

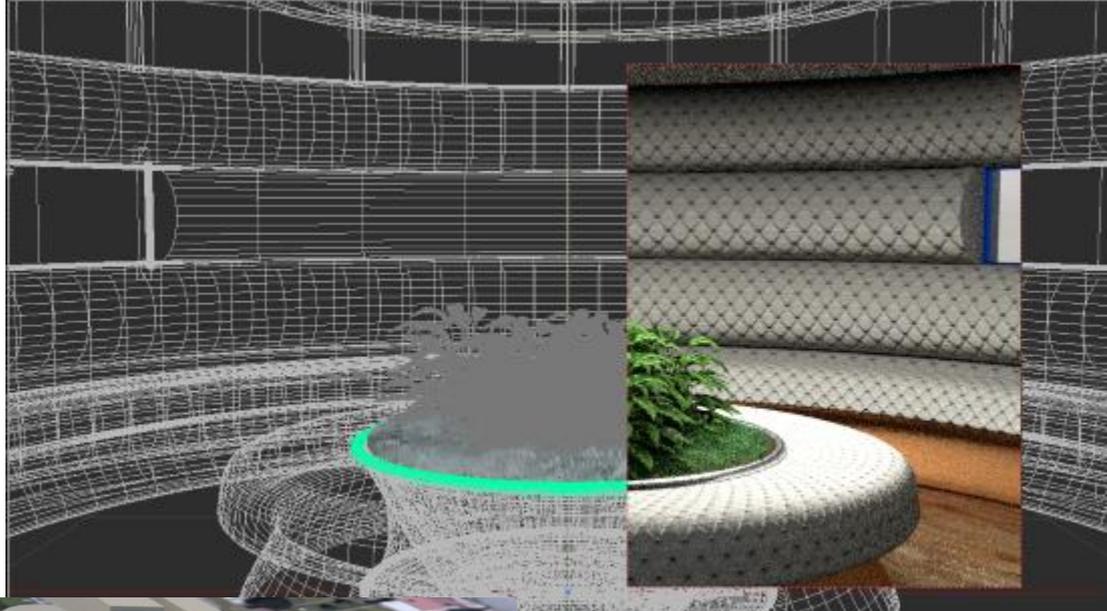
Portfolio de
Timothée
HOUN-PFAËNDER

-

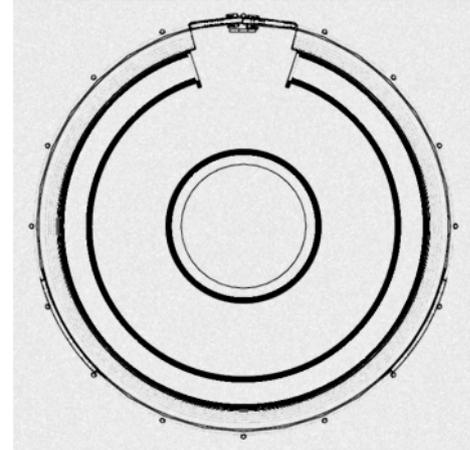
Design

Immobilier social

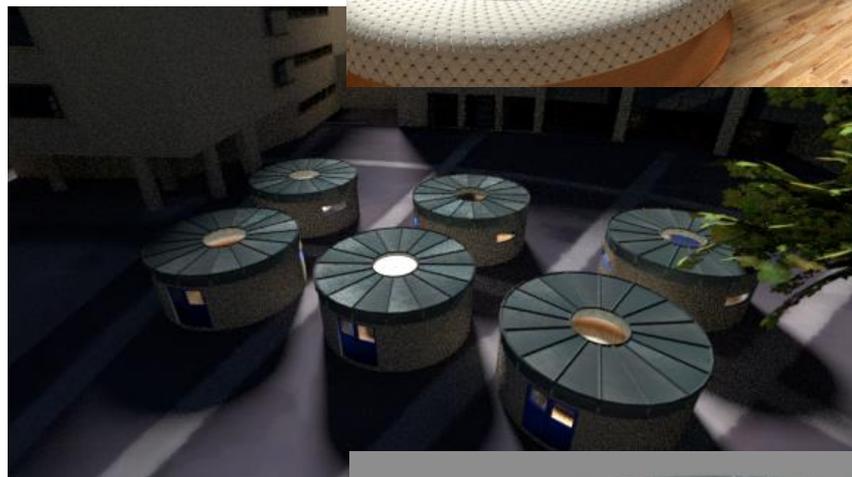
Projet de mobilier spécifique au lycée



Besoin : investir les espaces peu fréquentés du lycée