartes tentent de combiner et synthétiser la riche vision des enfants, et de laisser une trace de ces ateliers.

«La carte comme outil de représentation sensible» a été réalisée pour le collectif KAPP (Kaléido'scop + Collectif pourquoi pas?!) dans le cadre du projet «Durel, du rêve ? Faire parler la place».

ROSA PARKS
2019
ECOLE ROSA PARKS





«JE VOUDRAIS QUE L'ON
SE SOUVIENNE DE MOI
COMME D'UNE PERSONNE
QUI VOULAIT ÊTRE LIBRE,
POUR QUE LES AUTRES
LE DEVIENNENT AUSSI.»

ROSA PARKS

L'école Rosa Parks de Saint-Étienne a missionné Captain Ludd pour réaliser avec les enfants les panneaux de signalétique pour leur école. De la forme typique des vitraux, une grille est déduite.

Premier atelier : les enfants, armés d'élastiques et de punaises, réalisent une typo selon les mêmes règles. Ensemble, ils créent une écriture propre à l'école.

Deuxième atelier : les enfants dessinent des pictogrammes à partir des formes des vitraux de l'école.

Troisième et dernier atelier : les enfants réalisent 45 panneaux de bois reprenant l'alphabet et les pictogrammes qu'ils ont imaginés.

JE SUIS PERDU 2021 ITEP RENÉ CHAR



**LES PANNEAUX DESSINÉS SELON LES
RÈGLES MISES EN PLACE, PUIS IMAGINÉS
PAR LES JEUNES**

“IL N'Y A QUE DEUX
CONDUITES AVEC LA VIE :
OU ON LA RÊVE OU ON
L'ACCOMPLIT.”

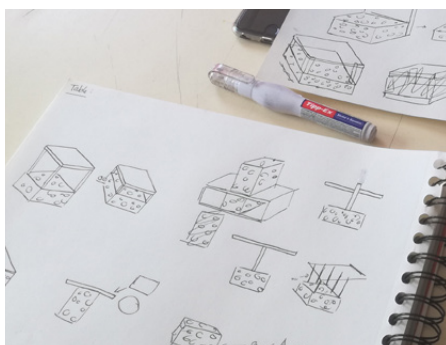
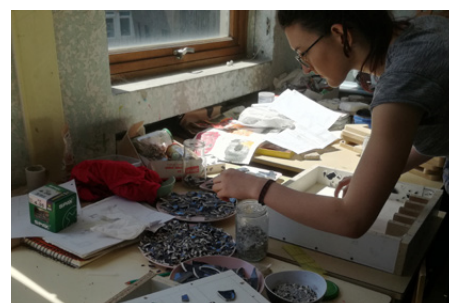
RENÉ CHAR



Ateliers en ITEP (institut thérapeutique) dans le but de concevoir avec les résidents la signalétique et la typographie de l'établissement , permettant ainsi de comprendre les enjeux de la signalétique et le métier de graphiste. En seulement 6 ateliers les jeunes ont pu définir une identité graphique (60 panneaux) concevoir une typographie (utilisable numériquement) tester pochoirs et différents dispositifs d'impression et constater que leur dessins étaient adaptables a de multiples supports.

Dans un second temps le projet a été déployé par des professionnels afin de pouvoir valoriser le travail des jeunes en un projet pérenne (stickers, panneaux dibon et marquage au sol).

IKEA ET SES RESTES 2019 LYCÉE HONORÉ D'URFÉE





Workshop avec les étudiants de DNMADE objet (sous la direction de Apoline Roux) du Lycée Honoré d'Urfé.

À l'occasion de la semaine du développement durable nous proposons aux étudiants de travailler avec les produits cassés, mis à la benne du magasin Ikéa. En identifiant 2 matières, la céramique cassée qui sert de matière pour des expérimentations de terrazzo plâtre et céramique; et le bois (meubles jetés, bois de stockage, chutes) les étudiants doivent créer une gamme d'objet combinant ces deux matières en travaillant par moulage.

«Rien ne se perd tout se transforme», le terrazzo et ses contraintes structurelles deviennent une manière de magnifier les chutes.

GRAPHISME
ILLUSTRATION/MISE EN PAGE

CASINO, INVENTAIRES! 2018 ARCHIVES MUNICIPALES

En équipe : Pierrick Faure, Juliana Gotilla, Paul Buros et Martin Guillaumie. (le collectif Captain Ludd)

Gestion, illustration et direction artistique: Martin Guillaumie

A l'occasion des 120 ans de la naissance du groupe Casino, l'exposition aux Archives municipales propose d'explorer le lien étroit entre le groupe et la Ville de Saint-Etienne. Les bâtiments de la ville, comme des jalons, évoquent l'histoire de Casino, sans que nous le sachions forcément.

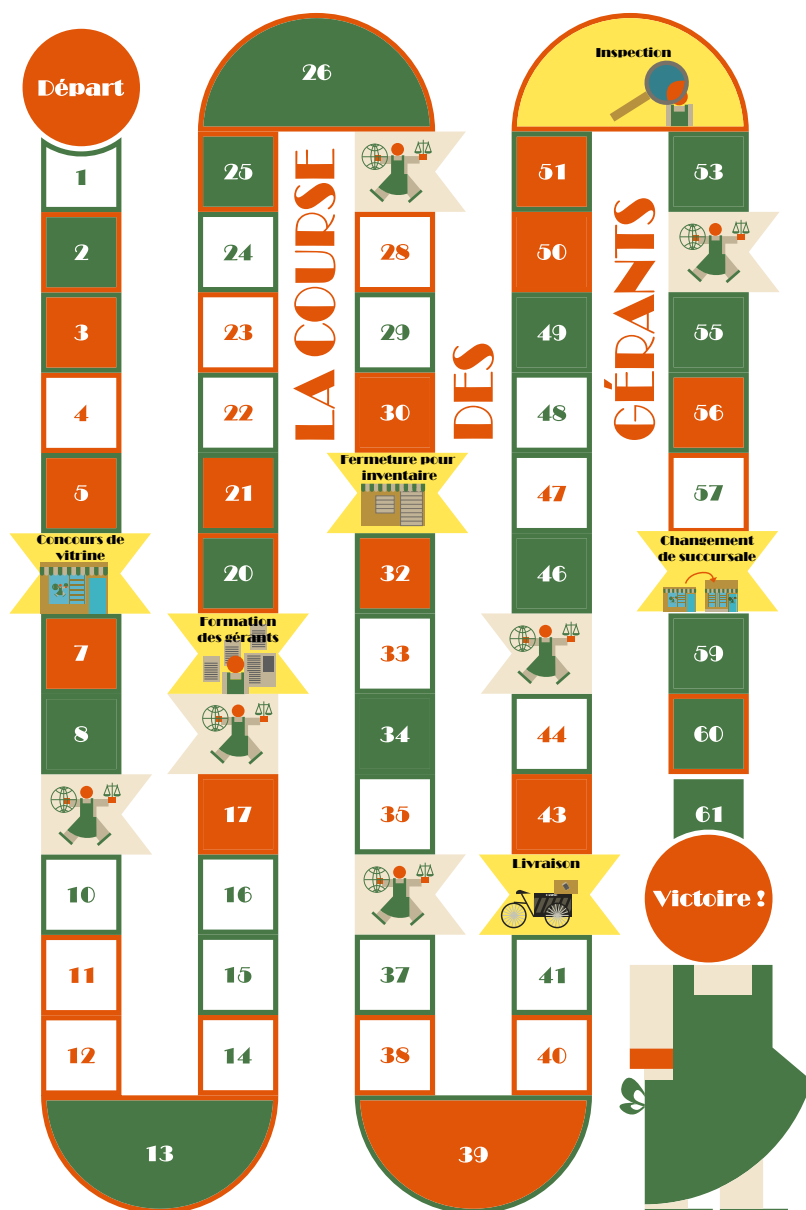


Captain Ludd a réalisé la scénographie, le graphisme, l'illustration, le design et le montage de l'exposition.

Jouant entre extérieur et intérieur, un parcours se déploie de bâtiment en bâtiment, formant des escales matérialisés par des structures en bois. Mêlant photos d'archives, texte et illustrations imprimés sur des panneaux. Les bâtiments sont évoqués, stylisés par des sculptures de bois, suscitant la curiosité et l'envie de continuer le parcours.



CASINO, INVENTAIRES!



Résolument ludique, l'exposition tente de rendre le visiteur le plus actif possible, que ce soit au travers de plusieurs jeux extérieurs, mais également des jeux de plateaux évoquant l'histoire de Casino. A l'intérieur, le décor devient celui d'une cuisine rétro, où le visiteur est invité à ouvrir les tiroirs.

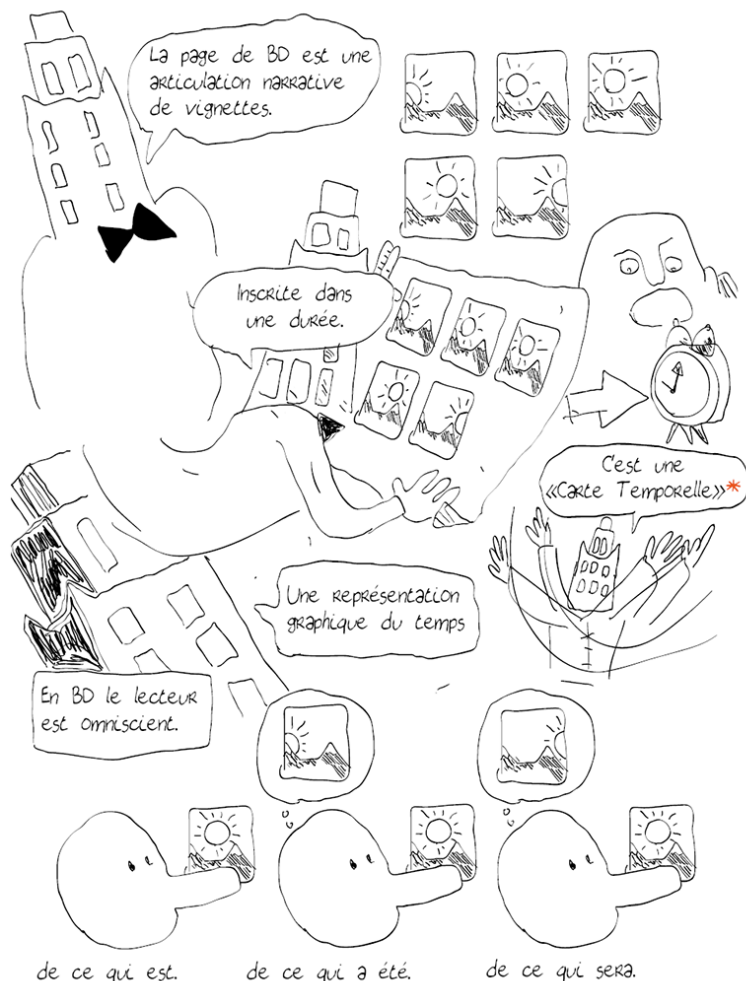
Il s'en ira en imprimant une image à collectionner sur l'imprimante thermique du Casinotron.

LA RÉVOLUTION AURA-T-ELLE LIEU ? 2014 MÉMOIRE



Si la Bande Dessinée Numérique existe aujourd'hui, treize ans après l'album de Scott Mac Cloud, elle n'a pas encore pris l'envergure promise. En ce réinventant la BD Numérique perd parfois la force de la BD, s'empêtrant dans «la toile infinie» du web.

Que devient «l'art mixte» de Toepfer en absorbant les nouvelles promesses d'un autre support ? Mon mémoire de DNSEP se questionne sur le devenir de la BD numérique à travers une réflexion elle-même menée en Bande-dessinée sur une centaine de page.

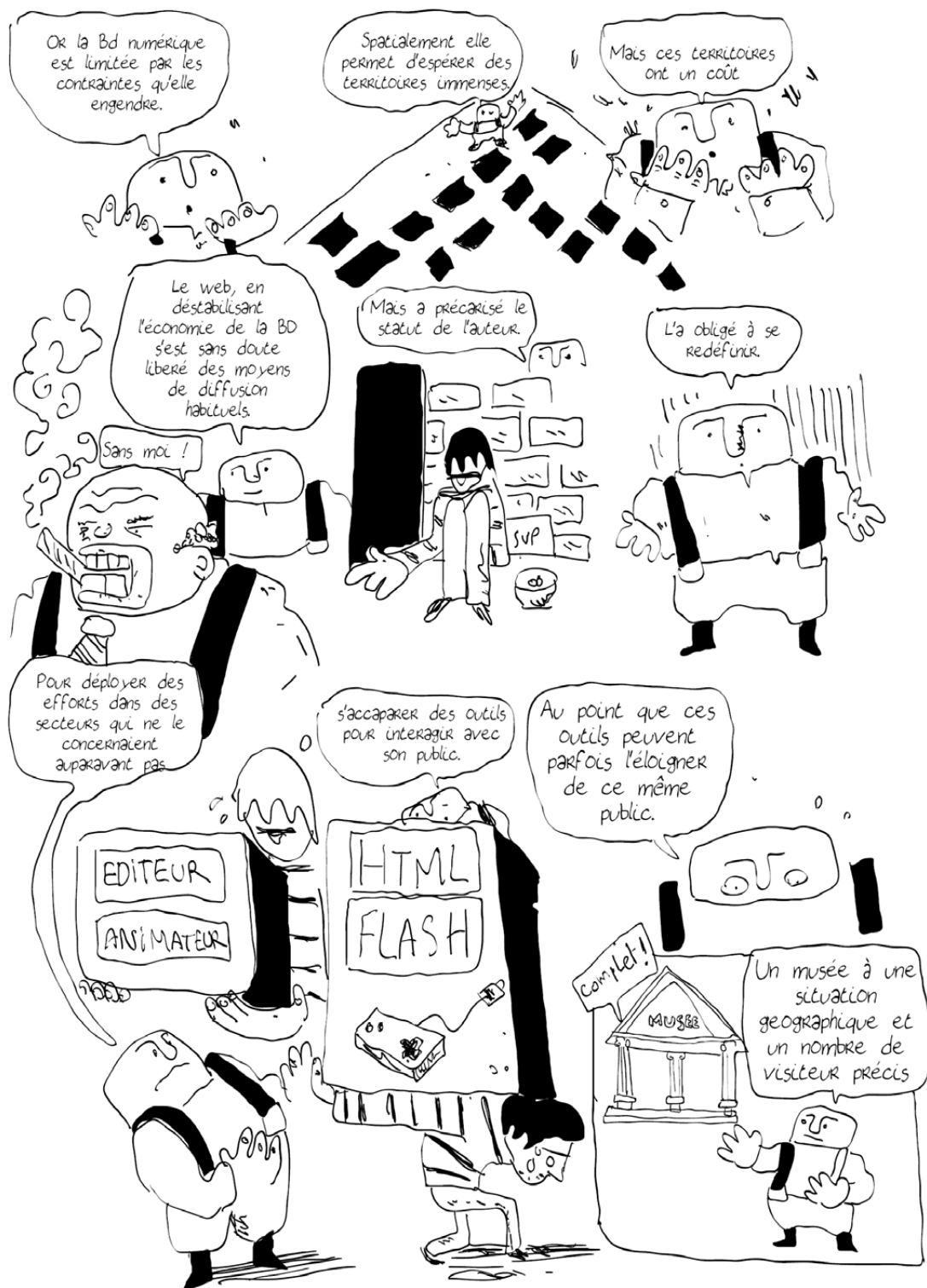


Conférences :