pour en faire un lieu d'épanouissement social.

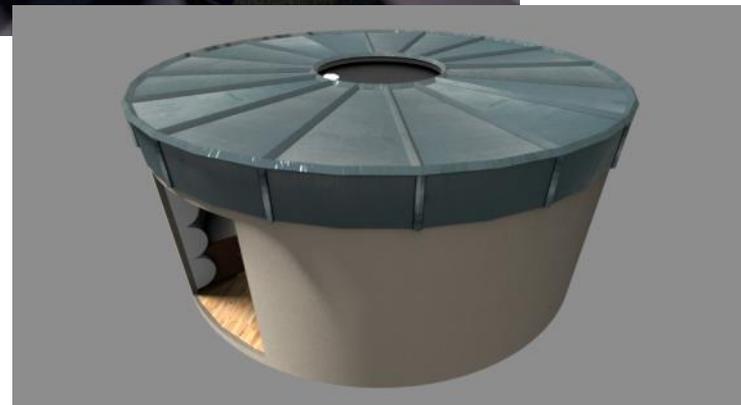


Plan (vue aérienne et coupe horizontale)



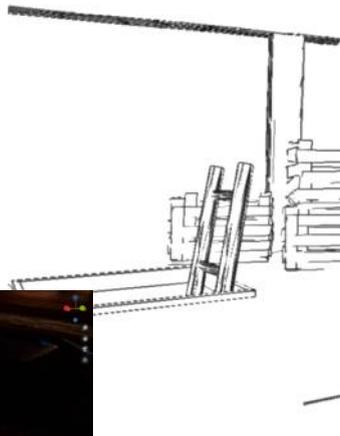
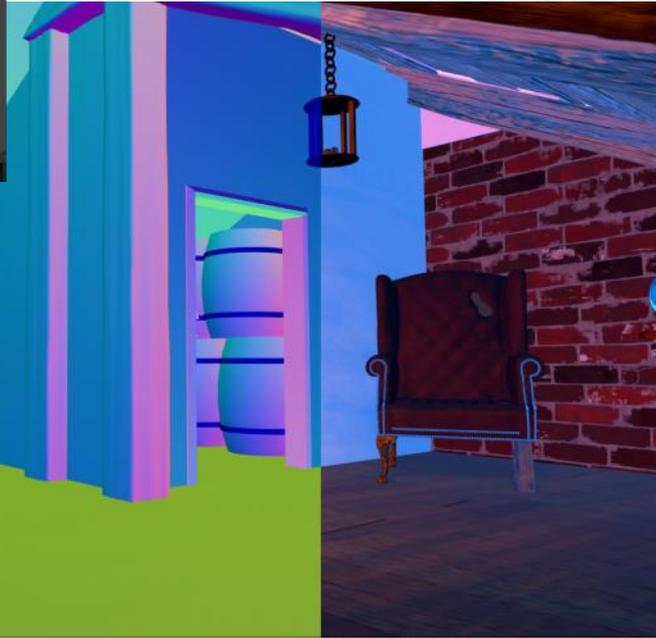
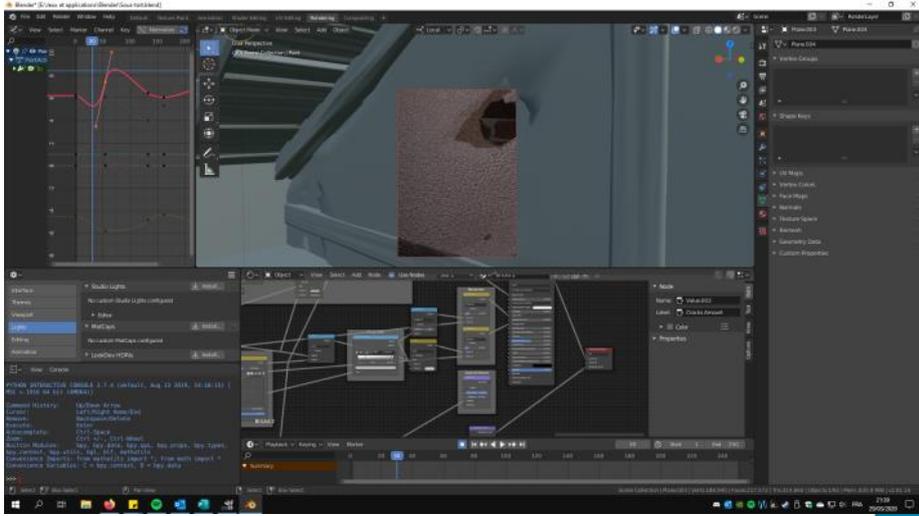
Le bâtiment est conçu :