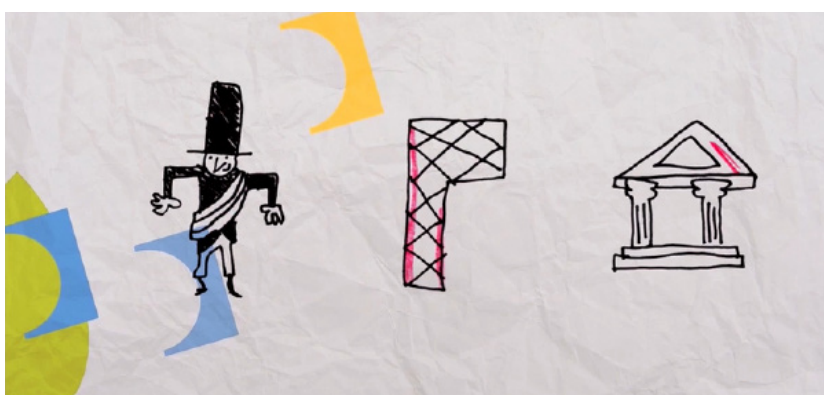
- La révolution aura-t-elle lieu ? Conférence personnelle aux Gobelins, Paris 2015.
- BD et numérique, conférence collective à l'ENSIB Lyon 2016

Publications :

- participation à l'ouvrage BD et numérique, essentiels Hermès 2016.
- participation à l'ouvrage La planche et le Billet, connaissances et savoirs 2017.



LA PARTICIPATION C'EST QUOI ? 2017 HUMANCITIES



A la demande de Humancities pour la Biennale Internationale de Saint-Étienne 2017, réalisation d'une vidéo en image par image de 3min pour expliquer les rouages des projets de design participatif.



Exposition : Humancities, Biennale Internationale de design 2017





Extrait d'une longue série d'illustration pour le groupe d'étude d'urbanisme Coop-Roch, chargé d'étudier le quartier Saint-Roch de Saint-Étienne en recueillant la parole habitante, une démarche participative innovante.

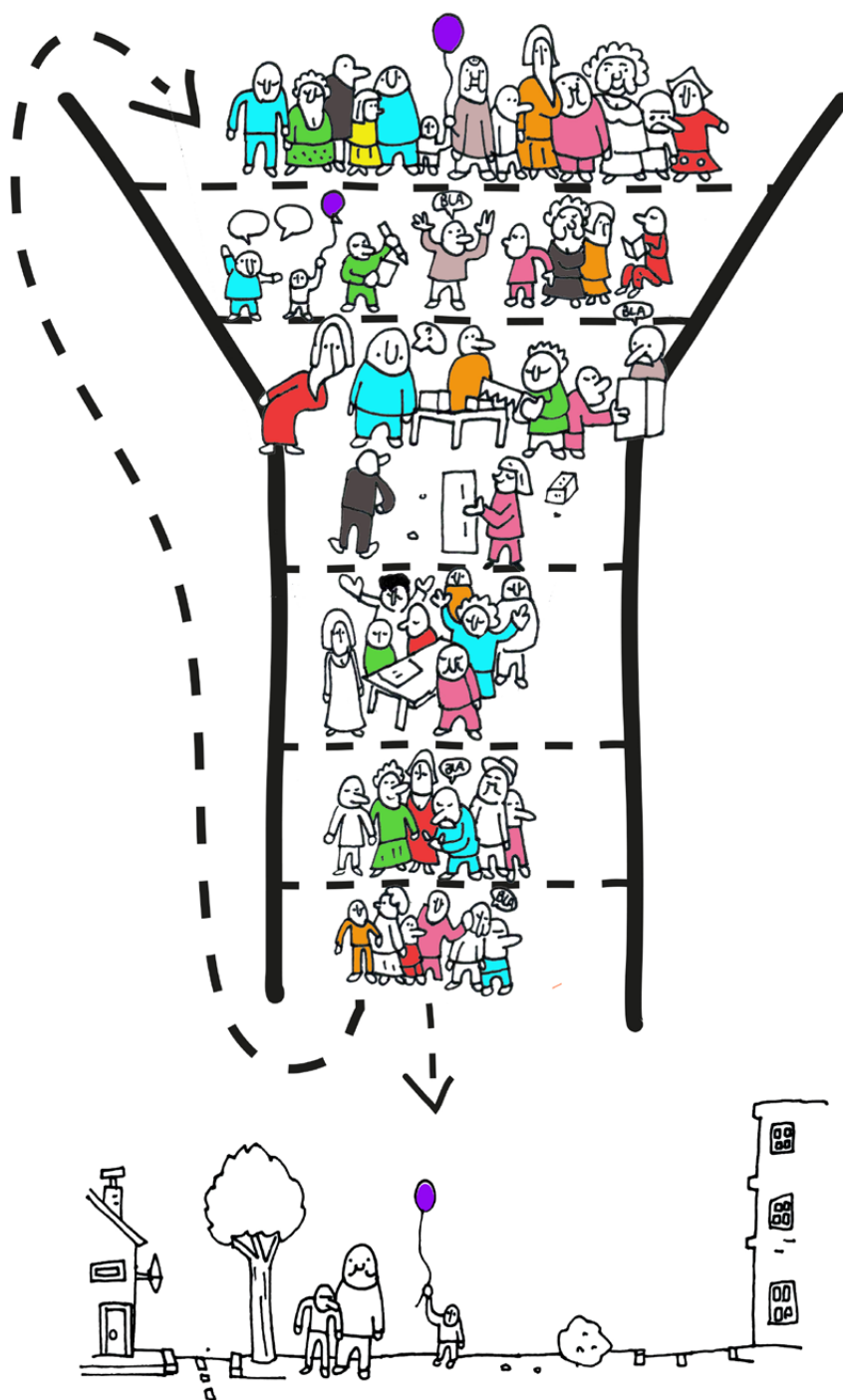
L'idée était de s'éloigner de l'imagerie classique de l'urbanisme et de remettre de l'humain dans la proposition graphique.








Un ensemble d'illustrations pour rendre lisibles et vulgariser les principes complexes des plans d'urbanisme, préfigurant l'étude du quartier Saint-Roch par le collectif Coop-Roch.

La mission de Captain Ludd est ici à la fois une mission de création d'outils pédagogiques et de médiation entre habitants, maîtres d'oeuvre et maîtres d'ouvrage.

**Comment capter la
parole habitante ?
Comment rendre
compréhensible le
projet urbain ?**

en équipe : Paul Buros, Martin Guillaumie,
Juliana Gotilla.



- | | | | |
|---|----------------------|---|--------------------------------|
|  | habitants |  | partenaires publics/elus |
|  | college contributeur |  | structure local/centre sociaux |
|  | maitre d'oeuvre |  | porteurs de projets |
|  | maitre d'ouvrage | | |



La revue d'architecture .fig m'a proposé de rédiger un texte sur la notion de paradoxe.

J'ai choisi de réaliser une BD racontant la création des toilettes de Plochingen en 2007.

Le paradoxe étant un idée absurde découlant d'un raisonnement de prime abord logique. La BD tente de cartographier le déroulement des événements aboutissant à l'absurdité finale.

EST PARADOXALE UNE
IDÉE ALLANT
CONTRE LE
SENS COMMUN

UNE IDÉE À
PREMIÈRE VUE
SURPRENANTE
OU CHOQUANTE

DONT LE
RAISONNEMENT

ABOUTIT À
UNE ABSURDITÉ



LES TOILETTES DE PLOCHINGEN

EN 2007
LE MAIRE
DE PLOCHINGEN
VEUT "FAIRE
LE BUZZ"

PLOCHINGEN 14000 hab.

STUTTGART
PAS LOIN

LE MONDE
ENTENDRA
PARLER
DE
PLOCHINGEN

FAUTE DE SOUS
SANS DOUTE

IL NE
PEUT
CONCURRENCER
DUBAÏ

EN TRAIN
D'ACHEVER
LA PLUS
HAUTE TOUR
DU MONDE

MOI J'AI JUSTE
DE QUOI
PAYER DES
W.C. PUBLIC.

IL CONFIE
CE PROJET
AU BRILLANT
DESSINATEUR
TOMI UNGERER

QUI LUI
PROPOSE
CECI :

LE PLUS
GROS
DERRIÈRE
DU MONDE*

EN PROPOSANT À UN
SATIRISTE DE FAIRE
DE L'ARCHITECTURE, LE
MAIRE CHERCHAIT LE PARADOXE

CE CUL EST TRÈS COHÉRENT
DANS L'ARCHITECTURE FIGURATIVE
DE TOMI UNGERER

SON JARDIN
D'ENFANT À
STRASBOURG...

CE CUL
NE VERRA
PAS LE JOUR...

POUR LA COMMUNAUTE
MUSULMANE
CE CUL
RESEMBLE À UNE
MOSQUÉE

POUR LA
COMMUNAUTE
CHRETIENNE,
CUL EST TROP
PROCHE DE L'EGLISE

LE MAIRE CHOISIRA UNE
VERSION EDULCORÉE, SANS
LA COUPOLE ANALE

ON NE PEUT DOUTER QUE CE
CUL CE SERAIT VU DE LOIN...
CONTRAIREMENT AUX SANISETTES
CLASSIQUES QUI TENTENT
PARADOXALEMENT D'ÊTRE INVISIBLES
ALORS QU'ELLES RÉPONDENT
À UNE URGENCE

AAAAH!

ÇA URGE!

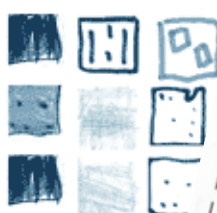


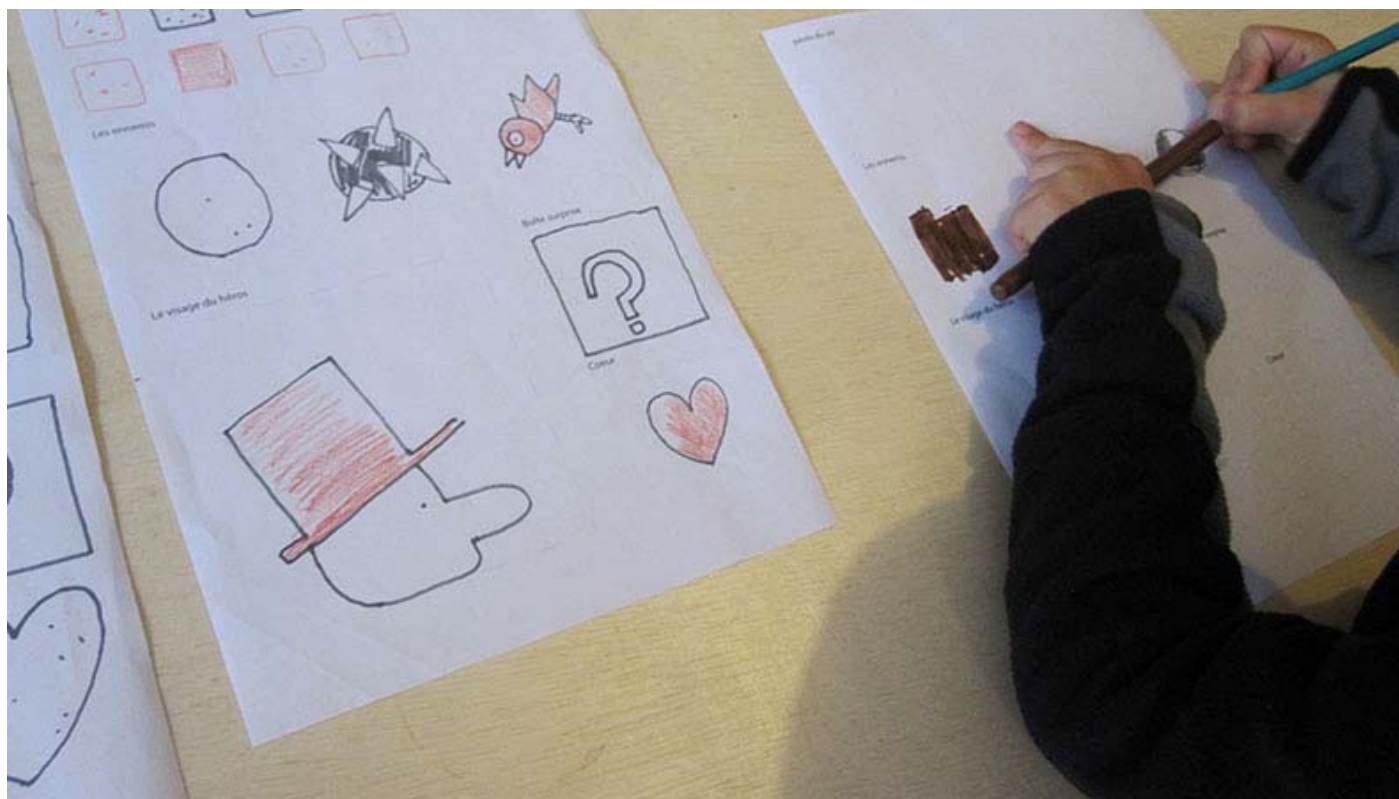
Gommer au maximum le chemin entre le moment où l'idée prend forme, le dessin et lorsque l'idée prend vie. Super Cartoon Bross tente de donner vie au dessin d'enfant instantanément.

Un jeu vidéo cadavre exquis. Réalisation d'un jeu vidéo collaboratif, les dessins s'ajoutant aux textures du jeu. Ennemis, sols, cases et même le visage du héros repose sur les dessins des participants, le chargement aléatoire fait que chaque partie est différente de la précédente.

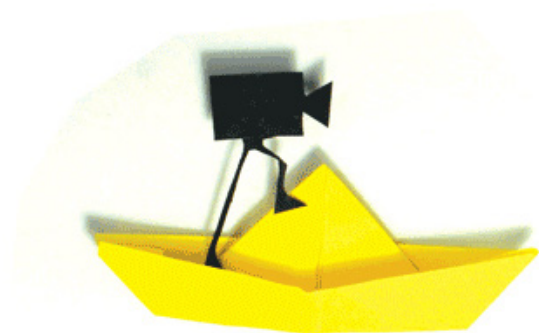
Les enfants et adultes peuvent jouer quasiment instantanément avec les personnages qu'ils ont imaginé.

En 10 min d'atelier, le jeu devient jouable, et en 1 h il s'enrichit du graphisme de tout les enfants et devient de plus en plus agréable et drôle à jouer.





CURIEUX VOYAGEURS 2016, 2017, 2018, 2020, 2021



Depuis 5 ans le festival de film documentaire Curieux Voyageurs a décidé de changer d'image.

Un petit bonhomme caméra vient interférer avec les images classiques du festival, comme Gaston en son temps dans le journal Spirou, la caméra devient une incarnation, un héros (comme en 2016 où l'affiche était l'occasion d'une création stop motion en papier découpé).

Le petit être finit par raconter sa propre histoire.

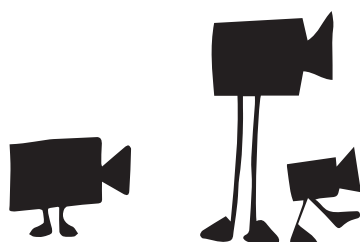
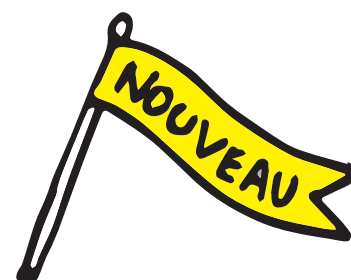
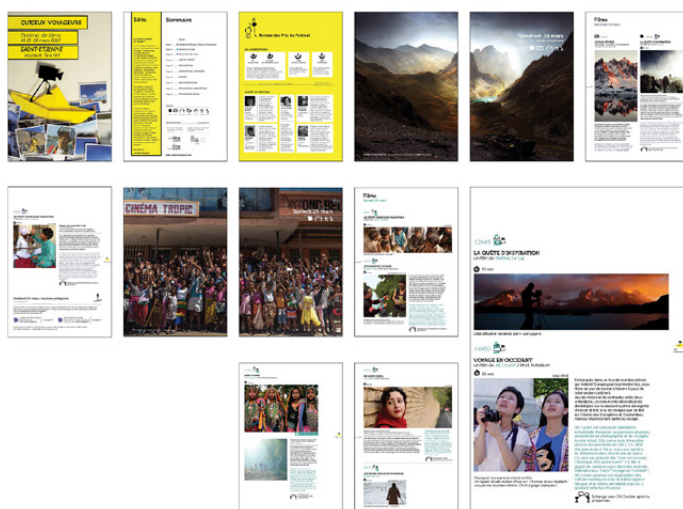
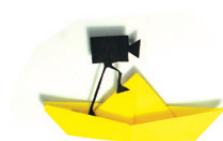


Avec Juliana Gotilla





Affiche, logo, logo animé et affiche vidéo pour le festival de films documentaires Curieux Voyageurs 2016. Le magazine est enrichi de petits dessins aux caractères ludiques, jouant sur le contraste entre dessins à la main et photographies. Le magazine a été tiré à 13000 exemplaires.



Affiche, logo, logo animé et affiche vidéo pour le festival de films documentaires Curieux Voyageurs 2017.
Le magazine est enrichi de petits dessins aux caractères ludiques, jouant sur le contraste entre dessins à la main et photographies.
Le magazine a été tiré à 13000 exemplaires.



CURIEUX VOYAGEURS

14h30

VIA ALPINA, L'ENVERS DU CHEMIN

Mathieu Chamblaud

55 min

partiellement sous-titré



Un chemin plein de sens, ou de non-sens, sur ces étonnantes crêtes au détour d'un sentier qui emprunte le territoire des montagnes.

Une aventure, une enquête, une quête ? Mathieu Chamblaud, accompagnateur en montagne, se lance dans une expérience de voyage au long cours avec la Via Alpina, une traversée intégrale de l'arc alpin, 8 pays, de Trieste à Monaco. Une idée en tête, qui apporte l'itinérance en montagne ? Au fil de nombreux témoignages des randonneurs rencontrés, c'est tout un univers qui se dévoile. Pour le réalisateur, lui d'être simplement une activité physique dans un décor de rêve, marcher en montagne est surtout un outil pour décrypter notre mode de vie sous un nouveau regard.

Accompagnateur en montagne basé près de Grenoble, Mathieu Chamblaud voit la montagne comme un espace de réflexion, d'affection, particulièrement les randonnées et les voyages naturels sans moyen motorisé. En cours de création d'une agence de randonnées décalée, il se donne comme mission d'aider les gens à lancer leurs propres aventures en montagne, des expériences qui selon lui permettent de se (re) trouver et de vivre sereinement. "Via Alpina" est le premier film de Mathieu Chamblaud.

Echange avec Mathieu Chamblaud après la projection

15h15

PORTRAITS D'ARCTIQUE

Nicolas Tringali, Vincent Gaudier

52 min

sous-titré



Déjà diffusé le Samedi 10 mars à 17h05 > voir page 15

15h40

Remises des prix

LE GRAND PRIX

LE COEUR DU JURY

FAST & CURIOUS

MALARIA BUSINESS

Bernard Crutzen / Zistoires sprit

77 min



Déjà diffusé le Samedi 10 mars à 13h45 > voir page 11

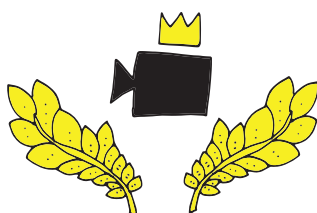
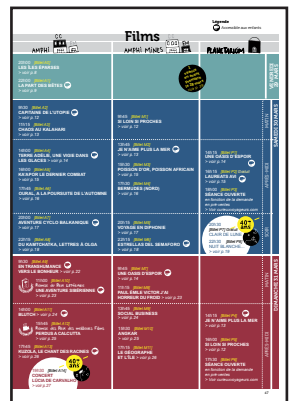
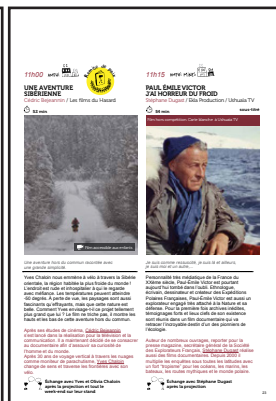
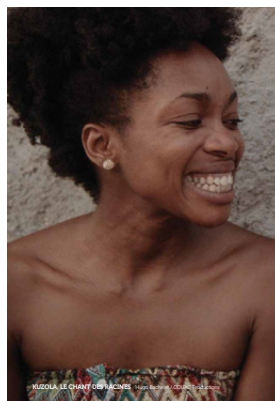
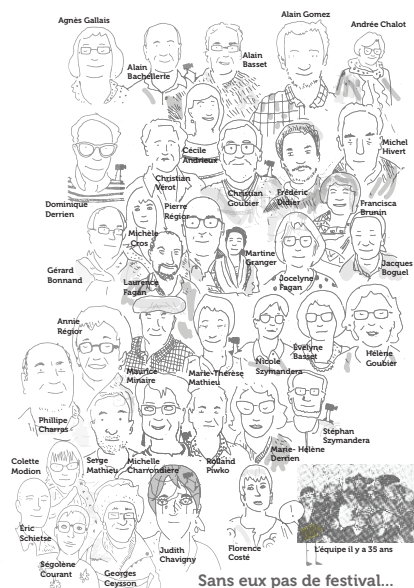
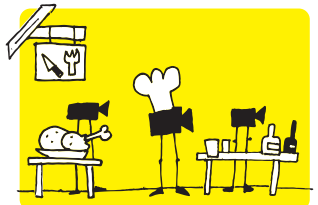
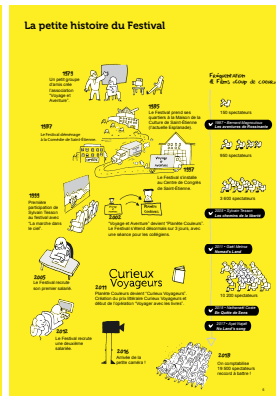


Curieux Voyageurs

Affiche, logo, logo animé et affiche vidéo pour le festival de films documentaires Curieux Voyageurs 2018. Le magazine est enrichi de petits dessins aux caractères ludiques, jouant sur le contraste entre dessins à la main et photographies. Le magazine a été tiré à 13000 exemplaires.



CURIEUX VOYAGEURS



Affiche, logo, logo animé et affiche vidéo pour le festival de films documentaires Curieux Voyageurs 2019. Le magazine est enrichi de petits dessins aux caractères ludiques, jouant sur le contraste entre dessins à la main et photographies. Le magazine a été tiré à 13000 exemplaires.



Affiche, logo, logo animé et affiche vidéo pour le festival de films documentaires Curieux Voyageurs 2020. Le magazine est enrichi de petits dessins aux caractères ludiques, jouant sur le contraste entre dessins à la main et photographies. Le magazine a été tiré à 13000 exemplaires.