- dans le respect de l'esthétique du bâtiment du lycée.
- afin de garantir un maximum de confort, de tranquillité, de luminosité et d'espace
- Pour privilégier les discussions et autres échanges



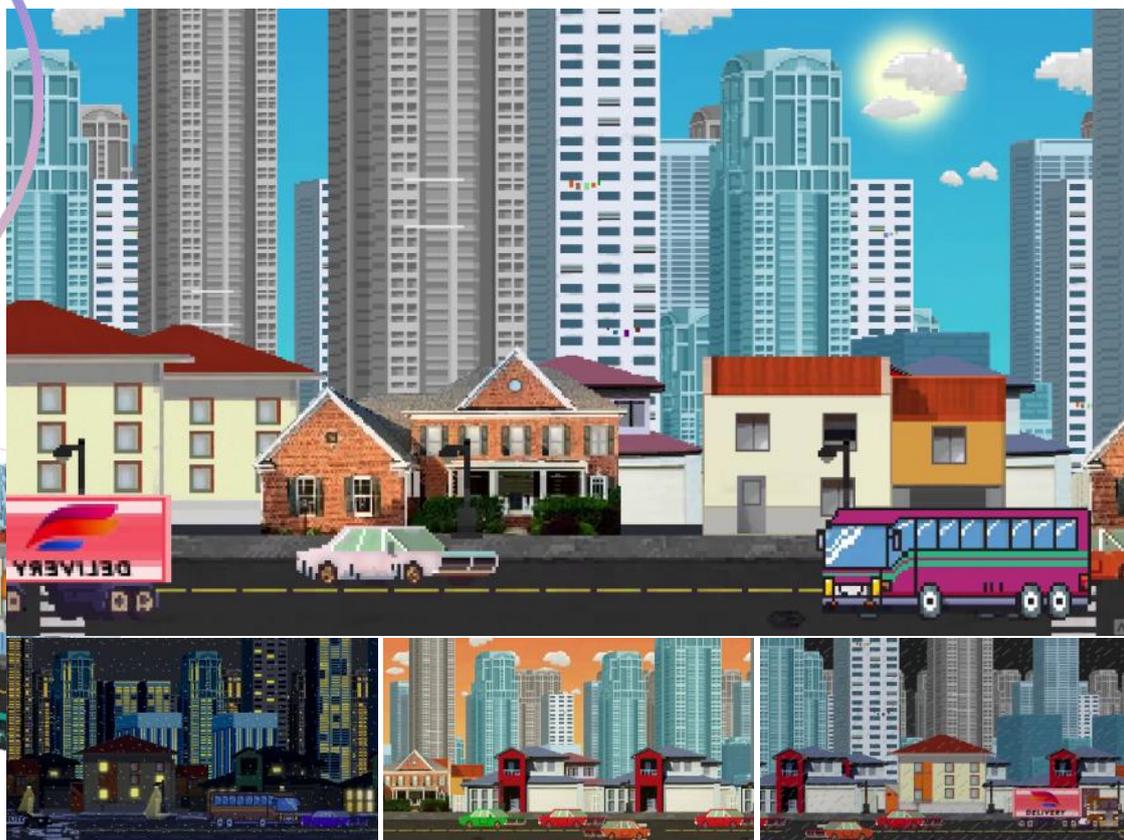
Modélisations, texturages, shadings, mises en lumière et rendus