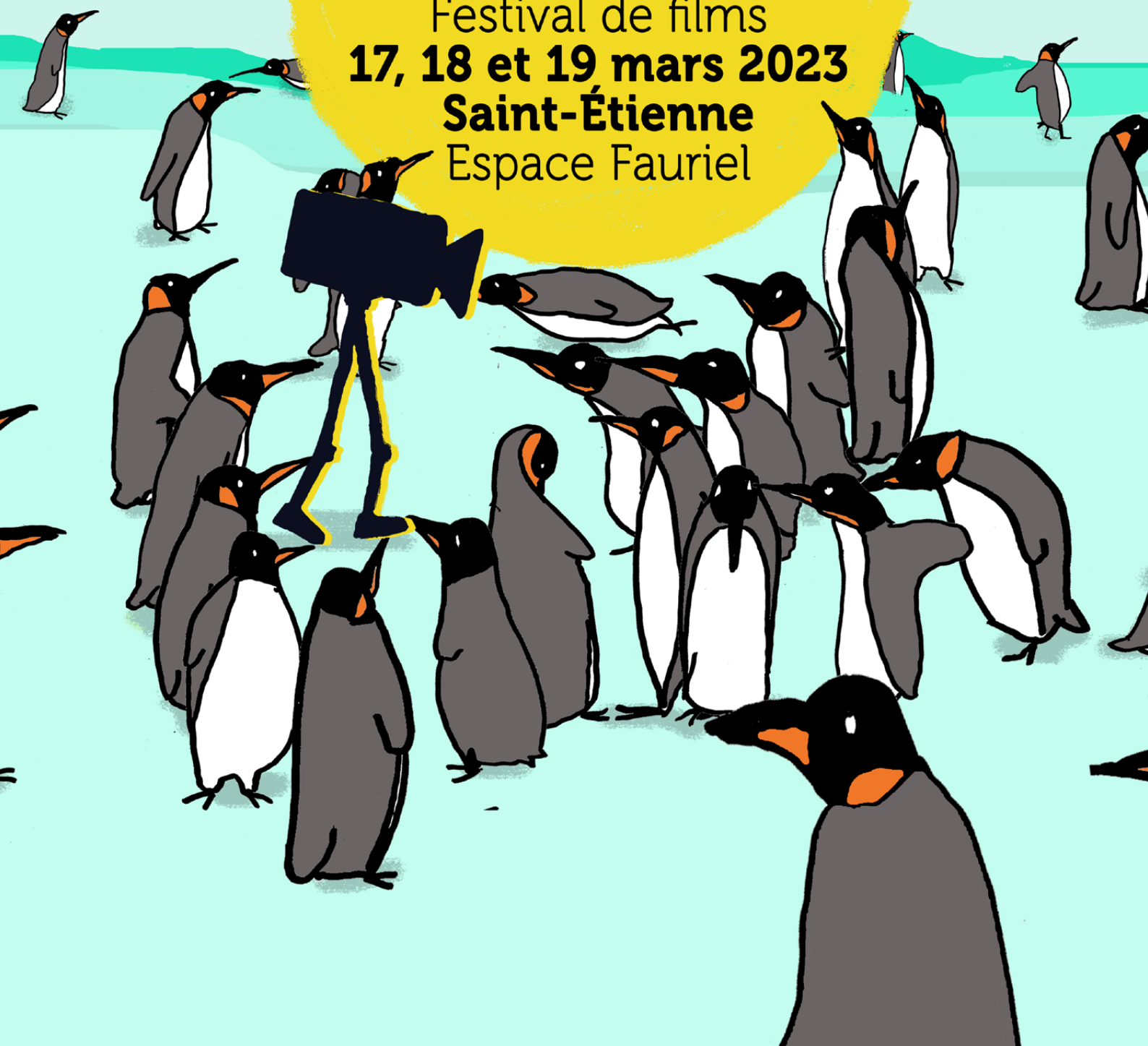


Curieux Voyageurs

Festival de films
19, 20, 21 mars 2021
Saint-Étienne
Espace Fauriel

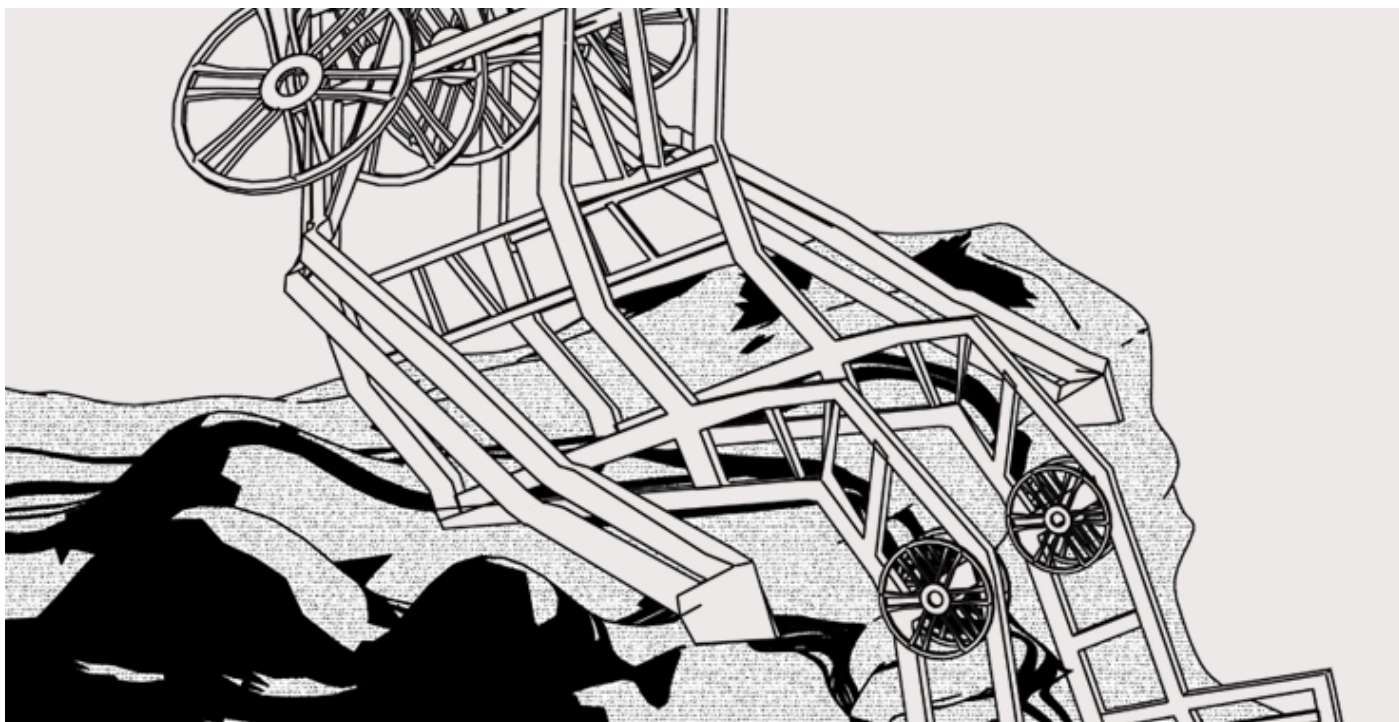
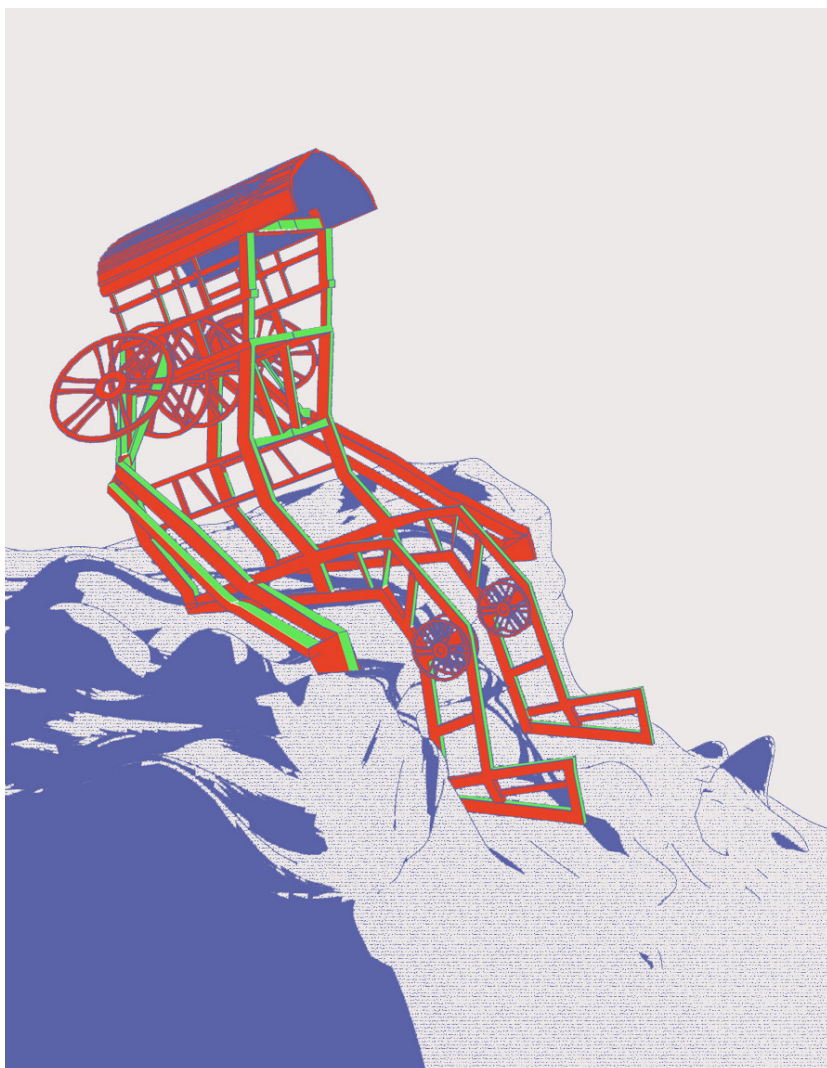
Curieux Voyageurs

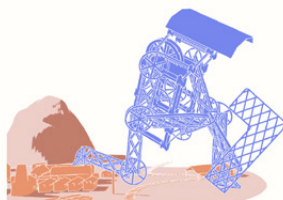
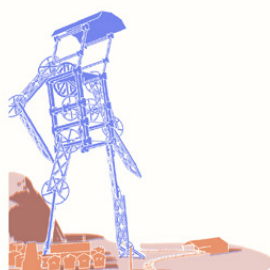
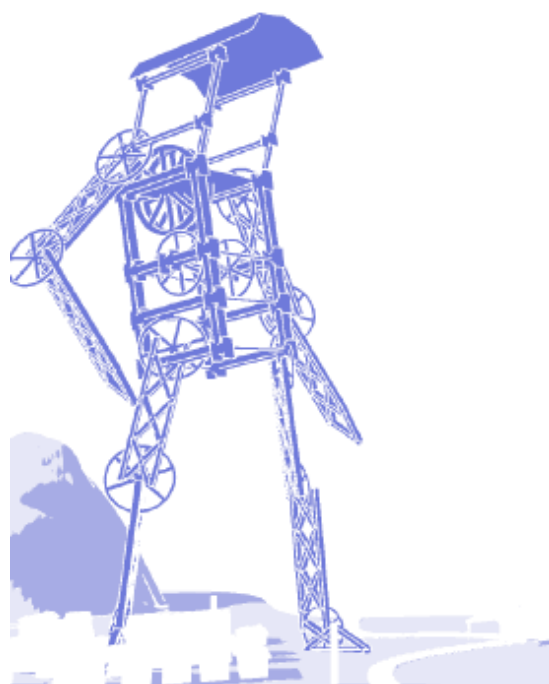
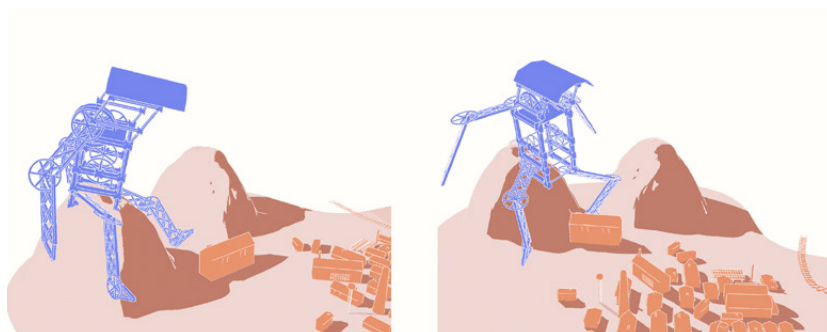
Festival de films
17, 18 et 19 mars 2023
Saint-Étienne
Espace Fauriel



**LE GEANT COURIOT
2016
RECHERCHE**

Saint-Étienne a bien un monstre, un gardien
bienveillant, le Géant Couriot qui surplombe
la ville et lui parle d'un temps révolu.





Série de 8 cartes postales avec Bernadettes Éditions, l'idée était de poursuivre le travail du géant Couriot mais en apportant une narration: chaque carte peut être vue individuellement mais ensemble elles dessinent une histoire muette.

Les images ont été réalisées à partir d'une animation 3D via [Blender](#), puis imprimées en risographie 2 couleurs, les nuances sont obtenues par le mélange de ces 2 couleurs.



Affiche vendu lors de la biennale 2017,
initialement créée pour célébrer les 30 ans du
fameux match des poteaux carrés.
Ce match revêt désormais un caractère
tellement symbolique, attaché à l'histoire
Stéphanoise qu'il devient à mes yeux une
sorte de nouvel Icare.



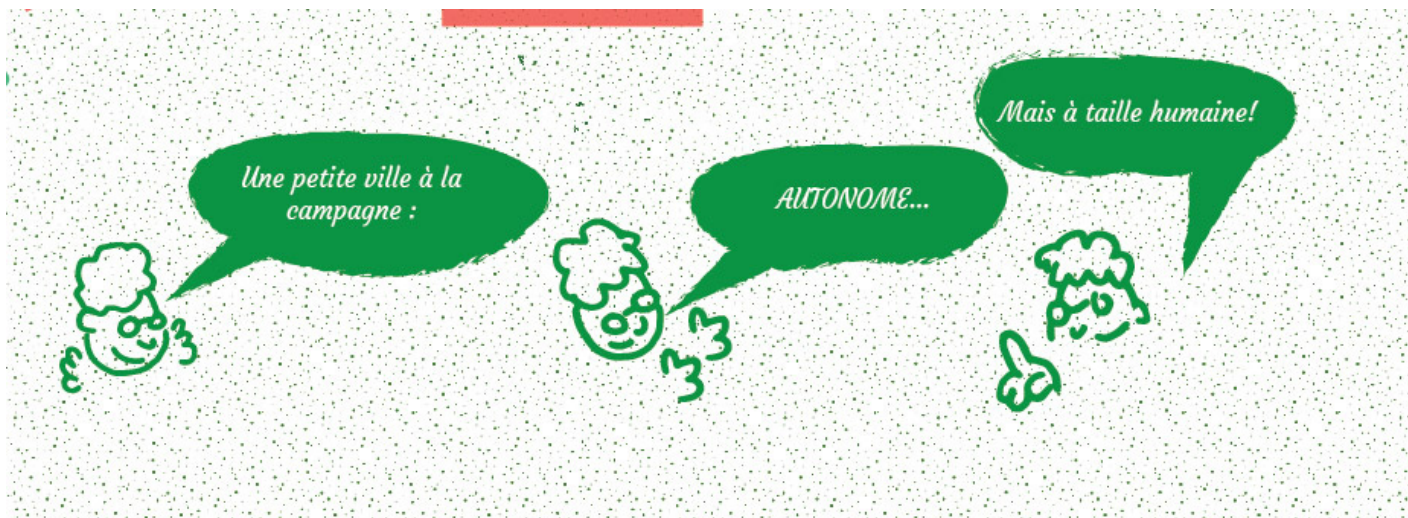
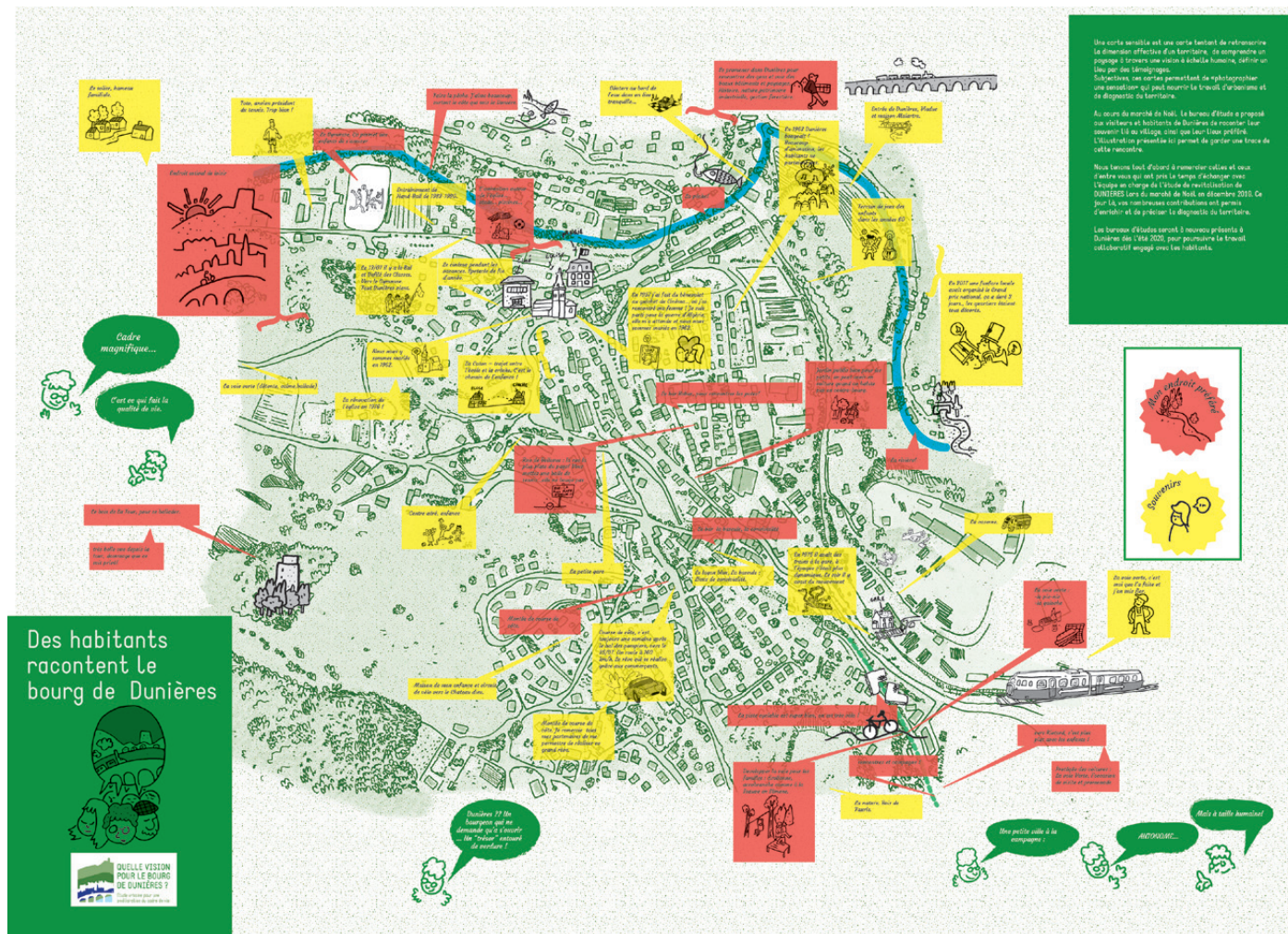
ASSE-MUNICH

1976

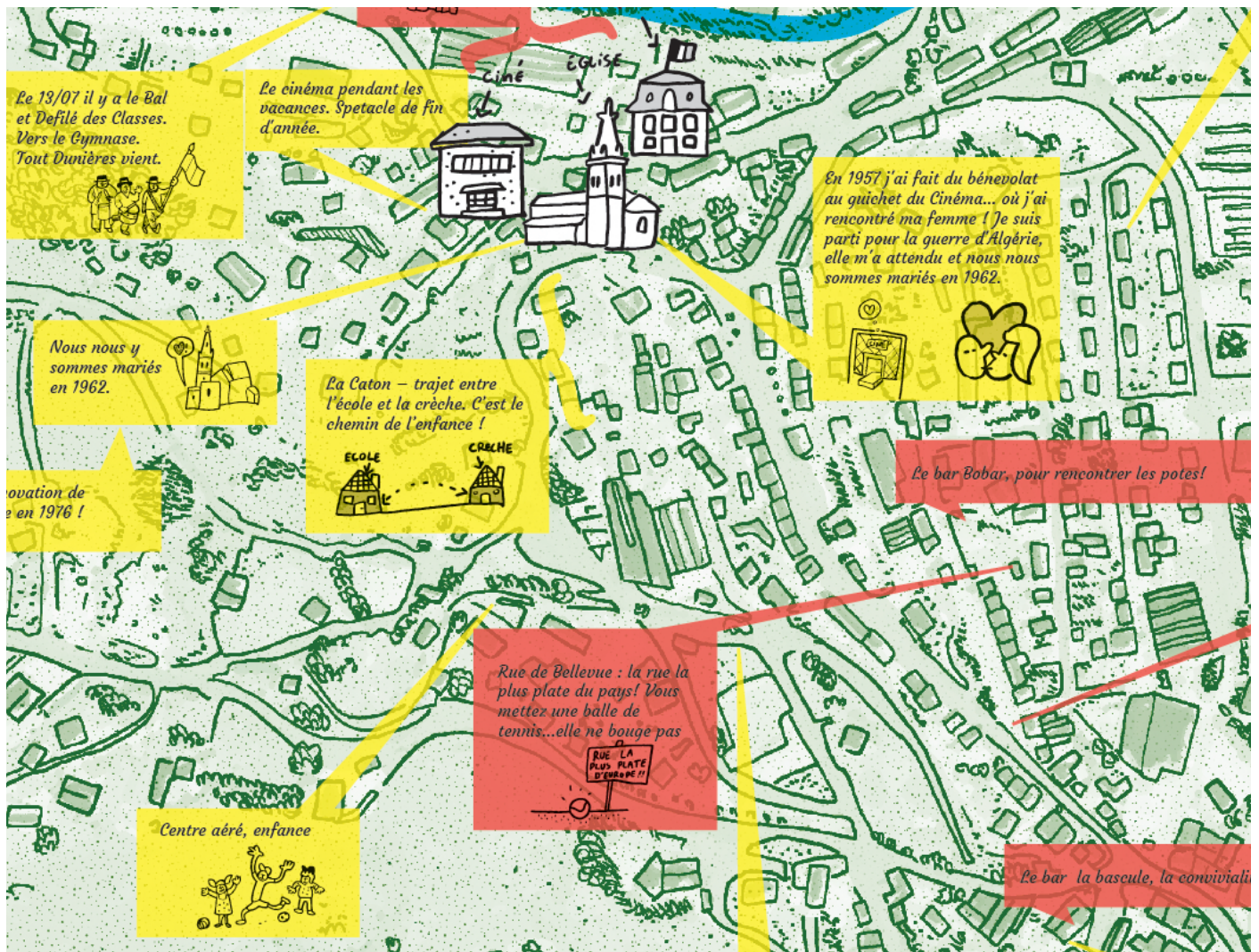
39 min



**CARTE SENSIBLE DUNIÈRES
2020
MAIRIE DE DUNIÈRES**



Avrc Juliana Gotilla



Une carte sensible est une carte tentant de retranscrire la dimension affective d'un territoire, de comprendre un paysage à travers une vision à échelle humaine, définir un lieu par des témoignages.

Subjectives, ces cartes permettent de «photographier une sensation» qui peut nourrir le travail d'urbanisme et de diagnostic du territoire.

Au cours du marché de Noël le bureau d'étude a proposé aux visiteurs et habitants de Dunières de raconter leur souvenir lié au village, ainsi que leur lieu préféré. L'illustration présentée ici permet de garder une trace de cette rencontre.

**CARTE SENSIBLE DE VILLEFONTAINE
2019
MAIRIE DE VILLEFONTAINE**



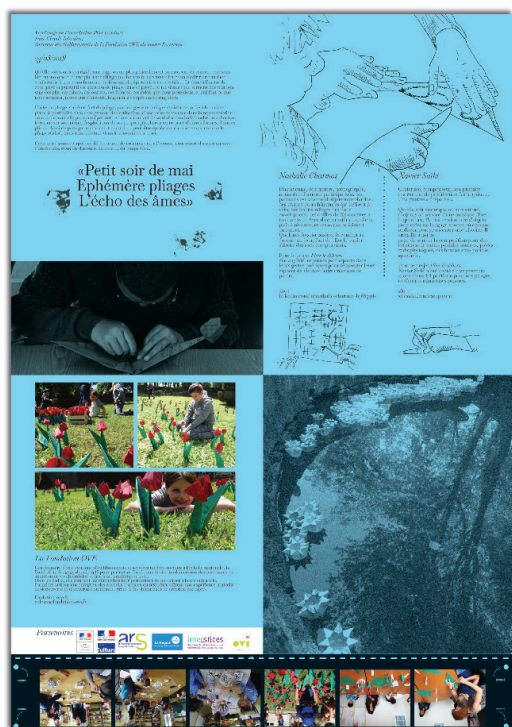


Illustrations et mise en page d'une carte sensible.

Cette carte affective est le fruit d'un travail riche des compétences et savoirs de chacun des participants. Le mardi 9 avril 2019, les élèves du cycle 2 de l'école Buisson Rond ont déambulé dans Villefontaine et ses structures, pour découvrir leur ville autrement.

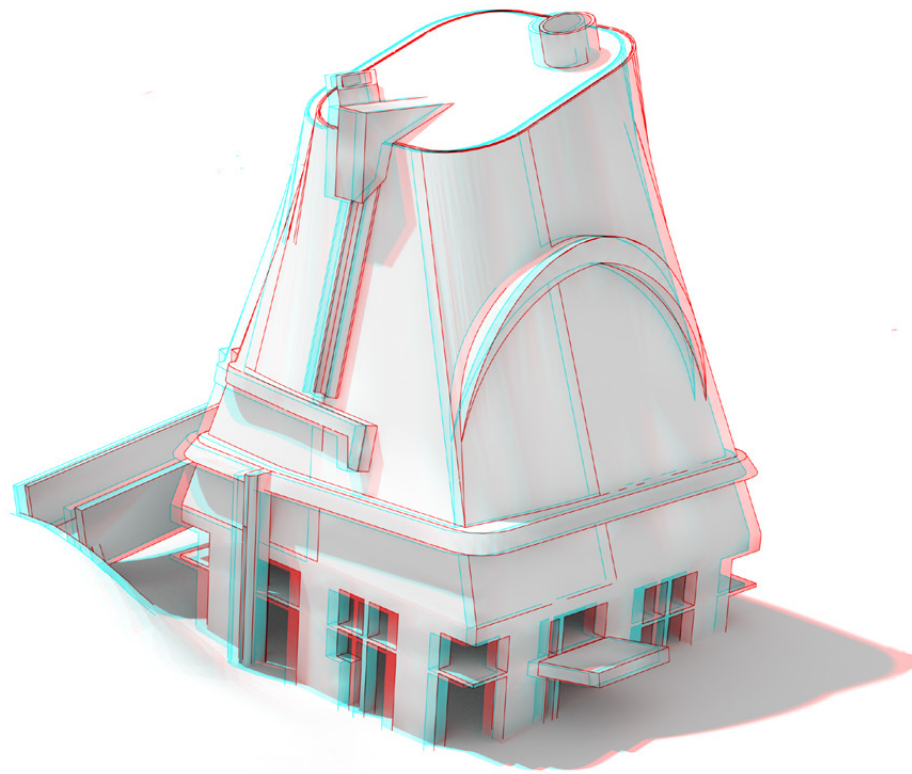
C'est une belle expérience collective qui a permis de valoriser la représentation que se font les enfants de leur environnement de vie en pleine rénovation urbaine.

DÉ-PLIER LE DEHORS 2020 FONDATION OVE



Dé-plier le dehors est un objet graphique tentant de restituer le projet artistique de découverte et d'apprentissage de l'origami «plier le dehors», un projet mené par Nathalie Charmot pour la fondation OVE . Le dépliant devient une affiche a relier, servant a contenir l'album de restitution sonore de la résidence qui permet d'apprendre et d'expérimenter une forme d'origami en utilisant la feuille jaune pour la construire.

ANAGLYPHES

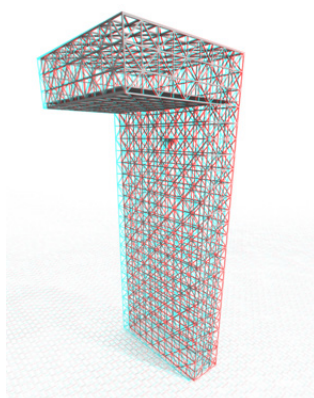
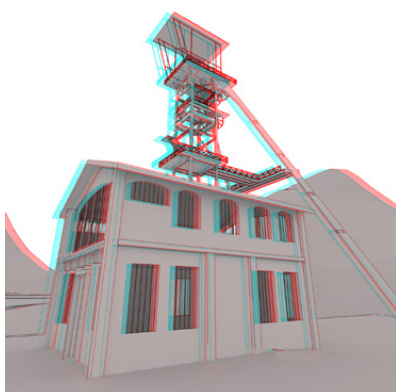
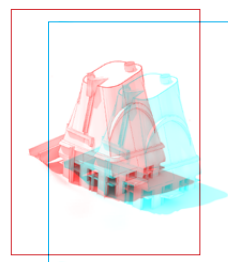
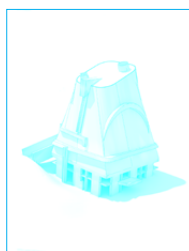
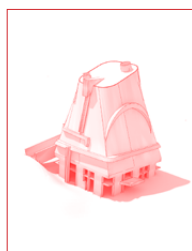


Comment fonctionne un anaglyphe ?