Scènes d'intérieures réalisées avec Gimp, Blender 3D et les moteurs Cycles ou Eevee.



Création d'un programme qui génère un paysage urbain caricatural infini illimité

Paysage illimité



Un paysage défile, révélant à l'infini une combinaison de pièces inédite (statistiquement).

```

16 public float scale = 1;
17
18 public class Parallax : MonoBehaviour
19 {
20     public bool isActive;
21     bool tempIsActive;
22     public Layer[] layers;
23
24     #if UNITY_EDITOR
25     void Update()
26     {
27         if (Random.Range(0, layer.irregularity - 1) == 0)
28         {
29             private GameObject GetRandomPrefabFrom(GameObject[] gameObjectList)
30             {
31                 private IEnumerator LayerManager(Layer layer)
32                 {
33                     while (isActive)
34                     {
35                         if (Random.Range(0, layer.irregularity - 1) == 0)
36                         {
37                             GameObject temp = GetRandomPrefabFrom(layer.prefabs);
38                             GameObject instance = Instantiate(temp, new Vector3(2.9f, layer.y + temp.GetComponentInChildren().z,
39                             instance.transform.localScale = new Vector3(layer.scale, layer.scale, layer.scale));
40                             SpriteRenderer[] srs = instance.GetComponentInChildren();
41                             foreach (SpriteRenderer sr in srs)
42                             {
43                                 sr.flipX = layer.flipX;
44                             }
45                             StartCoroutine(Move(instance, layer.speed));
46                         }
47                     }
48                 }
49             }
50         }
51     }
52 }

```

▼ Mise en abyme ironique au Time Square.



Exécutable (Windows uniquement) : <https://tinyurl.com/vz88t5r>

Capture vidéo disponible ici : <https://tinyurl.com/usqb8z5>

◀ Mise en scène dans un musée : le spectateur choisi via une console les paramètres de la génération (météo, moment de la journée...etc.), ce qui n'enlève cependant rien à sa monotonie.



Programme réalisé avec le moteur Unity et l'EDI Visual Studio, en C#. Mises en scène réalisées avec Blender 3D, le moteur Eevee et GIMP.

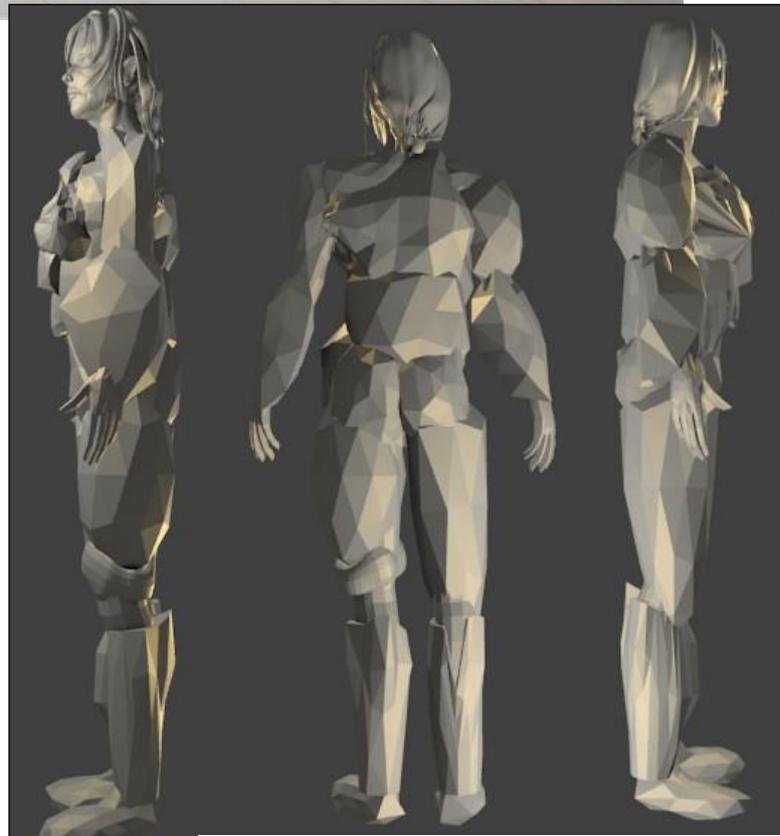
Habit en référence au musée GUGGENHEIM BILBAO