Un anaglyphe est une image combinant deux vues quasi-similaires mais avec un léger décalage.

Les deux vues vont utiliser chacune une couleur complémentaire, généralement la vue gauche en rouge et la droite en bleu. C'est en portant des lunettes rouge et bleu que la magie du relief va opérer : le filtre rouge du verre gauche de la lunette va rendre invisible l'image rouge et contraindre l'image bleue, si bien que l'œil ne verra qu'elle. L'effet est inverse pour l'œil droit et le filtre bleu.

Le cerveau va essayer de recomposer alors le relief à partir des points communs de ces deux images superposées.



La série Anaglyphe est une recherche en cours : ces illustrations représentent des architectures de la région stéphanoise.

Elles utilisent le principe de la 3D relief anaglyphes : lorsque l'on met des lunettes à filtres rouge et bleu l'affiche paraît en volume.

MAÎTRES ANCIENS 2015 BERNADETTE ÉDITION



Réalisation en 2 jours de micro résidence chez Bernadette Éditions d'une affiche A3 lors de la Biennale internationale de Design de Saint-Étienne. Le thème imposé était d'illustrer le livre maîtres anciens de Thomas Bernard. Cette BD en risographie 2 couleurs tente de résumer le livre, en jouant comme lui sur la répétition ainsi que sur un rythme très haché, les phrases sans ponctuation du livre sont remplacées par une mise en case très serrée. La plupart des textes proviennent du livre.

L'affiche fait partie d'un coffret regroupant 6 autres auteurs s'étant soumis aux mêmes contraintes.





Réalisation de la couverture et de 20 d'illustrations sur le thème du cinéma SF pour le fanzine de l'exposition Space Cheap, Pop culture et science Fiction (commissariat David-Olivier Lartigaud en partenariat avec Maxence Grugier) pour Le Shadok – Fabrique du numérique.



OBJET

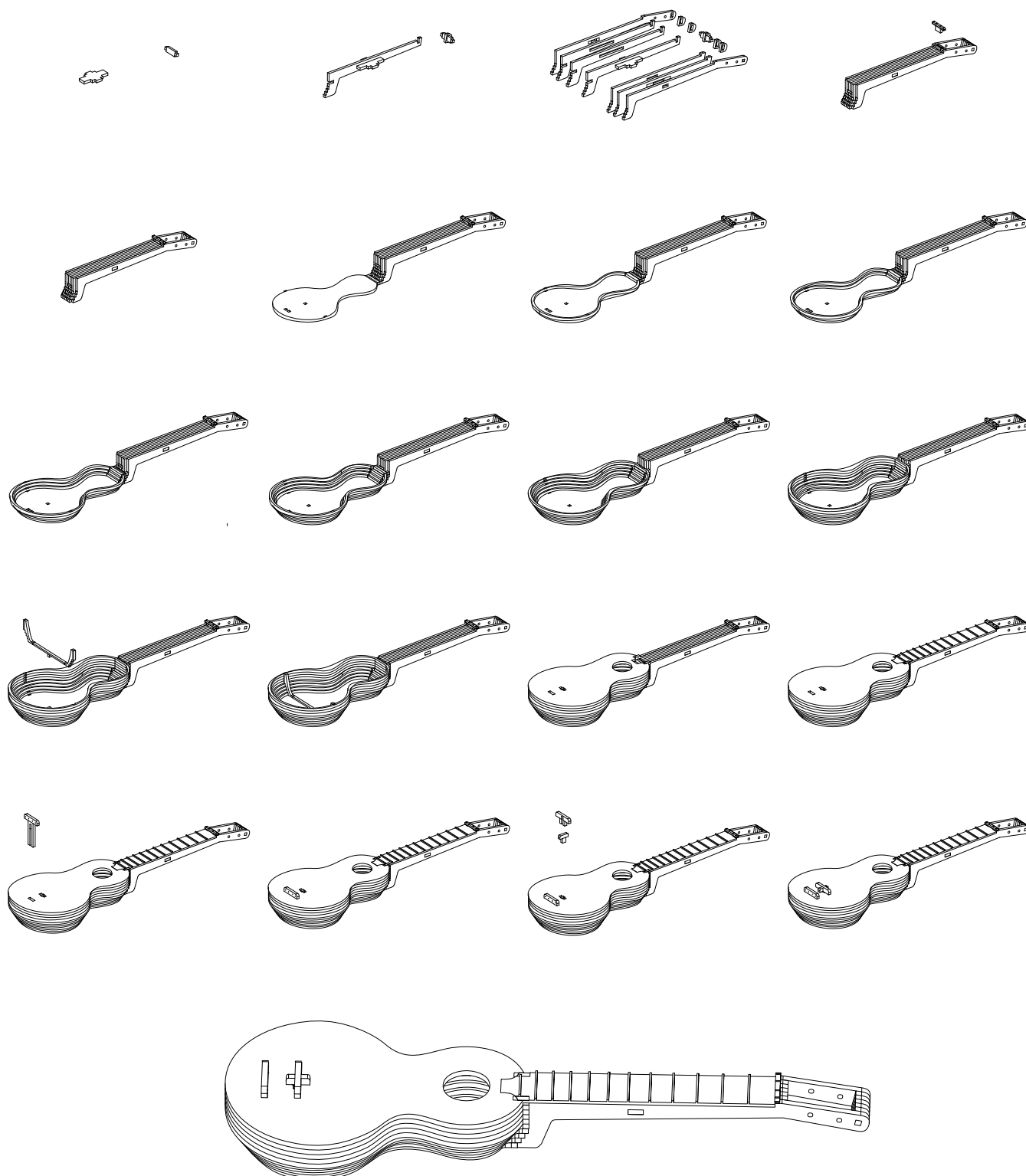
Exposition : PLAY DESIGN, music and design, Bologna Design Week 2016.

Lazeruku est un Ukulele open-source conçu pour être facile à réaliser et à personnaliser, pour un coût proche des ukulélé d'entrée de gamme. Inspiré par la pratique des «cigar-box guitar», le Lazeruku est construit à partir d'une seule planche de contreplaqué.

Grâce à la découpe laser, vous pouvez télécharger et découper les plans dans un Fab-Lab et assembler les pièces à la manière d'un puzzle. En quelques heures vous aurez votre propre Lazeruku.



HOW TO MAKE A LAZERUKU[®]



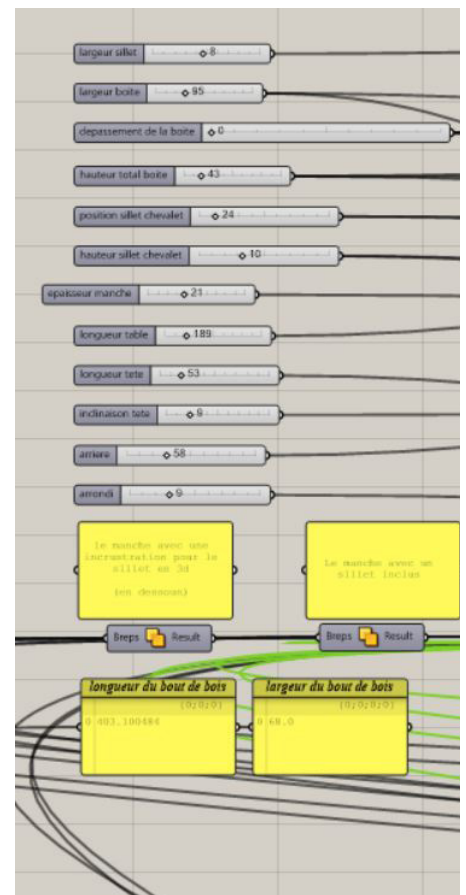
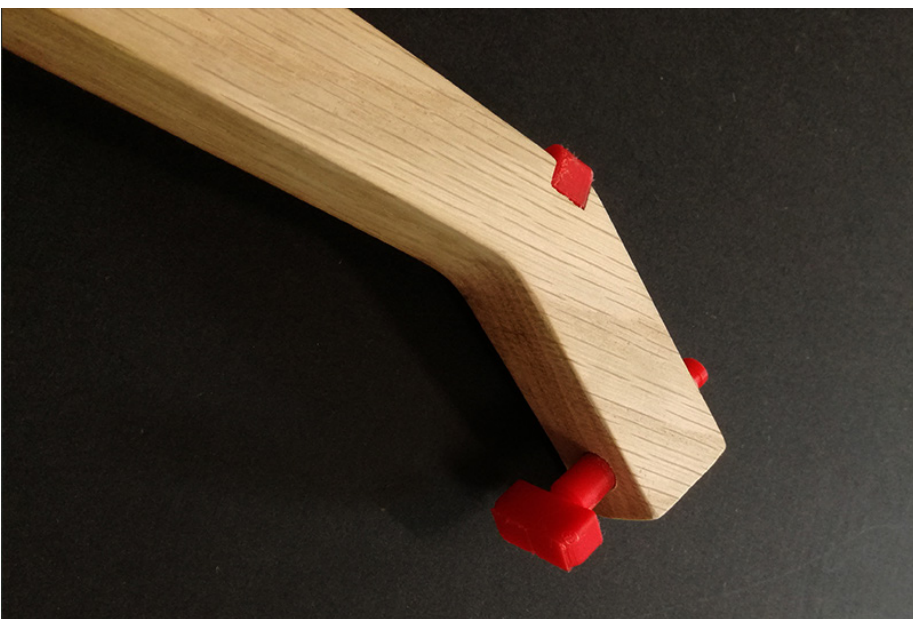
DIDLEY BOW GENERATOR 2019 SAINT-ÉTIENNE MÉTROPOLÉ

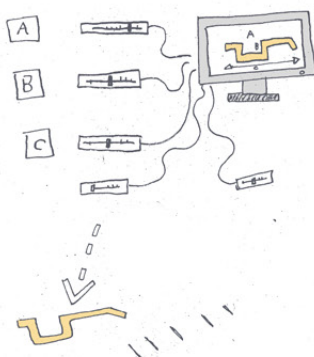
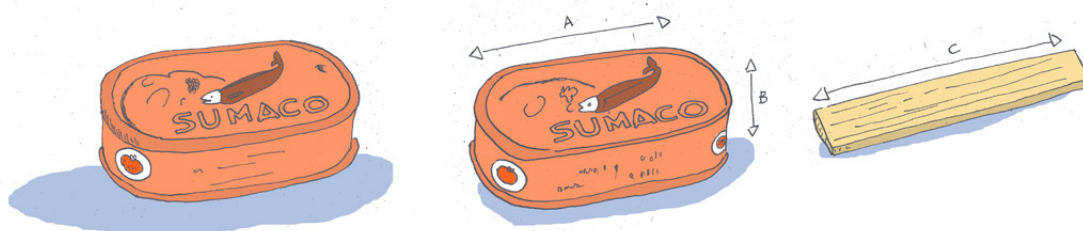


Un didley bow est une guitare à une corde, traditionnellement la caisse de résonance est faite à partir d'une boîte de conserve. Cette guitare du pauvre devient une expérience ludique facile à réaliser, en bois et impression 3D. Ici, par le moyen de Grasshopper et du design paramétrique, les plans changent selon la forme de la boîte, la taille de notre chute de bois, et différents critères. Projet Open-source chacun modifie son didley jusqu'à obtenir un modèle unique.



Exposition :
dans le cadre de la Biennale
Internationale 2019 Saint-
Étienne, la manufacture de la ville





A la demande de la Biennale j'ai eu l'occasion de réaliser une carte blanche, deux «jeux» open-source facile à réaliser par n'importe qui, dans un temps court d'atelier par exemple.

TAUTMINA
2014
NOUVELLE FABRIQUE



La chaise Tautmina a été dessinée en 3D pour une conception à la fraiseuse numérique CNC, et un assemblage sans clou ni colle. Toute les pièces tiennent dans un petit panneau de bois. Le modèle a été réalisé pour la Nouvelle Fabrique.





WORK EM ALL 2016 BIENNALE DESIGN 2017

Exposition : Digital Labor,
Biennale internationale de Design
2017.

en équipe : Martin Guillaumie,
Pierrick Faure et le Random Lab()

L'installation Work'em All se veut une rétrospective en cinq machines d'une entreprise fictive nommée GAFA (pour Google, Amazon, Facebook, Apple) retraçant les grandes étapes de l'industrie informatique : de la révolution industrielle à la dématérialisation.

A travers ces cinq interfaces, imaginées à chaque fois comme des ancêtres primitifs des tablettes tactiles actuelles, Work'em All invite à réfléchir aux procédés numériques visant à transformer certaines activités humaines en un travail non rémunéré : Le visiteur-joueur se transforme alors en force de travail passant symboliquement du temps gratuit derrière ces machines.

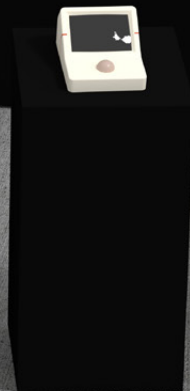


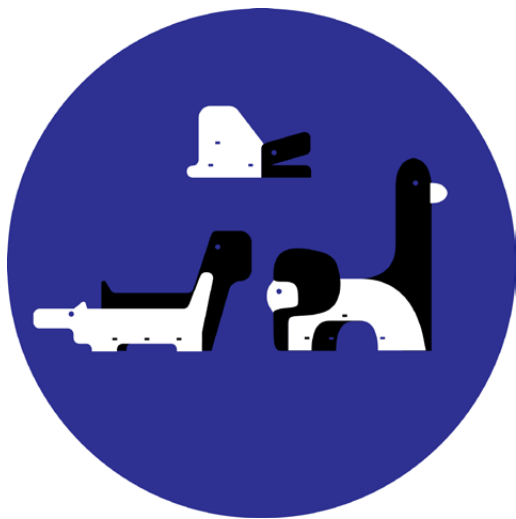


Carte Blanche conçue avec le Random Lab et Pierrick Faure, Chaque interface se comporte comme un jeu vidéo aux règles simples : pousser les boutons pendant la tournée des p

A chaque interface sont alors collectées les données immédiatement envoyées à une base de données générale qui fait le lien entre les pupitres de monitoring. Sur l'écran, elle montre les données alternatives et les relie en wifi. Le visiteur consulte les données factuelles et les données de l'écran sont la base de son travail et que le visiteur fruit de son travail l'intégralité de







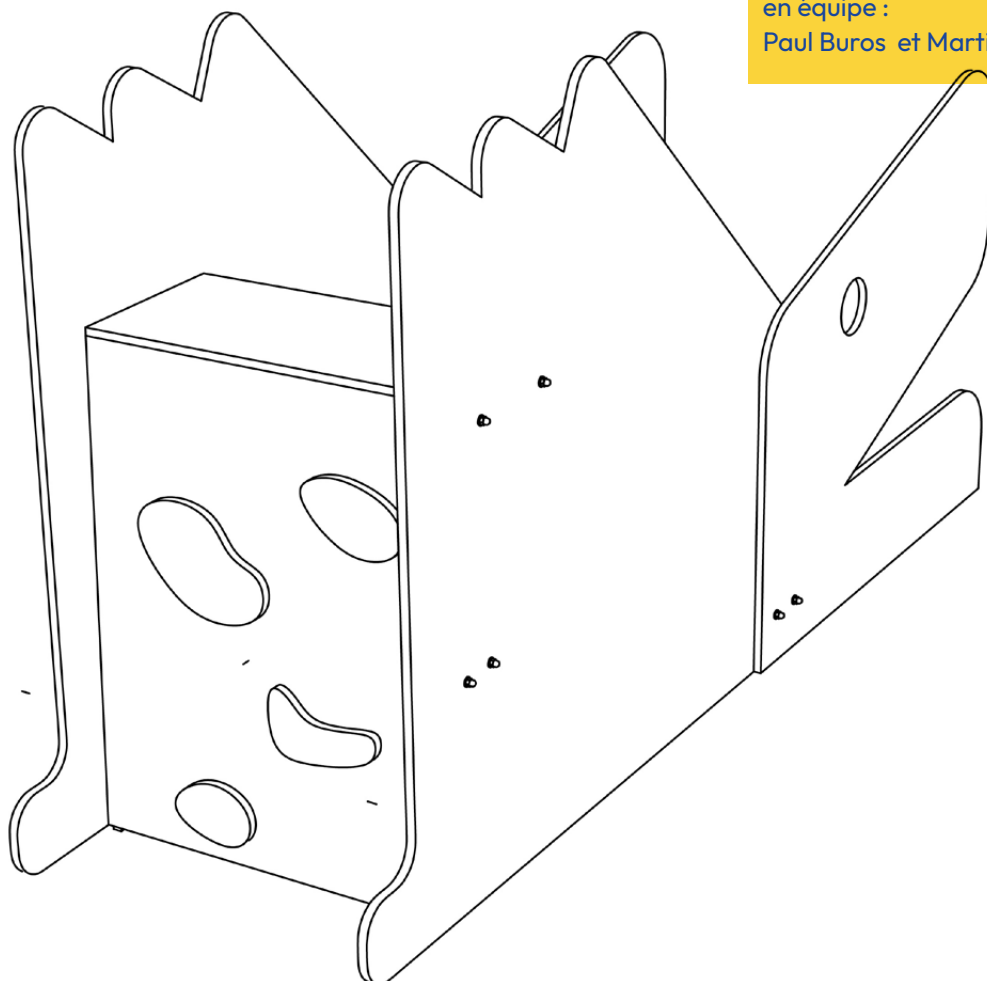
MULO pour Mobilier Urgence Ludique Open-source est un objet facile à réaliser pour habiter de façon ludique un espace extérieur éphémère (friche, jardin..)

L'idée vient de Pokémon et des projets de réaménagement temporaire de friche : comment redonner vie à des espaces sans usages ? Les MULO sont des présences animalières, des gardiens qui peuvent habiter un espace et lui donner un usage ludique.

Pensé comme un principe d'assemblage, MULO est facile à réaliser et à personnaliser. Le MULO croco est le premier de la famille, d'autres viendront compléter le tableau bientôt, les MULOS reposent sur deux silhouettes tenu ensemble par 3 pièces de serrages (voir pièce A et A(bis)) , à partir de là plein de formes sont possibles pour que pouvoir créer un MULO unique.

Exposition : dans le cadre de la
Biennale Internationale 2019 Saint-
Étienne, la manufacture de la ville

en équipe :
Paul Buros et Martin Guillaumie.





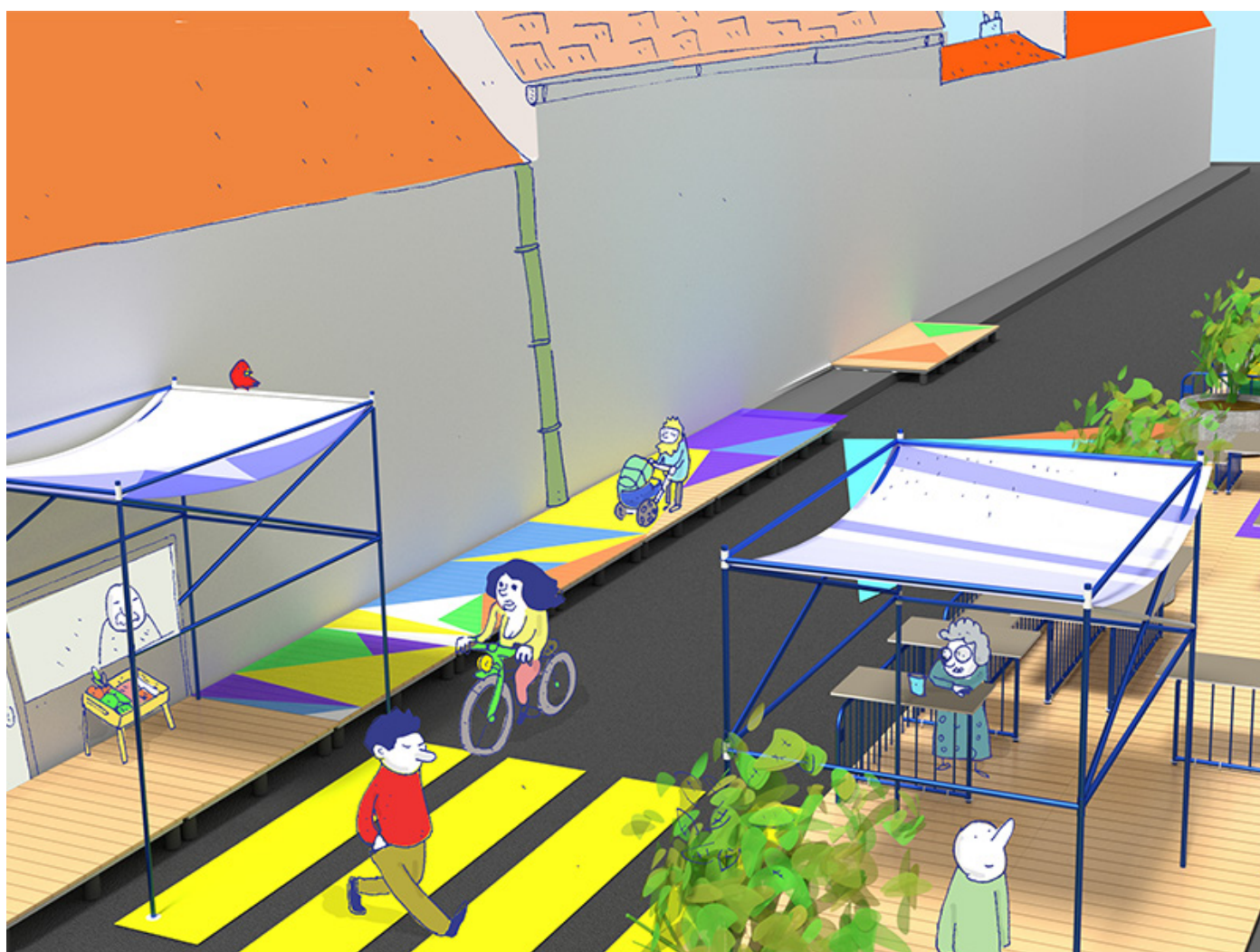


Comment incarner le temporaire ?

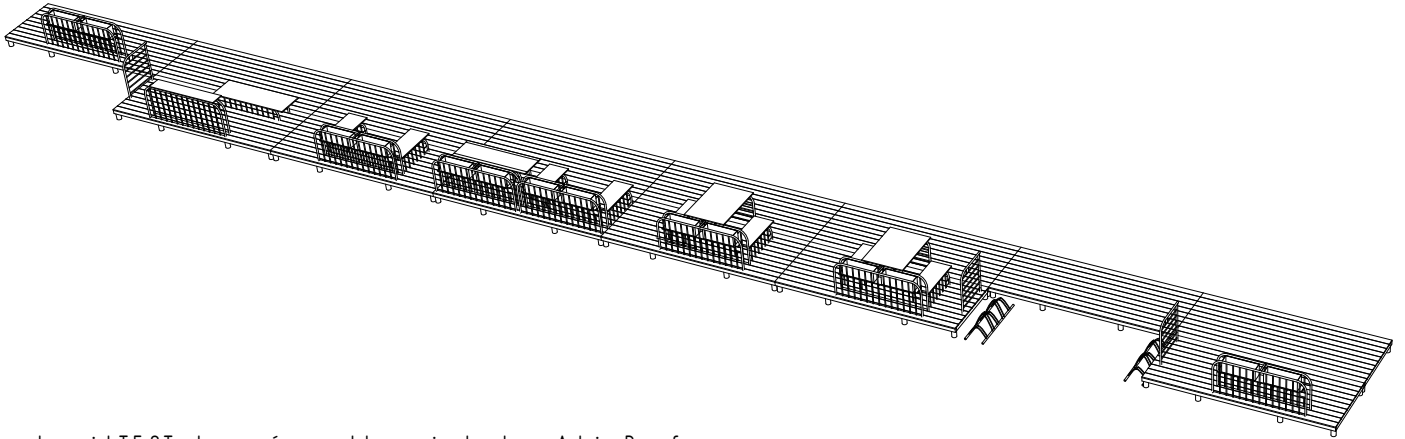
Deuxième Partie du projet Saint-Roch en cours de validation.

Le projet T.E.S.T (Tentative d'Expérimentation Sur Trottoir) est un aménagement temporaire et modulable pour tester de nouvelles configurations de voirie.

L'utilisation de barrières vaubans comme modules permet de mettre en scène, d'incarner la notion de chantier. Les images présentées ici sont extraites des croquis de principe proposés pour cet aménagement.

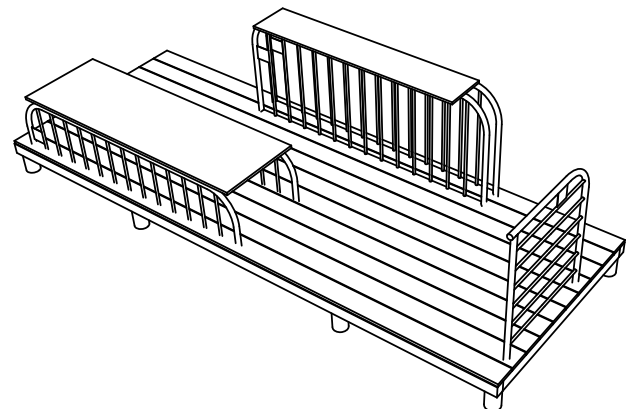
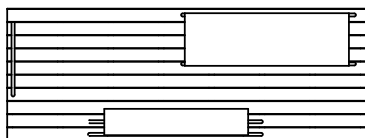
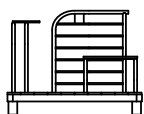


T.E.S.T



Le projet T.E.S.T est un aménagement temporaire dans la rue Antoine Durrafour.
La disposition présentée ici est susceptible de changer.

catégorie 4



Une terrasse avec une barrière
double , un maxi banc et une
barrière haute ce module est rue
les pieds sont identiques