Mai 2018



▲ Mise en ambiance dans le site

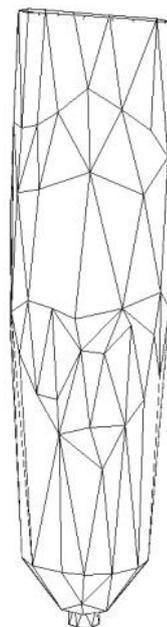
◀ L'apparence de ce vêtement est inspiré du revêtement du bâtiment du musée (fines plaques de titane)



Incitation : *L'imprévu sort du tube*



▲ Version finale. Le fond (format raisin) est peint et les pièces collées ont été imprimées.



▲ Tube modélisé en 3D puis texturé.



◀ Les mains et le visage ont été traités informatiquement (détourage, désaturation, colorisation et gauchissement) pour uniformiser les couleurs et permettre une meilleure homogénéité visuelle entre les différentes pièces. En effet le tube de peinture est rendu en 3D tandis que visages et mains ont été photographiés.

Installation

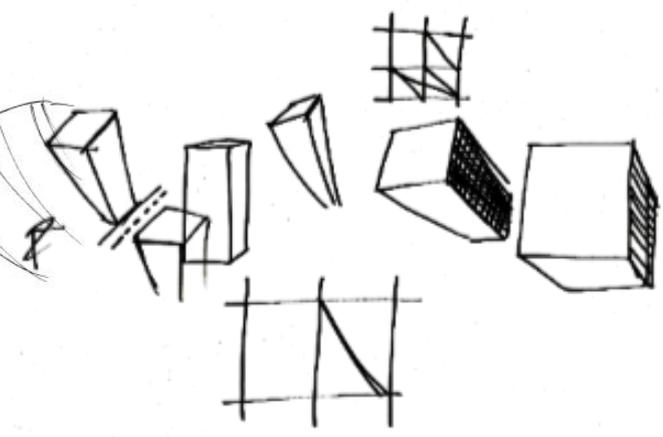
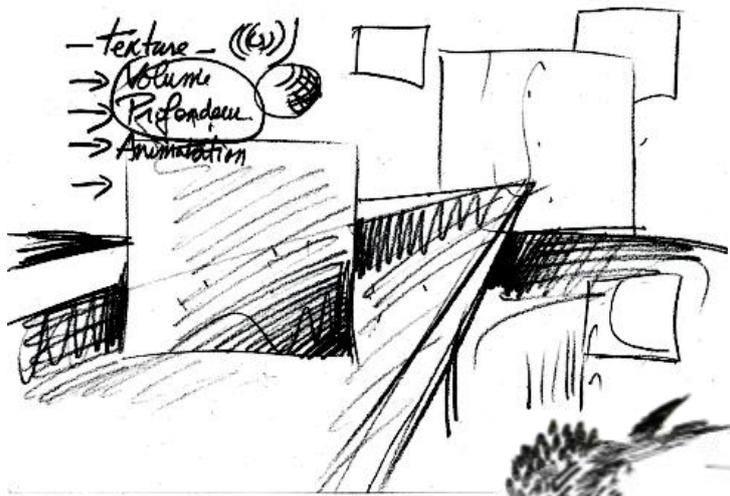
Tour de livres hétéroclites d'une hauteur de 234 centimètres.



L'usage de livres sur l'Art comme matériau n'est pas anodin : les savoirs s'empilent et deviennent toujours plus instables...

Dante, perché au sommet, a peut-être cru en être le couronnement , mais a surtout été le déterminant de la hauteur maximale de cette

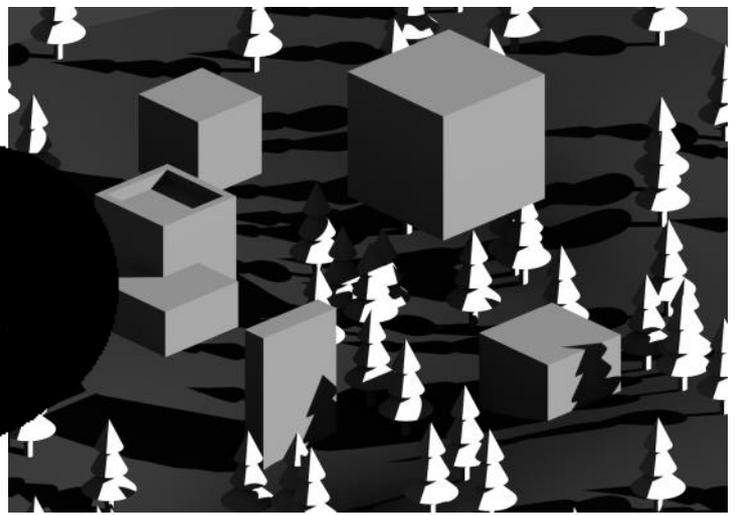
Tour de Babel !