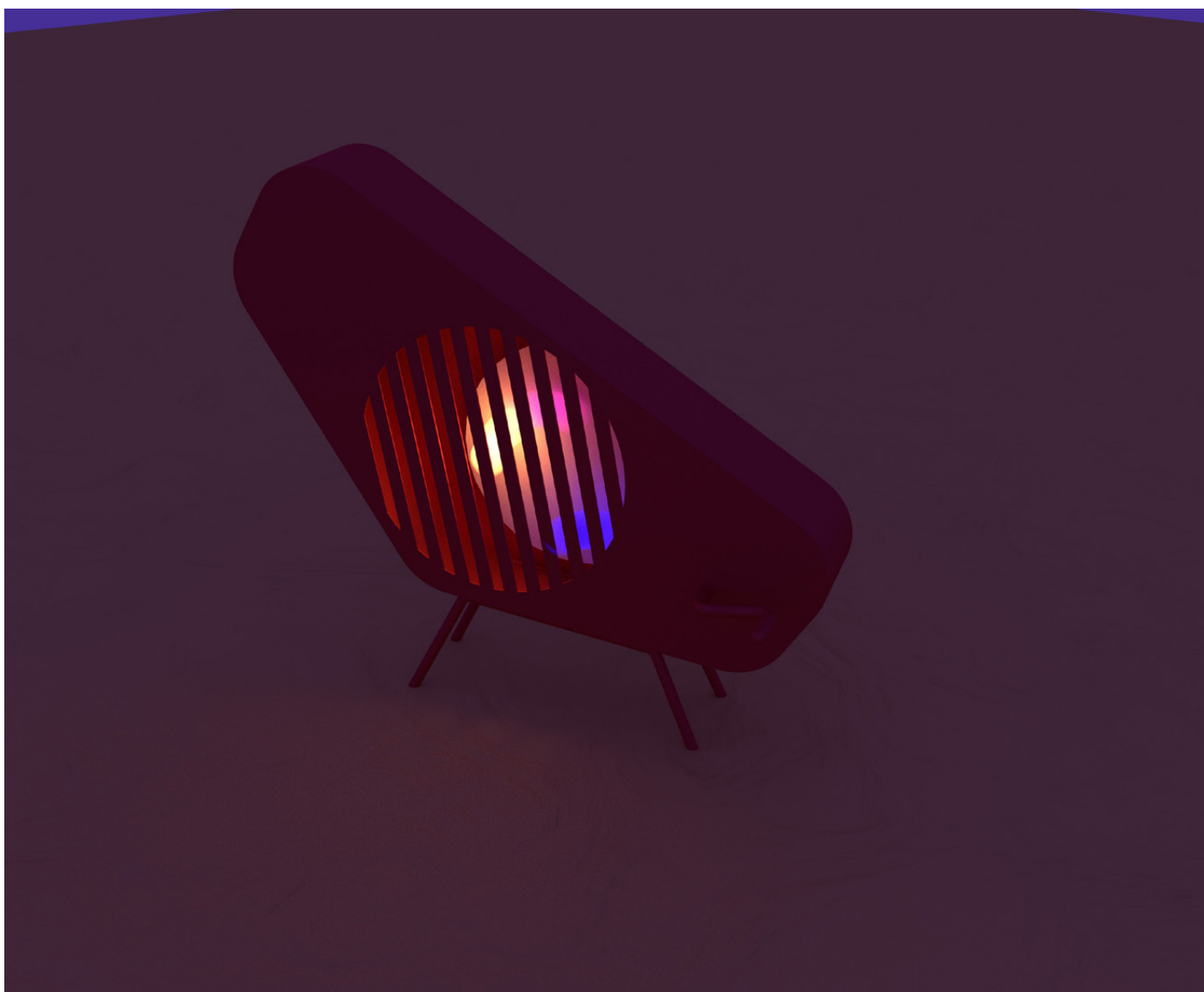
en équipe :
Paul Buros et Martin Guillaumie.

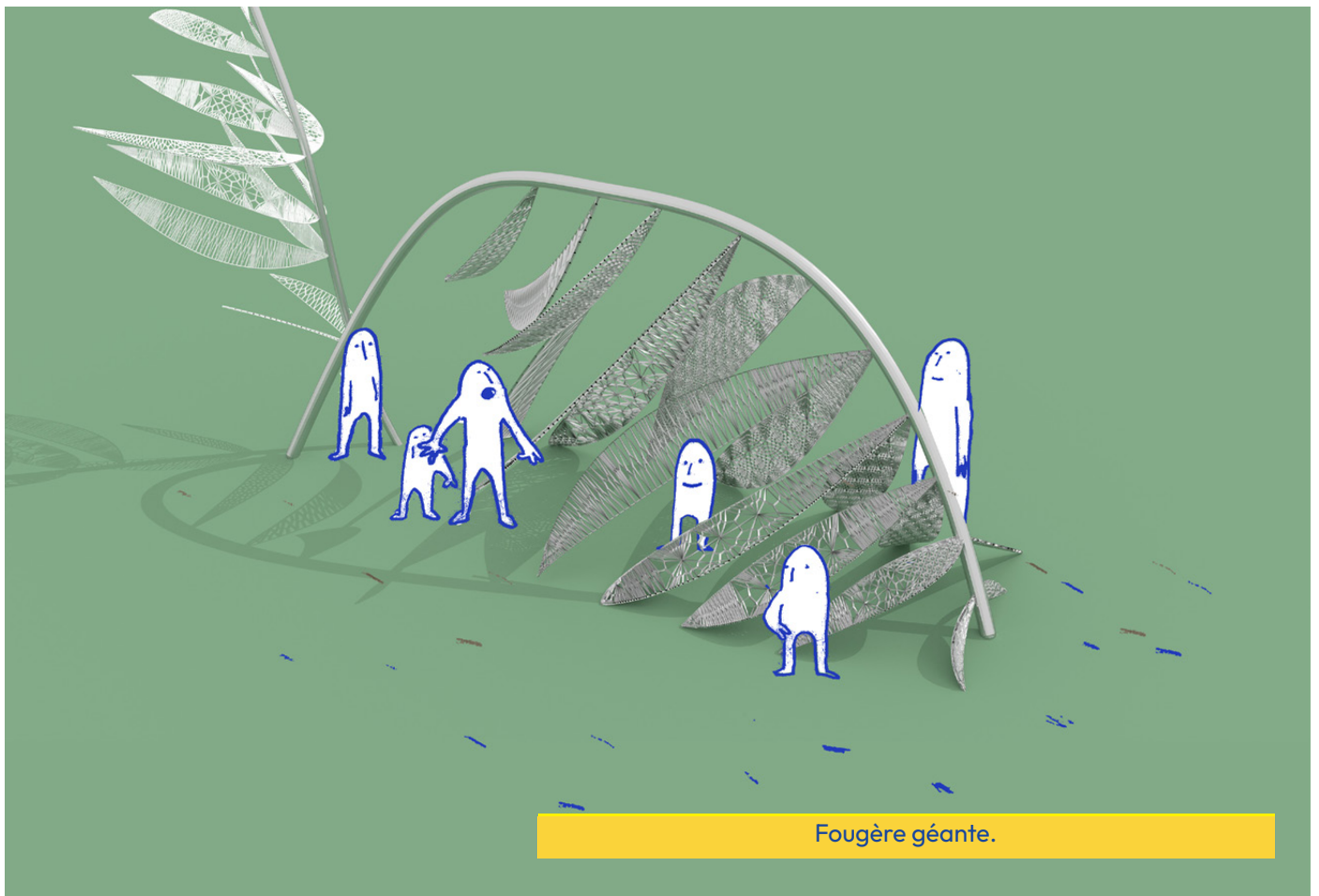
en équipe : Paul Buros, Martin Guillaumie,
Pierrick Faure.

Projet en cours : Projet d'aménagement d'une partie du parc
Couriot en parc de jeu pédagogique et scientifique destiné aux
enfants.

En collaboration avec Novae Architecture et Urbi Orbi (paysagiste)
la mission consiste à proposer divers mobiliers urbains permettant
aux enfants d'apprendre en s'amusant.

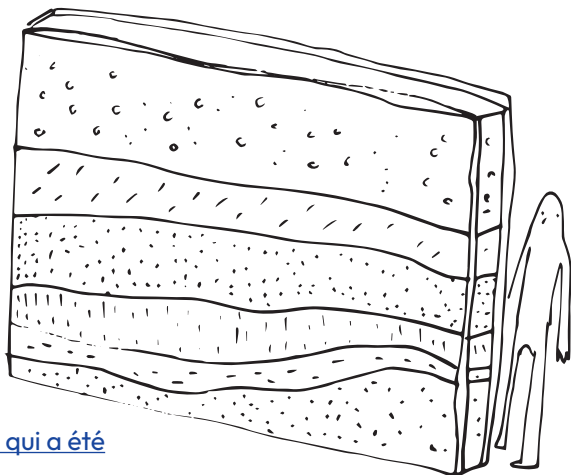
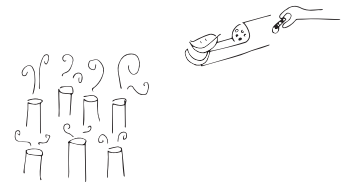
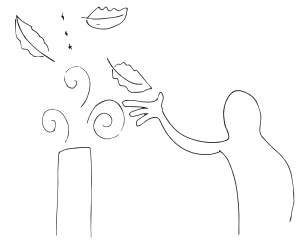
Projet en cours de validation, les extraits que je présente ici
sont tirés du cahier d'idée mis en place pour le projet suite à des
entretiens avec des comités scientifiques (école des mines) et des
cabinets d'étude en électronique.







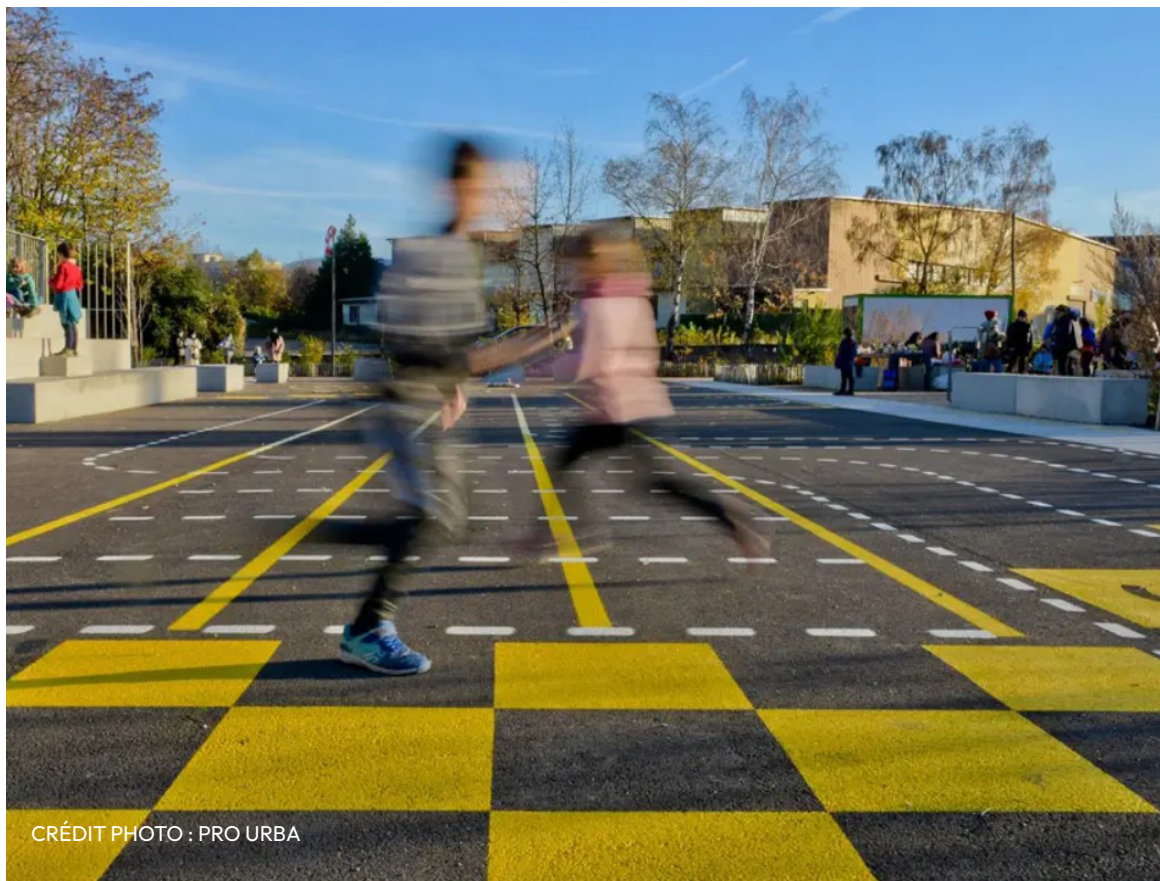
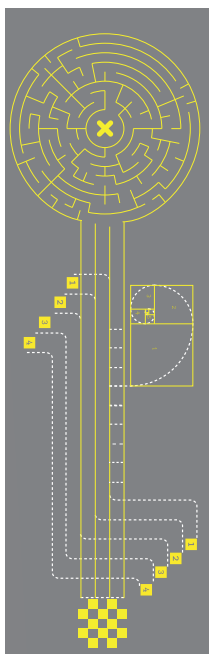
[pourquoi le ciel est bleu ?](#)



[voir ce qui a été](#)



[voir les arbres qui poussent](#)



CRÉDIT PHOTO : PRO URBA



Marquage de la zone défi

Trois formes de bétons - représentant les trois Bâtiments - s'assemblent pour créer un nain de jardin aux allures Corbuséennes. Sans en être la copie conforme, nos pièces veulent simplement évoquer, synthétiser les 3 Bâtiments phares du quartier Firminy-Vert, pour s'éloigner finalement de l'architecture et les rapprocher du signe.

Ce totem de micro-architectures révèle le nain, la divinité silencieuse qui habite Firminy. Les églises médiévales avaient leurs monstres, leurs grimaces, et voilà que Saint-Paul s'anime de ces figures silencieuses. Aux pierres d'antan, ces gargouilles modernes ont préféré s'habiller de ciment, pour se fondre à leur tour dans la gigantesque bâtisse.

Exposition : Jardins intérieurs, église du Corbusier, Firminy 2014.

en équipe : Martin Guillaumie et Chloé Guitten.





Les hautes marches sont pour ces nains un nouveau jardin en terrasse, un microcosme à leur échelle. Le béton est cette matière froide qui caractérise le travail du Corbusier et pour lequel il est souvent décrié. C'est elle qui ici donne aux nains, par le jeu des différentes textures et les imperfections, un caractère unique, une identité, si bien que, malgré leur grand nombre, chaque nain est unique.

Plutôt que des nains de jardin, il s'agit d'une micro architecture figurative, une sorte de totem issu du vocabulaire du Corbusier. Les nains ont été modélisés et imprimés en 3D, cette 3D a été moulée en silicone, pour finalement être tirée en béton.







Martin Guillaumie
Limoges

téléphone : 0634677806
mail : guillaumie.martin@gmail.com

Crédit photo :

- les photos du projet Nains de Jardins sont de Sandrine Binoux et Pierre Grasset
- les photos noir et blanc du projet Pixel-Dormoy sont du Collectif Item.