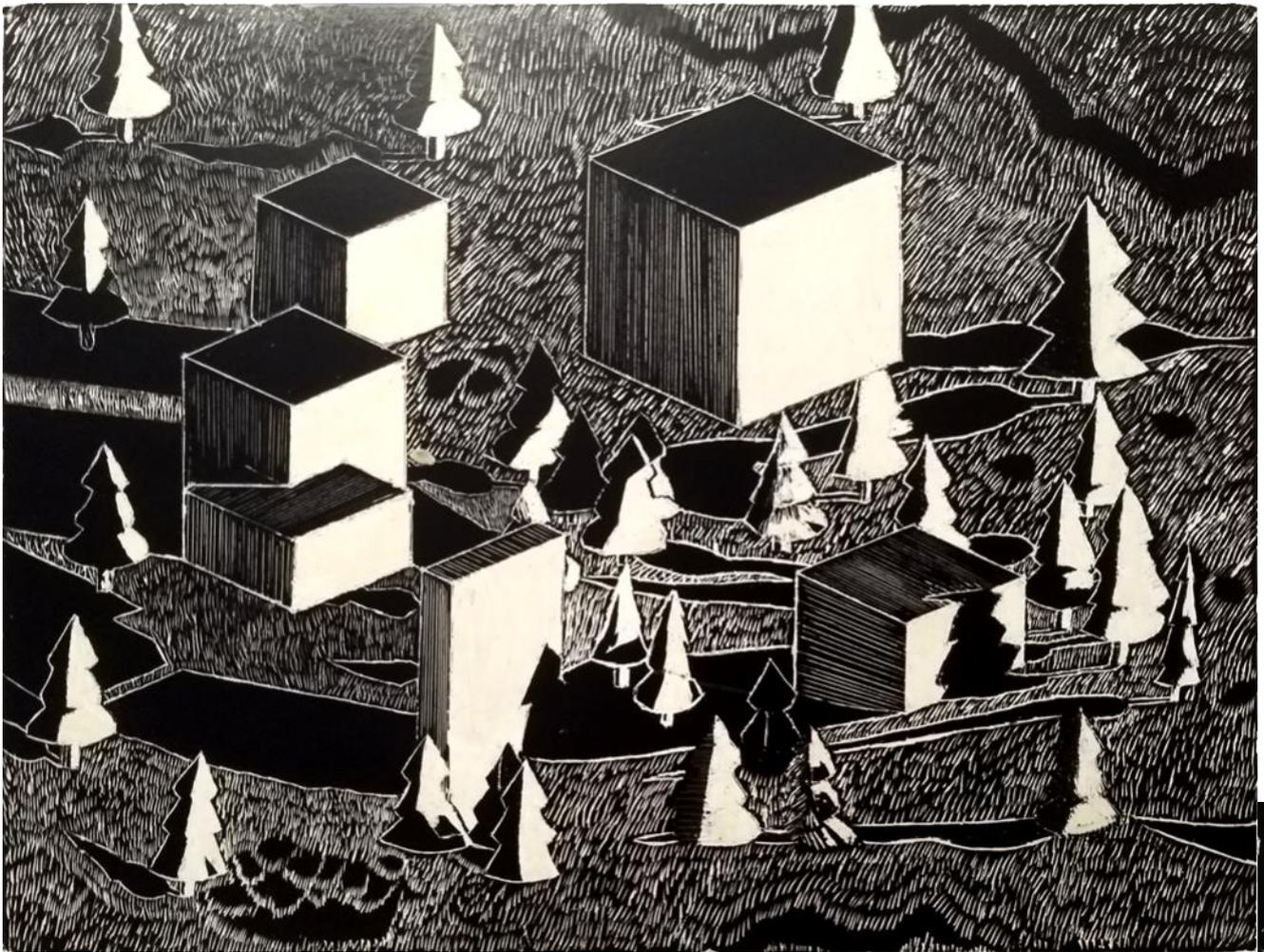
Dessins et recherche de motifs/textures
(feutre pointe calibrée - 0,5 mm)

CARTE À GRATTER

expérimentations



Etude préparatoire.



Référence :



Vincent VAN GOGH (1885-1890)

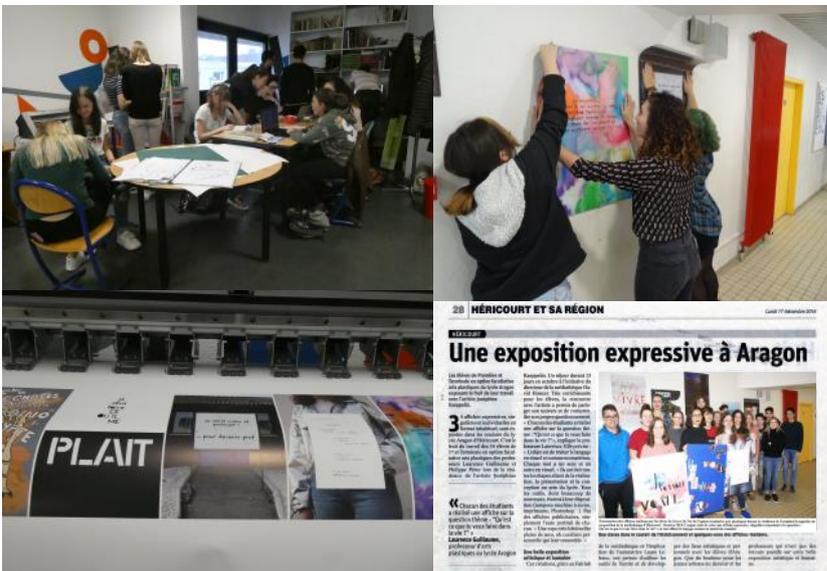
La Moisson, Plaine de la Crau
1888
Dessin à la Plume d'oie et encre noire
48 x 60 cm environ



Essais pratiques et recherches de textures.

Impressions en Fab-Lab

Impressions en Fab-Lab d'affiches individuelles sur le sujet « qu'est ce que tu veux faire dans la vie ? » dans le cadre d'une résidence d'artiste.



Dans le cadre d'un projet interdisciplinaire : création d'une couverture d'un recueil, commun à la classe, de lettres écrites pour les auteurs des livres étudiés en Français.

Chaque élève a proposé une couverture mais la mienne a été retenue pour avoir représenté au mieux les thèmes respectifs des œuvres.

Le prototype de livret a été copié en 35 exemplaires grâce à cette imprimerie.



▲ Mon affiche

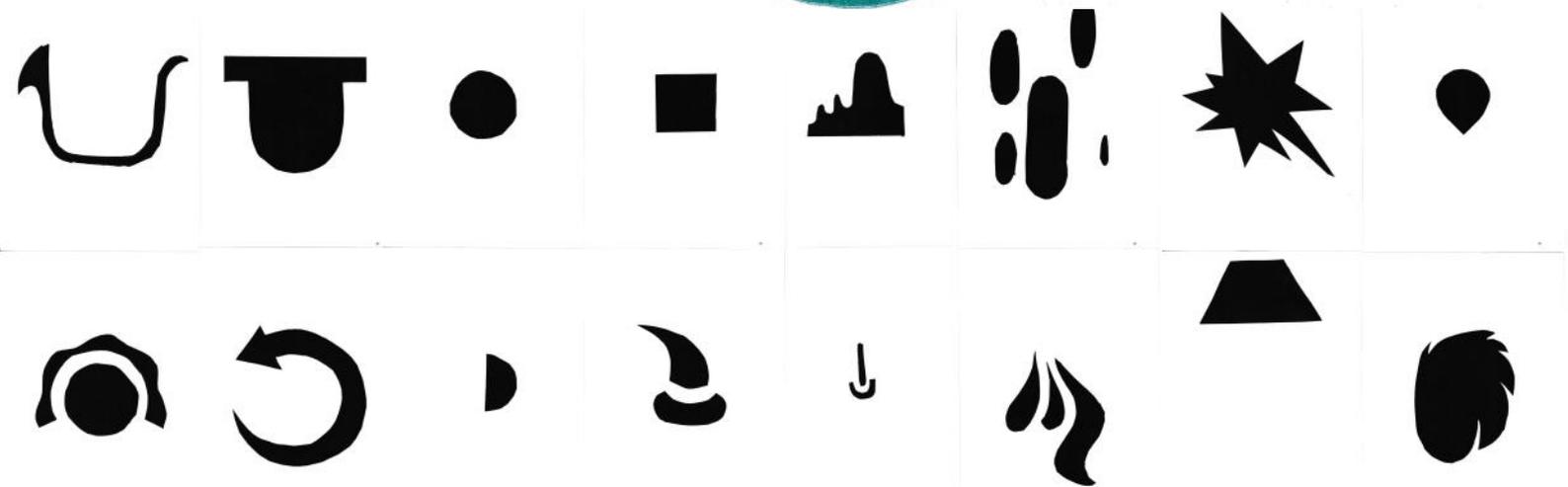
▲ Produit fini

Pasigraphie



Les formes évoquent des intentions mais reste très abstraite pour laisser à l'utilisateur un maximum de liberté pour pouvoir s'exprimer au maximum.

Les formes se combinent (comme on le voit à gauche) et peuvent exprimer plus encore en utilisant des couleurs. Ici, la couleur chaude désigne l'action tandis que la couleur froide évoque le support, à l'instar de la langue des signes.



Ici, la pasigraphie côtoie de prêt l'idéographie et la pictographie.

Tout cela à été réalisé dans un **Fab-Lab**, dans le cadre d'une résidence d'artiste.

Les formes ont été découpées puis collée sur des feuilles A6 puis agrandies, colorées et multipliée grâce à une imprimante et **risographe**.

A droite, des croquis préparatoires.

